

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Menurut Beichler dan Snowman dalam Musyarofah (2017 : 103), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah *golden age* atau periode emas yaitu tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang paling penting pada masa awal kehidupan anak, karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental, maupun kecerdasan. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Anak belajar sambil bermain merupakan paduan kegiatan belajar mengajar yang selalu diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Pendidikan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan terhadap aspek-aspek perkembangan anak untuk membantu pertumbuhan memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal, aspek perkembangan anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tahun 2014 Pasal 7 Ayat 2 adalah (1) Nilai Agama dan Moral, (2) Fisik Motorik, (3) Kognitif, (4) Bahasa, (5) Sosial-Emosional, dan (6) Seni. Aspek perkembangan kognitif juga merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam proses perkembangan anak usia dini.

Kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Perkembangan kognitif mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu. Wong (dalam Nina Veronica, 2018: 51) berpendapat bahwa perkembangan kognitif pada anak dapat dikembangkan melalui interaksi, dan interaksi dapat dilakukan dengan cara bermain dengan benda-benda yang ada disekitarnya, ataupun alat permainan edukatif lainnya. Karena dunia anak adalah dunia bermain, jadi pembelajaran melalui permainan sangat penting untuk mengembangkan aspek kognitif. Dalam aspek perkembangan ini pula diperlukan sebuah media yang konkrit untuk membantu anak dalam mencapai tingkat pencapaian pembelajarannya.

Melihat kenyataan bahwa pentingnya peningkatan kemampuan kognitif pada anak usia dini, maka sudah seharusnya PAUD memaksimalkan perannya untuk turut mengembangkan beragam kebutuhan anak usia dini dalam proses peningkatan kognitif. Banyak media yang dapat digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak, adapun media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media *Busy Book*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan hari jumat tanggal 27 November 2020 pada anak kelompok B3 di TK PKK Mario Kabupaten Luwu kegiatan pembelajaran pada pengembangan aspek kognitif dikemas dengan monoton, metode ceramah dan pemberian Lembar Kerja Anak yang digunakan guru terkadang membuat anak merasa bosan dan tidak tertarik untuk menyelesaikan tugas pembelajaran yang diberikan. Peneliti mendapatkan dari 16 anak yang berada di kelas hanya 6 anak yang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan,

sehingga masih memerlukan stimulasi karena perkembangan anak masih belum sesuai dengan yang diharapkan.

Untuk melakukan penelitian dari latar belakang tersebut maka Peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media bermain *Busy Book*. Adapun judul yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah **“Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B3 Melalui Kegiatan Bermain *Busy Book* Di TK PKK Mario Kabupaten Luwu”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka rumusan masalah yang peneliti akan bahas yaitu, bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B3 melalui kegiatan bermain *busy book* di TK PKK Mario Kabupaten Luwu ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang peneliti ingin capai yaitu, untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B3 di TK PKK Mario Kabupaten Luwu dengan cara bermain media *busy book*.

1.4 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dapat dirasakan manfaatnya oleh beberapa pihak, seperti : anak didik, guru, dan pihak sekolah:

A. Bagi anak

- 1) Kemampuan kognitif anak menjadi lebih berkembang dengan baik
- 2) Meningkatkan kreativitas anak untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah yang disediakan melalui media

- 3) Memberikan dan menciptakan proses pembelajaran yang berbeda sehingga menimbulkan rasa tertarik pada anak.

B. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan dan kreatifitas guru dalam menciptakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang menarik
- 2) Kemampuan mengajar dalam penguasaan materi, kelas, dan metode pembelajaran semakin membaik
- 3) Bertambahnya penguasaan metode yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

C. Bagi Sekolah

- 1) Memiliki guru yang semakin profesional dalam menjalankan tugasnya
- 2) Pihak sekolah mendapatkan anak anak yang memiliki pemahaman yang baik sehingga proses pendidikan di sekolah terlaksana dengan baik dan sukses.

1.5 Batasan Penelitian

Peneliti membatasi masalah penelitian ini agar permasalahan yang dibahas tidak melewati batas pokok permasalahan seperti dalam uraian latar belakang yaitu yang berkaitan dengan penggunaan media bermain *Busy Book* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B3 di TK PKK Mario Kabupaten Luwu.

1.6 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan observasi yang telah dilakukan adapun identifikasi masalah yang ditemukan yaitu:

1. Terdapat anak-anak yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, khususnya pembelajaran yang berhubungan dengan kognitif.
2. Media dan sumber belajar yang digunakan kurang menarik sehingga kurang memberi pengalaman yang bermakna bagi anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Peneliti melakukan telaah terhadap beberapa penelitian, berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan ada beberapa penelitian berbentuk skripsi dan jurnal yang relevan dengan penelitian tersebut, diantaranya adalah :

Pertama, penelitian yang ditulis oleh Hardia Safitri, Ratulangi pada tahun 2018 dengan judul “*Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar Pada Kelompok B TK Wulele Sanggula II Kendari*”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B dengan menggunakan media kartu bergambar. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif pada anak dapat ditingkatkan melalui media kartu bergambar pada kelompok B Taman kanak-kanak Wulele Sanggula II Kendari.

Penelitian tersebut mempunyai kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dalam hal meningkatkan kemampuan kognitif. Adapun perbedaannya adalah dalam media pembelajaran yang digunakan, penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran kartu bergambar sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan medi pembelajaran *bussy boook*.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Isnaeni pada tahun 2018 dengan judul “*Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Quiet Book Pada Kelompok A RA Masyithoh Kalibening Salatiga*”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok A di RA Masythoh Kalibening

Saltiga. Hasil dari penelitian kognitif melalui permainan *quiet book* pada anak kelompok A di RA Masyithoh Kalibening Salatiga menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat mengembangkan kognitif anak.

Penelitian tersebut mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti dalam hal peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain menggunakan media. Adapun perbedaan penelitian ini adalah pada objek penelitian, dalam penelitian saudari Nurul Isnaeni objeknya adalah anak usia kelompok A di RA Masyithoh Kalibening Salatiga, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti objeknya adalah anak usia kelompok B di TK PKK Mario Kabupaten Luwu.

Kedua penelitian diatas meneliti tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini menggunakan media permainan edukatif. Dimana pemilihan media yang digunakan masing masing berbeda, begitupun dengan media yang akan digunakan oleh peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto (Eni Rohaeni, 2018: 20) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta

karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif ini akan memudahkan anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak mampu menjalankan fungsinya dengan wajar dengan interaksinya dengan masyarakat dan lingkungan sehari-hari (Desmita, 2017:96)

Adapun pendapat Knoblauch dan Woolfolk (2020) kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah serta beradaptasi dengan lingkungan. Dalam pengembangan kognitif menurut Woolfolk terdiri dari beberapa indikator, yaitu 1) kemampuan mengingat dengan indikator menyebutkan dan menghubungkan, 2) kemampuan memahami dengan indikator mengelompokkan, membandingkan, dan 3) kemampuan menerapkan dengan indikator memecahkan masalah sederhana.

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Perkembangan kognitif adalah bagaimana anak mampu mencari tahu, berpikir, dan mengeksplorasi sesuatu, ini adalah perkembangan aspek-aspek penting pada anak seperti pengetahuan, kemampuan mengatasi masalah, dan watak, yang akan membantu mereka untuk berpikir dalam memahami dunia sekitar mereka.

2.2.2 Tahap – Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari

keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan berfikir logis dari masa bayi hingga dewasa, menurut Piaget (Desmita, 2017:101) perkembangan yang berlangsung melalui empat tahap, yaitu :

1. Tahap Sensori-Motor 0-2 Tahun

Bayi bergerak dari tindakan refleks instingtif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan fisik.

2. Tahap pra-operasional 2-7 Tahun

Anak mulai merepretasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi indrawi dan tindakan fisik.

3. Tahap operasional konkrit 7-11 Tahun

Pada saat ini akan dapat berfikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang kongkret dan mengklasifikasikan benda-benda yang berbeda kedalam bentuk-bentuk yang berbeda.

4. Tahap operasional formal 11 Tahun keatas

Remaja berfikir dengan cara yang lebih abstrak, logis, dan lebih idealistis

Berdasarkan paparan diatas, maka anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tingkat ini, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol.

2.2.3 Faktor-Faktor Penunjang Perkembangan Kognitif Anak

Pada perkembangan kognitif anak, terdapat 6 faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, yaitu (Kompasiana : 2015) :

1. Faktor Hereditas / Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan.

2. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Loke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Berdasarkan pendapat Locke, taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

3. Faktor Kematangan

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

4. Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

Sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

5. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan memengaruhi tingkat kecerdasannya, artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode - metode tertentu dalam memecahkan masalah – masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

2.2.4 Teori Bermain Anak Usia Dini

A. Pengertian

Bermain merupakan dunianya anak-anak setiap ada anak usia dini di situ pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain merupakan kebutuhan alimiah anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak, karena memang belajarnya anak melalui aktivitas bermain. Adang Ismail berpendapat (dalam Fadlillah, 2017:7) berpendapat bahwa bermain dapat didefinisikan menjadi dua bagian. Pertama, bermain diartikan sebagai “*play*” yaitu suatu aktivitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah. Kedua,

bermain diartikan sebagai “*games*” yaitu suatu aktivitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah.

Adapun menurut Docket dan Fleer (dalam Fadlillah, 2017:8) bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Dari pendapat diatas, dapat diapahami bahwa bermain ialah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan ataupun tidak, yang terpenting anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya. Namun untuk anak usia dini bentuk dan alat permainan harus memiliki nilai-nilai edukatif, dalam rangka sebagai sarana mengembangkan potensi anak-anak.

B. Tujuan Bermain

Berbicara masalah tujuan bermain anak usia dini tidak bisa terlepas dari psikologi atau kepribadian anak. Tujuan bermain dimaksudkan untuk mengetahui peranan bermain dalam perkembangan anak usia dini. Utami munandar (dalam Fadlillah, 2017:8) menyebutkan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dengan kata lain, tujuan bermain apabila merujuk dari ungkapan Utami tersebut ialah bermain dijadikan sarana untuk mencapai seluruh perkembangan anak usia dini.

Adapun secara umum tujuan bermain dapat diklasifikasi kan menjadi beberapa bentuk sebagai berikut:

1. Untuk Eksplorasi Anak

Eksplorasi secara bahasa berarti mengeluarkan. Maksudnya mengeluarkan atau mencurahkan seluruh kemampuan yang dimiliki. Dalam konteks ini, bermain merupakan salah satu wahana yang dapat dijadikan tempat untuk bereksplorasi, sehingga rasa keingintahuannya dapat terpenuhi sesuai yang diinginkan.

2. Untuk Eksperimen Anak

Secara etimologi, eksperimen berarti uji coba. Adapun secara termonologi yaitu melakukan serangkaian percobaan-percobaan demi menghasilkan sesuatu yang diharapkan. Bermain sebagai eksperimen anak memiliki makna bahwa melalui bermain anak dapat melakukan uji coba-uji coba untuk mendapatkan informasi pengetahuan atau pengalaman yang baru.

3. Untuk Imitasi Anak

Imitasi dimaksudkan sebagai bentuk tiruan anak-anak. Dengan kata lain, bermain merupakan suatu bentuk peniruan anak-anak terhadap permainan yang dimainkan. Dengan kegiatan bermain, anak bebas berekspresi untuk menirukan berbagai hal yang ada dalam imajinasinya.

4. Untuk Adaptasi Anak

Tujuan lain dari kegiatan bermain ialah untuk melatih adaptasi anak-anak dengan lingkungan sekitar. Adaptasi sendiri bermakna mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan. Maksudnya manakala anak bermain bersama teman-teman sebayanya secara otomatis akan melatih anak bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

C. Manfaat Bermain

Menurut Slamet Suyanto (dalam Fadlillah, 2017:13) bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Lebih lanjut mengenai peran bermain bagi perkembangan anak dapat dilihat melalui uraian berikut ini:

1. Bermain Mengembangkan Kemampuan Motorik

Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi, selain itu dengan bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.

2. Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Dengan bermain seorang anak juga mempunyai kesempatan untuk menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dalam konsep *edutainment* hal ini disebut sebagai *global learning* (belajar menyeluruh).

3. Bermain Mengembangkan Kemampuan Afektif

Kemampuan afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap seseorang. Kemampuan ini dapat dikembangkan dan dilatih melalui kegiatan bermain. Caranya yaitu dengan melaksanakan dan mengikuti aturan-aturan permainan yang telah dibuat bersama.

4. Bermain Mengembangkan Kemampuan Bahasa

Pada saat bermain anak akan menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya atau hanya sekedar menyatakan pikirannya. Jadi dengan bermain secara otomatis bahasa anak akan dapat berkembang dengan baik.

5. Bermain Mengembangkan Kemampuan Sosial

Pada saat bermain secara langsung anak akan berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak bagaimana merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju ide dan perilaku anak yang lain. Sikap yang demikian itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentrisme pada anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

D. Prinsip-Prinsip Bermain

Dalam bermain harus memperhatikan prinsip-prinsip tertentu. Prinsip-prinsip ini dimaksudkan sebagai upaya untuk memberikan batasan dalam bermain, sehingga pelaksanaannya betul-betul berguna bagi diri anak. Selain itu, prinsip ini dimaksudkan agar anak dapat bermain dengan aman dan nyaman, serta memiliki nilai edukatif.

Prinsip-prinsip bermain (dalam Fadlilah, 2017:19) dapat diperhatikan dalam uraian berikut ini:

1. Memiliki Tujuan Yang Jelas

Dalam kegiatan bermain, setiap anak mempunyai tujuan yang berbeda-beda, tergantung apa yang diinginkan oleh anak yang bersangkutan. Dengan bermain anak dapat secara langsung bereksplorasi, bereksperimen, dan berimajinasi, sehingga akan memunculkan kepuasan tersendiri bagi diri anak.

2. Dilakukan Dengan Bebas

Bermain harus dilakukan secara bebas ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk berekspresi dan berkreaitivitas sesuai apa yang diimajinasikan. Jadi, biarkan anak bermain secara bebas dan menentukan aturan permainannya sendiri, tanpa harus dipaksa. Dengan bermain secara bebas secara tidak langsung akan membantu mengembangkan kreativitas anak.

3. Mementingkan Proses Bukan Hasil

Dalam aktivitas bermain yang menjadi titik tekannya ialah proses bermain anak. Hal ini dikarenakan proses belajar anak dilakukan pada saat ia melakukan kegiatan bermain.mengenai hasil akhir dalam bermain itu nomor sekian.

4. Memperhatikan Keselamatan

Dalam bermain salah satu hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah keselamatan. Jangan sampai kegiatan bermain membahayakan bagi anak, apa lagi sampai membuat luka atau cederadan trauma yang berkepanjangan. Keselamatan dalam bermain ini dapat dilihat dari bentuk permainannya maupun alat-alat yang akan digunakan dalam bermain.

5. Menyenangkan Dan Dapat Dinikmati

Hal ini merupakan inti dari kegiatan bermain itu sendiri. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa maksud dasar dari bermain dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan. Maka dari itu, bermain harus memberikan rasa senang, gembira, dan membangkitkan semangat anak-anak.

2.2.5 Media *Busy Book*

Bussy Book merupakan sebuah buku biasanya terbuat dari kain flanel yang berisi beberapa gambar-gambar yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan sang anak. Anak akan sibuk mengutak-atik mainan barunya ini, karena tiap halaman akan memberikan kesan dan pengalaman baru bagi anak. Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dan kekurangan dari media *Busy Book*, antara lain :

A. Kelebihan

- 1) Berbahan dasar kain flanel sehingga aman digunakan oleh anak.
- 2) Bersifat tahan lama, tidak mudah rusak.
- 3) Kegiatan yang disediakan dalam media dapat menarik perhatian anak serta menumbuhkan motivasi belajar anak.

B. Kekurangan

- 1) Pembuatan media berdasarkan materi atau tema pembelajaran, sehingga isi kegiatan harus disesuaikan.
- 2) Pembuatan media *busy book* membutuhkan waktu yang cukup lama.

C. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Busy Book* :

- 1) Mengatur jarak duduk anak;
- 2) Guru memberikan penjelasan sederhana mengenai media kepada anak;
- 3) Guru menjelaskan peraturan permainan;
- 4) Mempersilahkan anak untuk memilih dan mengambil media yang telah disiapkan;

- 5) Memberikan waktu kepada anak untuk bermain dan menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam media.

2.3 Kerangka Konseptual

Berdasarkan hasil studi pendekatan di TK PKK Mario Kabupaten Luwu, peneliti menjumpai rendahnya kemampuan kognitif anak, anak belum mampu menyelesaikan sendiri masalah/tugas yang diberikan. Pembelajaran pada pengembangan aspek kognitif dikemas dengan serius dan monoton, terkadang membuat sebagian besar anak merasa bosan dan tidak tertarik selama proses pembelajaran, pemanfaatan alat peraga serta media pembelajaran masih kurang di gunakan oleh guru, salah satunya guru belum memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) *Bussy Book* untuk menarik minat dan melatih anak.

Oleh karena itu peneliti berusaha mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan media pembelajaran yang konkret agar anak lebih aktif dalam proses pembelajaran serta tertarik menyelesaikan tugas yang tersedia, sehingga dapat melatih kemampuan kognitif anak. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

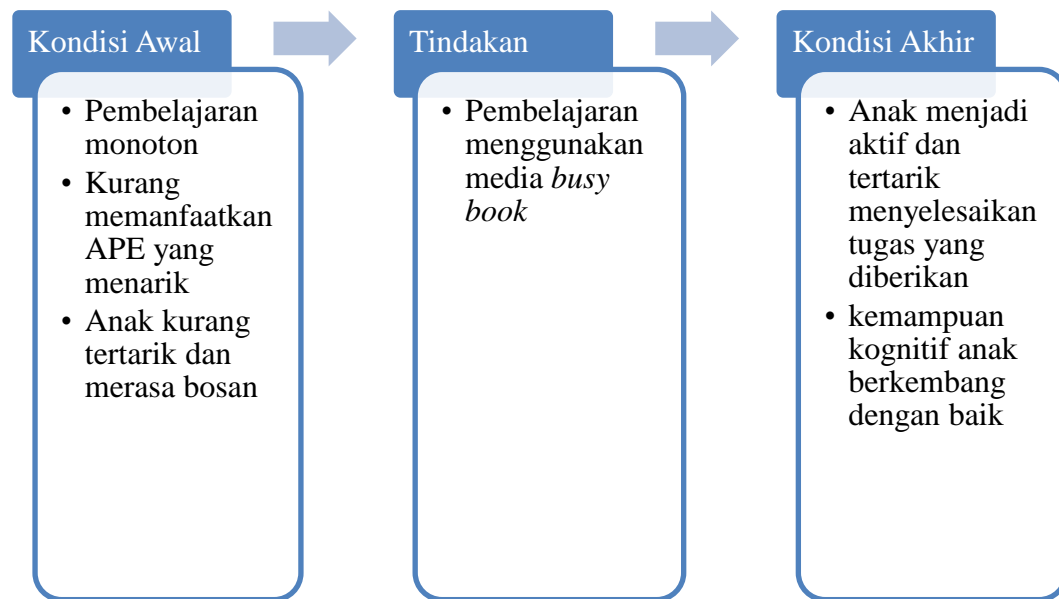


Diagram 2.1 Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Model penelitian tindakan kelas yang akan digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan model Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen yaitu, perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai siklus yang dapat digambarkan sebagai berikut (Asik Belajar : 2018) :

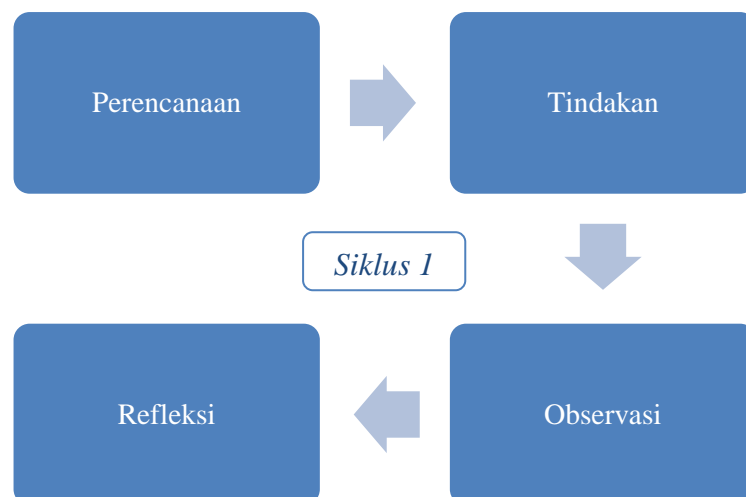


Diagram 3.1 Desain Penelitian Penelitian Tindakan Kelas

a. Perencanaan

Perencanaan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci. Segala keperluan pelaksanaan PTK, mulai dari materi / bahan ajar, pemilihan tema pembelajaran, metode yang akan digunakan saat proses belajar mengajar dan instrument penelitian, dipersiapkan dengan matang pada tahap perencanaan ini. Penyusunan dan persiapan perencanaan dilakukan oleh peneliti bekerja sama dengan guru kelas.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini yang berlangsung di dalam kelas merupakan realisasi dari segala teori pendidikan dan teknik mengajar yang telah disiapkan pada tahap perencanaan dan selama penelitian berlangsung peneliti bertindak sebagai observer.

c. Pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti mengamati seluruh kegiatan anak pada saat proses pembelajaran. Dalam melaksanakan observasi peneliti dibantu oleh guru kelas dan rekan sejawat.

d. Refleksi

Dalam proses ini semua data yang di dapat saat pengamatan / observasi kemudian di kaji dan dianalisis dengan baik. Pada proses refleksi ini kita dapat menentukan apakah siklus ini berhasil atau tidak. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila di dapatkan perubahan yang baik pada anak dalam perkembangan kognitifnya sesuai dengan standar keberhasilan yang telah di targetkan oleh peneliti. Dan apa bila perkembangan anak belum sesuai target maka siklus pertama dikatakan belum berhasil sehingga memerlukan penelitian di siklus berikutnya.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Berdasarkan wikipedia Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Sesuai dengan pendapat Kunandar (2008), mendefinisikan “penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki mutu proses pembelajaran di dalam kelas”.

Adapun karakteristik penelitian tindakan kelas menurut Kunandar (Seputar Pengetahuan : 2016), yaitu:

- 1) Masalah yang diteliti adalah masalah riil atau nyata yang muncul dari dunia kerja peneliti atau yang ada dalam kewenangan atau tanggung jawab peneliti.
- 2) Berorientasi pada pemecahan masalah.
- 3) Berorientasi pada peningkatan mutu.
- 4) Siklus konsep tindakan dalam PTK terdiri dari 4 tahapan yaitu, perencanaan tindakan, melakukan tindakan, pengamatan atau observasi, dan analisis atau refleksi.
- 5) *Action oriented*. Dalam PTK selalu didasari pada adanya tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.
- 6) Pengkajian terhadap dampak tindakan.

- 7) Aktivitas PTK dipicu oleh permasalahan praktis yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas.
- 8) PTK dilaksanakan secara kolaboratif dan bermitra dengan pihak lain.
- 9) Peneliti sekaligus praktisi yang melakukan refleksi.
- 10) Dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus.

3.3 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok B2 di TK PKK Mario Kabupaten Luwu tahun ajaran 2020/2021 yang terdiri dari 16 anak (12 perempuan dan 4 laki-laki). Adapun orang tua siswa mayoritas sebagai petani dan wiraswasta.

Tabel. 3.1 Daftar nama anak kelompok B3 TK PKK Mario

No.	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	Abbad Aushaf Arpah	Laki - Laki
2	Aqil Rafii Arifin	Laki - Laki
3	Dian Eka Wardana	Perempuan
4	Fitria Ramadani	Perempuan
5	Firzanah Fikhrunnisa	Perempuan
6	Inaya Nuraini	Perempuan
7	Muh. Furqan	Laki – Laki
8	Najwa Asyila	Perempuan
9	Naya Humaira Lasri	Perempuan
10	Nur Alya	Perempuan
11	Qumaira Hendra	Perempuan
12	Reski Najwa Hasan	Perempuan
13	Safaat Ramadhan Fattah	Laki – Laki
14	Sabrina Kharismatun Niza	Perempuan
15	Sitti Khumaira	Perempuan
16	Syakila Naswa	Perempuan

3.4 Lokasi (Tempat) dan Waktu Penelitian

Penelitian yang dilakukan berlokasi di Taman Kanak-kanak PKK Mario, alamat jalan Pendidikan. Desa Mario, Kecamatan Ponrang, Kabupaten Luwu. Adapun penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021.

3.5 Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer dan data sekunder. Sumber data primer yaitu informasi tentang data penelitian yang peneliti dapatkan langsung dari informan. Informan dalam penelitian ini adalah anak kelompok B3 TK PKK Mario Kabupaten Luwu yang terdiri dari 16 anak serta guru kelas. Sumber data sekunder adalah data hasil belajar yang telah terkumpul, data pendukung dalam penelitian ini adalah dokumentasi yang peneliti dapat selama penelitian berlangsung.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Cara mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan. Observasi dilakukan dalam kelas untuk mengamati kegiatan atau tingkah laku anak selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh guru kelas dan teman sejawat.

2. Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk menggali data tentang kesan anak selama proses pembelajaran menggunakan media *busy book*. Selain itu

peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas untuk memperoleh data awal tentang proses pembelajaran sebelum melaksanakan penelitian.

3. Pemberian Tugas

Suatu penelitian dengan memberikan tugas kepada anak dan melihat hasil kerjanya. Pemberian tugas dapat dilakukan secara kelompok atau individu. Tujuannya adalah untuk mengetahui sudah sampai sejauh mana perkembangan anak.

4. Analisis Dokumen

Data dokumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain biodata sekolah data tentang anak didik dan guru, serta dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sekolah.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan catatan yang menggambarkan tingkat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai kegiatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung menggunakan media *busy book*.

Tabel 3.2 Instrumen Lembar Observasi

Aspek Per- kembangan	Indikator	Kegiatan Yang Diamati	Skor			
			BB	MB	BSH	BSB
			1 (25)	2 (50)	3 (75)	4 (100)
Kognitif	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah sederhana	Anak dapat menyelesaikan semua kegiatan yang ada di dalam <i>busy book</i>				
	Mengingat dan menceritakan kembali kegiatan yang telah dimainkan	Anak dapat menceritakan kembali kegiatan apa saja yang ada di dalam media secara sederhana				
	Memahami dan mematuhi aturan main	Anak dapat mengikuti aturan main dengan baik				

Keterangan :

- 1 = BB (Belum Berkembang) apabila anak belum mampu melakukan indikator dengan bantuan dan bimbingan.
- 2 = MB (Mulai Berkembang) apabila anak mampu melakukan indikator dengan bimbingan
- 3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan) apabila anak mampu melakukan indikator dengan mandiri.
- 4 = BSB (Berkembang Sangat Baik) apabila anak mampu melakukan indikator dengan mandiri dan membantu temannya yang belum bisa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto-foto aktivitas anak pada saat proses belajar mengajar berlangsung, kegiatan peneliti ketika sedang menyampaikan materi di depan kelas, dokumentasi diambil untuk memperjelas dan memperkuat data dalam penelitian tindakan kelas.

3.8 Teknik Analisis Data

Seorang peneliti perlu memahami teknik analisis data yang tepat agar hasil penelitiannya dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara tepat, sesuai dengan kondisi yang terjadi di dalam kelas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data kualitatif model Miles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data, yaitu:

1. Reduksi Data (Data Redoction)

Data yang diperoleh di lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian Data (Data Display)

Setelah data direduksi, maka langkah berikutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sebagainya.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun bila kesimpulan memang telah didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (dapat dipercaya).

Selain teknik diatas peneliti juga menganalisis hasil kegiatan pembelajaran anak didik mengenai kemampuan kognitif. Analisis pembelajaran anak dilakukan dengan menggunakan teknik diskriptif kuantitatif persentase. Adapun rumus yang

digunakan : $P = \frac{f}{n} \times 100\%$

Keterangan :

P = persentase kemampuan kognitif anak

f = jumlah anak yang mengalami perkembangan

n = jumlah seluruh anak

Selanjutnya hasil analisis di paparkan secara sistematis dalam bentuk narasi dan dilengkapi dengan tabel frekuensi persentase jumlah anak yang teramati.

3.9 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah :

Perkembangan kognitif anak dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas pemahamannya dengan menyelesaikan tugas yang diberikan. Pengukuran

berdasarkan kategori perkembangan bahwa anak dikatakan tuntas belajar jika memperoleh skor minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan penelitian tuntas apabila terjadi peningkatan hasil belajara dari pra siklus ke siklus tindakan berikutnya dengan kriteria 75% dari total anak dalam kelas. Adapun kriteria penentuan penliaian menurut Suharsimi Arikunto (Mahrani, 2020) ialah:

Table 3.3 Indikator Keberhasilan

No	Kategori	Skor	Presentase
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	76% - 100%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	56% - 75%
3.	Mulai Berkembang (MB)	2	41% - 55%
4.	Belum Berkembang (BB)	1	40% - kebawah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Peneliti akan mendeskripsikan hasil pengelolaan dan pembahasan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK PKK Mario Kab. Luwu. Dimana penelitian ini akan membahas tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain *busy book*. Adapun data dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi dan dokumentasi.

4.1.1 Deskripsi Data Umum Lokasi Penelitian

A. Lokasi Penelitian

TK PKK Mario beralamat di jalan Pendidikan, Desa mario, Kecamatan Ponrang, Kabupaten Luwu. Lokasi sekolah berada ± 300 m dari jalan poros Trans Sulawesi. Kelayakan dan keamanan sangat strategis dikarenakan letaknya dekat dengan rumah penduduk. TK PKK Mario mempunyai bangunan tempat kegiatan yang terdiri dari :

1. Bangunan permanen dalam keadaan baik
 - Ruang Kantor
 - Ruang Kelas
 - Kamar Mandi / toilet
2. Halaman yang cukup luas untuk tempat bermain dan belajar anak
3. APE dalam ruang. Bola plastik kecil, permainn bangun datar (balok), *puzzle*, boneka, dan masih banyak mainan lainnya.
4. APE luar ruang. Ayunan, jungkat jungkit, luncuran, kotak majemuk

5. Keadaan pendidik. TK PKK Mario memiliki tenaga pendidik sebanyak 5 orang.

a. Kepala sekolah : Lily Suriani

b. Guru kelas : - Fatmawati, S.Pd - Hasbina, S.Pd
- Besse A. M, S.Pd - Rismawati

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah anak kelompok B3 TK PKK Mario yang terdiri dari 16 orang anak. 12 orang anak perempuan dan 4 orang anak laki-laki.

4.1.2 Deskripsi Tahap Awal Sebelum Tindakan

Peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan terhadap kemampuan awal kognitif pada anak kelompok B3 TK PKK Mario (pra siklus). Adapun indikator kemampuan kognitif anak yang diamati adalah, yang pertama kemampuan anak dalam menyelesaikan sendiri kegiatan yang diberikan, yang kedua kemampuan anak dalam menceritakan kembali kegiatan apa saja yang telah dilakukan secara sederhana, dan yang ketiga kemampuan anak dalam memahami dan mengikuti aturan main yang berlaku.

Pengamatan dilakukan pada hari kamis tanggal 18 Maret, peneliti menggunakan lembar observasi yang telah di susun untuk digunakan sebagai intsrumen penelitian, dengan skor 1 bagi anak yang memiliki kemampuan berkembang belum berkembang baik, skor 2 bagi anak yang memiliki kemampuan masih kurang baik, skor 3 bagi anak yang memiliki kemampuan berkembang dengan baik, dan skor 4 bagi anak yang memiliki kemampuan berkembang sangat baik. Hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil observasi sebelum tindakan (Pra siklus)

No	Nama Anak	Indikator Penilaian			Rata-rata	Kriteria Penilaian
		Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah sederhana	Mengingat dan menceritakan kembali kegiatan yang telah dimainkan	Memahami dan mematuhi aturan main		
1	Abbad Aushaf Arpah	50	50	50	50	MB
2	Aqil Rafii Arifin	25	25	25	25	BB
3	Dian Eka Wardana	50	50	50	50	MB
4	Fitria Ramadani	50	75	75	67	BSH
5	Firzanah Fikhrunnisa	75	75	50	67	BSH
6	Inaya Nuraini	25	25	25	25	BB
7	Muh. Furqan	25	25	25	25	BB
8	Najwa Asyila	75	50	75	67	BSH
9	Naya Humaira Lasri	25	25	25	25	BB
10	Nur Alya	25	25	50	33	BB
11	Qumaira Hendra	25	25	25	25	BB
12	Reski Najwa Hasan	75	50	75	67	BSH
13	Safaat Ramadhan Fattah	25	25	25	25	BB
14	Sabrina Kharismatun Niza	25	25	25	25	BB
15	Sitti Khumaira	25	25	25	25	BB
16	Syakila Naswa	25	25	25	25	BB
Jumlah		625	600	650	626	
Persentase (%)		39%	37,5%	40,6%	39,1%	

Sumber: Hasil observasi pra siklus

Keterangan Indikator Kemampuan:

A : Anak dapat menyelesaikan secara mandiri semua kegiatan yang diberikan

B : Anak dapat mengingat dan menceritakan kembali secara sederhana mengenai kegiatan apa saja yang telah dikerjakan

C : Anak dapat memahami dan mematuhi aturan main yang berlaku

Dari observasi yang dilakukan peneliti di peroleh data bahwa kemampuan kognitif pada anak kelompok B3 TK PKK Mario perlu di tingkatkan.

Hal ini terlihat dari tingkat keberhasilan anak dalam indikator yang di observasi,

Pada ketiga indikator yaitu dapat menyelesaikan semua kegiatan/tugas yang

diberikan, Mengingat dan menceritakan kembali kegiatan yang telah dimainkan dan Memahami dan mematuhi aturan main. Terdapat 10 orang anak dengan skor 1 kategori belum berkembang (BB), 2 orang anak dengan skor 2 kategori mulai berkembang (MB), 4 orang anak dengan skor 3 kategori berkembang sesuai harapan (BSH).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada hasil observasi pra siklus, secara sederhana persentase kemampuan kognitif pada anak kelompok B3 TK PKK Mario dapat dikelompokkan dan dilihat pada gambar tabel persentase kemampuan kognitif tahap awal anak sebelum tindakan, berikut tabelnya:

Tabel 4.2 Persentase perkembangan kemampuan kognitif anak sebelum tindakan

No.	Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Persentase
1.	Belum Berkembang (BB)	10	62,5%
2.	Mulai Berkembang (MB)	2	12,5%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	25%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

Sumber: Hasil observasi pra siklus

Berdasarkan data dari tabel 4.2 menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain *busy book* terdapat anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 10 orang anak atau sekitar 62,5%, anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak atau sekitar 12,5%, anak yang berkembang sesuai

harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak atau sekitar 25% orang anak dan 0% anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB).

Dari hasil observasi yang dilakukan terdapat masih banyak anak yang belum berkembang, dan dapat dikatakan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B3 pada TK PKK Mario masih kurang dan perlu di tingkatkan.

4.1.3 Deskripsi Penelitian Siklus 1

Dalam siklus penelitian ini terdiri dari empat komponen yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus ini pelaksanaan tindakan penelitian akan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan.

1. Perencanaan tindakan siklus 1

Pada hari Kamis tanggal 25 Maret 2021 peneliti di dampingi oleh guru kelas melakukan pendekatan dan perkenalan dengan anak-anak kelompok B3 di TK PKK Mario, peneliti juga memanfaatkan waktu untuk mengamati secara singkat proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Perencanaan penelitian dilakukan oleh peneliti bekerja sama dengan guru kelas, yang pertama menetapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan selama penelitian, RPPH yang disusun peneliti mengacu pada RPPH yang telah dibuat oleh TK PKK Mario kemudian dikembangkan dengan media yang digunakan, tema dan sub tema yang digunakan menyesuaikan dengan pembelajaran sekolah. Selanjutnya peneliti mempersiapkan alat peraga pembelajaran yang akan digunakan, dalam hal ini alat peraga yang digunakan adalah media *busy book*. Peneliti menyiapkan 16 buah *busy book* sesuai dengan

jumlah anak kelompok B3 yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi sebagai media penilaian bagi anak.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

A. Pertemuan Hari Pertama. Senin, 29 Maret 2021

Pertemuan pertama dilakukan dengan pembelajaran tema alat komunikasi dan sub tema koran/majalah. **Kegiatan awal**, anak-anak dipersilahkan untuk berbaris terlebih dahulu di teras kelas, pemeriksaan kuku dan memberi salam sebelum memasuki ruangan. Di dalam kelas anak dipersilahkan untuk duduk di karpet, kemudian guru mengajak anak berdoa bersama dan mengucapkan janji anak didik, selanjutnya bernyanyi lagu “Taman Kanak-kanak”. Peneliti dan guru menyiapkan media pembelajaran serta alat dan bahan yang akan digunakan, selanjutnya guru mengajak anak berdiskusi tentang koran sebagai alat komunikasi kemudian memberitahu dan menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan serta aturan main yang akan digunakan. **Kegiatan inti**, pertama guru memperkenalkan hari dan tanggal kepada anak, kemudian memberikan kesempatan kepada tiap anak untuk maju ke depan papan tulis untuk menuliskan huruf dari kata koran. Selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, tidak lupa guru memperlihatkan dan memperkenalkan media *busy book* kepada anak-anak. Guru juga memperlihatkan cara main menggunakan media, memperkenalkan macam-macam jenis kegiatan yang ada di dalam *busy book*, terlihat anak-anak menunjukkan antusias atas media pembelajaran yang diperlihatkan, anak-anak juga menunjukkan sikap senang pada saat memperhatikan guru. Setelah itu guru mempersilahkan tiap anak untuk mengambil media *busy book* yang telah di

siapkan oleh peneliti dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain *busy book*.

Saat anak-anak berkegiatan bermain *busy book*, guru dan peneliti mengamati anak selanjutnya mencatat semua perkembangan yang di tunjukkan oleh anak, khususnya kemampuan aspek kognitif anak. Guru dan peneliti juga memberikan bimbingan kepada anak yang masih kesulitan menghadapi pembelajaran serta memberikan motivasi kepada anak agar semangat dalam menyelesaikan pembelajaran. Jika salah seorang anak telah selesai menyelesaikan tugas pembelajaran yang diberikan melalui media *busy book* namun waktu pembelajaran masih ada maka anak di persilahkan menuju ke kegiatan tambahan yang telah di siapkan oleh guru yaitu menggunting gambar yang ada di koran. Pada pertemuan awal ini terdapat 7 anak yang berhasil menyelesaikan tugas-tugas yang terdapat dalam media tanpa bantuan dari guru maupun peneliti, dan masih terdapat 9 anak yang memerlukan bimbingan dalam proses pembelajaran. Setelah pembelajaran kegiatan inti selesai guru mengajak anak-anak untuk merapikan alat-alat yang telah digunakan saat berkegiatan, dan mencuci tangan setelah semuanya rapi. **Kegiatan akhir**, guru mempersilahkan anak untuk duduk di karpet. Selanjutnya guru menanyakan perasaan anak selama berkegiatan tadi, guru berdiskusi dengan anak tentang kegiatan apa saja yang dikerjakan pada pembelajaran hari ini. Guru juga memberikan *reward* kepada anak yang berhasil menyelesaikan semua kegiatan yang diberikan dan memberikan semangat kepada anak yang masih belum berhasil, selanjutnya guru bercerita pendek yang berisi pesan-pesan kepada anak didik. Tidak lupa guru memberikan informasi tentang

kegiatan hari esok kepada anak-anak, dan terakhir guru mengajak anak untuk berdoa sesudah belajar dilanjutkan dengan doa pulang dan salam penutup.

B. Pertemuan Hari Kedua. Kamis, 01 April 2021

Pertemuan kedua dilakukan dengan pembelajaran tema alat komunikasi dan sub tema koran/majalah. **Kegiatan awal**, anak-anak dipersilahkan untuk berbaris terlebih dahulu di teras kelas, pemeriksaan kuku dan memberi salam sebelum memasuki ruangan. Di dalam kelas anak dipersilahkan untuk duduk di karpet, kemudian guru duduk di depan anak-anak mengajak anak berdoa bersama dan mengucapkan jajnji anak didik, selanjutnya bernyanyi lagu “Alat Komunikasi”. Peneliti dan guru menyiapkan media pembelajaran serta alat dan bahan yang akan digunakan, selanjutnya guru mengajak anak berdiskusi tentang koran alat - alat komunikasi kemudian memberitahu dan menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan serta aturan main yang akan digunakan. **Kegiatan inti**, pertama guru memperkenalkan hari dan tanggal kepada anak, dan memberikan kesempatan kepada tiap anak untuk maju ke depan papan tulis untuk menuliskan huruf dari nama masing-masing, setelah menuliskan namanya anak dipersilahkan untuk mengambil media *busy book* dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan tugas yang terdapat di dalam media tersebut.

Saat anak-anak berkegiatan bermain *busy book*, guru dan peneliti mengamati anak selanjutnya mencatat semua perkembangan yang di tunjukkan oleh anak, khususnya kemampuan aspek kognitif anak. Guru dan peneliti juga memberikan bimbingan kepada anak yang masih kesulitan menghadapi pembelajaran serta memberikan motivasi kepada anak agar semangat dalam

menyelesaikan pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung terdapat 5 anak yang masih kurang semangat dan kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terdapat dalam media, menanggapi hal tersebut peneliti bekerja sama dengan guru untuk memberikan bimbingan kepada 5 anak tersebut, menjelaskan ulang cara kerjanya kepada anak serta memberikan pemahaman dan tidak lupa memberikan motivasi kepada seluruh anak-anak yang sedang berkegiatan. Jika anak-anak telah selesai menyelesaikan tugas pembelajaran yang diberikan melalui media *busy book* namun waktu pembelajaran masih ada maka anak di persilahkan menuju ke kegiatan tambahan yang telah di siapkan oleh guru yaitu melipat koran menjadi benuk lebih kecil. Setelah kegiatan inti selesai guru mengajak anak-anak untuk merapikan alat-alat yang telah digunakan saat berkegiatan, dan mencuci tangan setelah semuanya rapi. **Kegiatan akhir**, guru mempersilahkan anak untuk duduk di karpet. Selanjutnya guru menanyakan perasaan anak selama berkegiatan tadi, guru berdiskusi dengan anak tentang kegiatan apa saja yang dikerjakan pada pembelajaran hari ini, melatih daya ingat anak dengan mempersilahkan anak untuk bercerita singkat dan sederhana mengenai tugas apa saja yang berhasil mereka selesaikan ketika bermain *busy book*. Guru juga memberikan *reward* kepada anak yang berhasil menyelesaikan semua kegiatan yang diberikan dan memberikan semangat kepada anak yang masih belum berhasil, selanjutnya guru mendiskusikan tentang aturan main yang di sepakati saat kegiatan awal, memberikan teguran kepada sikap anak yang kurang berkenan jika ada. Tidak lupa guru memberikan informasi tentang kegiatan hari esok kepada anak-anak,

dan terakhir guru mengajak anak untuk berdoa bersama doa sesudah belajar dilanjutkan dengan doa pulang dan salam penutup.

C. Pertemuan Hari Ketiga. Senin, 05 April 2021

Pertemuan ketiga dilakukan dengan pembelajaran tema Pekerjaan dan sub tema Guru. **Kegiatan awal**, anak-anak dipersilahkan untuk berbaris terlebih dahulu di teras kelas, pemeriksaan kuku dan memberi salam sebelum memasuki ruangan. Di dalam kelas anak dipersilahkan untuk duduk di karpet, kemudian guru duduk di depan anak-anak mengajak anak berdoa bersama dan mengucapkan jajnji anak didik, selanjutnya bernyanyi lagu “Guruku”. Peneliti dan guru menyiapkan media pembelajaran serta alat dan bahan yang akan digunakan, selanjutnya guru mengajak anak berdiskusi tentang jenis-jenis pekerjaan, kemudian memberitahu dan menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan serta aturan main yang akan digunakan. **Kegiatan inti**, pertama guru memperkenalkan hari dan tanggal kepada anak, kemudian memberikan kesempatan kepada tiap anak untuk maju ke depan papan tulis untuk menuliskan hari dan tanggal di papan tulis secara bergantian, selanjutnya anak dipersilahkan untuk mengambil media *busy book* dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan tugas yang terdapat di dalam media tersebut.

Saat anak-anak bermain *busy book*, guru dan peneliti mengamati anak-anak selanjutnya mencatat semua perkembangan yang di tunjukkan oleh anak, khususnya kemampuan aspek kognitif anak. Guru dan peneliti juga memberikan bimbingan kepada anak yang masih kesulitan menghadapi pembelajaran serta memberikan motivasi kepada anak agar semangat dalam menyelesaikan

pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung pada pertemuan hari ketiga ini terdapat 3 anak yang masih sedikit kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terdapat dalam media, terkadang 3 anak tersebut masih perlu di dampingi sesekali oleh guru ataupun peneliti, guru dan peneliti tidak lupa juga memberikan motivasi kepada seluruh anak-anak yang sedang berkegiatan. Jika anak-anak telah selesai menyelesaikan tugas pembelajaran yang diberikan melalui media *busy book* namun waktu pembelajaran masih ada maka anak di persilahkan menuju ke kegiatan tambahan yang telah di siapkan oleh guru yaitu menulis kata guru di buku tulis masing-masing. Setelah kegiatan inti selesai guru mengajak anak-anak untuk merapikan alat-alat yang telah digunakan saat berkegiatan, dan mencuci tangan setelah semuanya rapi. **Kegiatan akhir**, guru mempersilahkan anak untuk duduk di karpet. Selanjutnya guru menanyakan perasaan anak selama berkegiatan tadi, guru berdiskusi dengan anak tentang kegiatan hari ini, serta kembali melatih daya ingat anak dengan mempersilahkan anak untuk bercerita singkat dan sederhana mengenai tugas apa saja yang berhasil mereka selesaikan ketika bermain *busy book*, guru dan peneliti juga menanyakan tentang kegiatan apa yang paling di senangi oleh anak yang terdapat dalam media *busy book*. Guru juga memberikan *reward* kepada anak yang berhasil menyelesaikan semua kegiatan yang diberikan dan memberikan semangat kepada anak yang masih belum berhasil, selanjutnya guru mendiskusikan tentang aturan main yang di sepakati saat kegiatan awal, memberikan teguran kepada sikap anak yang kurang berkenan jika ada. Tidak lupa guru memberikan informasi tentang kegiatan hari

esok kepada anak-anak, dan terakhir guru mengajak anak untuk berdoa bersama doa sesudah belajar dilanjutkan dengan doa pulang dan salam penutup.

D. Pertemuan Keempat. Kamis, 08 April 2021

Pertemuan keempat dilakukan pada dengan pembelajaran tema Pekerjaan dan sub tema Guru. **Kegiatan awal**, anak-anak dipersilahkan untuk berbaris terlebih dahulu di teras kelas, pemeriksaan kuku dan memberi salam sebelum memasuki ruangan. Di dalam kelas anak dipersilahkan untuk duduk di karpet, kemudian guru duduk di depan anak-anak mengajak anak berdoa bersama dan mengucapkan janji anak didik, selanjutnya bernyanyi lagu “Guruku”. Peneliti dan guru menyiapkan media pembelajaran serta alat dan bahan yang akan digunakan, selanjutnya guru mengajak anak berdiskusi tentang profesi guru, kemudian memberitahu dan menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan serta aturan main yang akan digunakan. **Kegiatan inti**, pertama guru memperkenalkan hari dan tanggal kepada anak. Lalu mempersilahkan anak mengambil media *busy book* yang telah disiapkan, kemudian meminta anak untuk duduk dengan rapih di karpet dan menyelesaikan tugas yang ada di media tersebut secara bersamaan. Setelah waktu yang ditentukan dalam pengerjaan tugas berakhir selanjutnya anak di arahkan untuk mengerjakan kegiatan berikutnya yaitu menggunting pola gambar buku kemudian menempelnya sesuai dengan urutan mulai dari terkecil sampai terbesar. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengamati seluruh kegiatan yang dilakukan tiap-tiap anak dan mengevaluasi perkembangan yang di tunjukkan oleh anak mulai dari awal pertemuan hingga hari ini. Setelah kegiatan inti selesai guru mengajak anak-anak untuk merapikan alat-alat yang telah digunakan saat

berkegiatan, dan mencuci tangan setelah semuanya rapi. **Kegiatan akhir**, guru mempersilahkan anak untuk duduk di karpet. Selanjutnya guru menanyakan perasaan anak selama berkegiatan tadi, guru berdiskusi dengan anak tentang kegiatan hari ini, serta kembali melatih daya ingat anak dengan mempersilahkan anak untuk bercerita singkat dan sederhana mengenai tugas apa saja yang berhasil mereka selesaikan ketika bermain *busy book*, guru dan peneliti juga menanyakan tentang kegiatan apa yang paling di senangi oleh anak yang terdapat dalam media *busy book*. Guru juga memberikan *reward* kepada anak yang berhasil menyelesaikan semua kegiatan yang diberikan dan memberikan semangat kepada anak yang masih belum berhasil, selanjutnya guru mendiskusikan tentang aturan main yang di sepakati saat kegiatan awal, memberikan teguran kepada sikap anak yang kurang berkenan jika ada. Tidak lupa guru memberikan informasi tentang kegiatan hari esok kepada anak-anak, dan terakhir guru mengajak anak untuk berdoa bersama doa sesudah belajar dilanjutkan dengan doa pulang dan salam penutup.

3. Observasi

Selama pelaksanaan tindakan penelitian guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan perencanaan. Peneliti mengamati proses pembelajaran yaitu keterlibatan serta ketertarikan anak dalam kegiatan yang dirancang, keaktifan anak dalam pembelajaran baik menjawab pertanyaan ataupun bertanya soal pembelajaran yang berlangsung, serta keberhasilan anak dalam menyelesaikan seluruh tugas yang diberikan. Saat melakukan pengamatan peneliti menggunakan lembar catatan lapangan, semua kejadian atau pengalaman menarik

dan perkembangan yang ditunjukkan oleh anak-anak akan di catat di dalam lembaran tersebut. Pada pertemuan ke empat peneliti dan guru mengadakan tes kepada anak kelompok B3 dengan cara pemberian tugas, dimana anak diberikan waktu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kemudian peneliti dan guru mengamati anak saat berkegiatan dan menilai hasil kerjanya. Peneliti juga mengumpulkan data dengan melakukan wawancara terhadap guru, wawancara peneliti lakukan untuk mencari info tentang perkembangan anak pada saat berkegiatan di luar hari tindakan penelitian. Adapun hasil pengamatan pada observasi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Hasil observasi setelah tindakan Siklus 1

No	Nama Anak	Indikator Penilaian			Rata-rata	Kriteria Penilaian
		Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah sederhana	Mengingat dan menceritakan kembali kegiatan yang telah dimainkan	Memahami dan mematuhi aturan main		
1	Abbad Aushaf Arpah	100	100	100	100	BSB
2	Aqil Rafii Arifin	75	75	75	75	BSh
3	Dian Eka Wardana	75	100	75	83	BSB
4	Fitria Ramadani	100	100	100	100	BSB
5	Firzanah Fikhrunnisa	100	100	100	100	BSB
6	Inaya Nuraini	75	50	75	66	BSh
7	Muh. Furqan	50	50	50	50	MB
8	Najwa Asyila	100	100	100	100	BSB
9	Naya Humaira Lasri	50	50	75	58	BSh
10	Nur Alya	75	75	75	75	BSh
11	Qumaira Hendra	75	75	75	75	BSh
12	Reski Najwa Hasan	100	100	100	100	BSB
13	Safaat Ramadhan Fattah	50	50	50	50	MB

14	Sabrina Kharismatun Niza	100	100	100	100	BSB
15	Sitti Khumaira	75	75	75	75	BSH
16	Syakila Naswa	100	75	75	83	BSB
Jumlah		1.300	1.275	1.300	1.290	
Persentase (%)		81,2%	79,6%	81,2%	80,6%	

Sumber: Hasil observasi siklus 1

Keterangan:

- A : Anak dapat menyelesaikan secara mandiri semua kegiatan yang diberikan
- B : Anak dapat mengingat dan menceritakan kembali secara sederhana mengenai kegiatan apa saja yang telah dikerjakan
- C : Anak dapat memahami dan mematuhi aturan main yang berlaku

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada hasil observasi siklus 1, secara sederhana persentase kemampuan kognitif pada anak kelompok B3 TK PKK Mario dapat dikelompokkan dan dilihat pada gambar tabel berikut :

Tabel 4.4 Persentase perkembangan kemampuan kognitif anak tindakan siklus 1

No.	Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Persentase
1.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	2	12,5%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	37,5%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	50%

Sumber: Hasil observasi siklus 1

Pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain *busy book* pada tindakan siklus 1 sudah tidak terdapat anak yang kategori belum berkembang (BB) atau sekitar 0%, 2 orang anak yang kategori

mulai berkembang (MB) atau sekitar 12,5%, 6 orang anak yang kategori berkembang sesuai harapan(BSH) atau sekitar 37,5%, dan 8 orang anak yang kategori berkembang sangat baik (BSB) atau sekitar 50%.

4. Refleksi

Seluruh tindakan pelaksanaan penelitian berjalan sesuai dengan perencanaan yang di rancang. Dimana pada kondisi awal guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar kemudian pada tindakan penelitian proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan berbagai metode seperti metode bermain, metode tanya jawab, dan metode demonstrasi sehingga anak mendapatkan suasana baru dalam proses pembelajaran dan tidak bersifat monoton. Pada kondisi awal dalam proses belajar mengajar guru kurang memanfaatkan APE yang menarik dan lebih sering menggunakan LKA sebagai alternatif pemberian tugas kepada anak kemudian pada tindakan penelitian proses pemberian tugas di kemas dalam APE menarik yaitu media *busy book* sehingga anak menjadi tertarik dan aktif menyelesaikan seluruh tugas yang terdapat di dalam media.

Berdasarkan hasil analisis observasi, terdapat data bahwa seluruh subjek penelitian mengalami peningkatan terhadap kemampuan kognitif. Hal ini dilihat dari kondisi yang di tunjukkan pada saat pra siklus berkembang setelah tindakan siklus 1 diberikan. Dimana pada pra siklus tidak terdapat anak pada kategori BSB, terdapat 4 orang kategori BSH, 2 orang anak kategori MB dan 10 orang anak kategori BB. Namun setelah tindakan siklus 1 diberikan keadaan subjek mengalami perubahan, terdapat 8 orang anak kategori BSB, 6 orang anak kategori BSH, 2

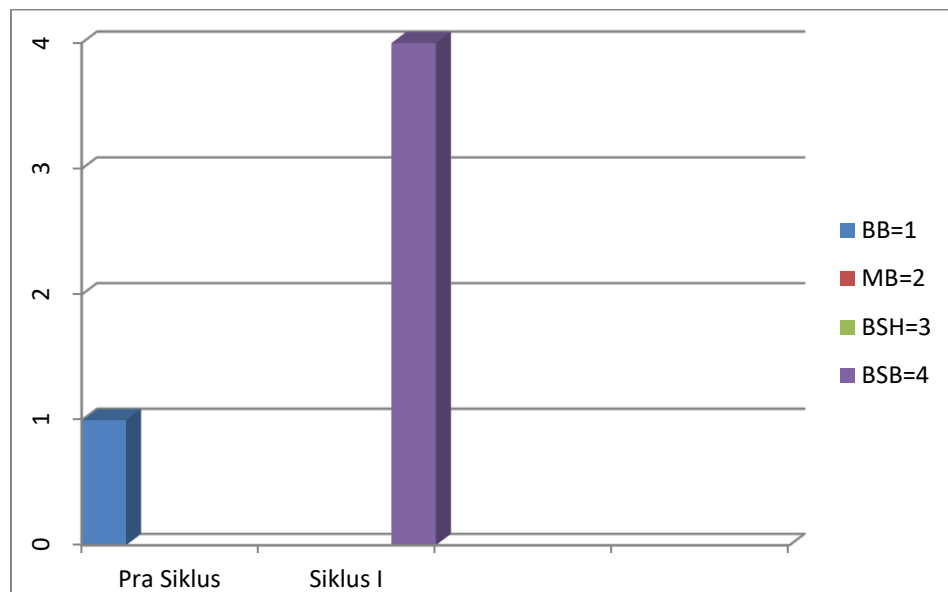
orang anak kategori MB dan tidak terdapat anak kategori BB. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak menunjukkan hasil akhir yang baik dibandingkan dengan kemampuan awal sebelum tindakan, sehingga penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil dan dapat diakhiri pada siklus 1.

4.2 Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui apakah dengan bermain *busy book* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B3 di TK PKK Mario Kabupaten Luwu. Adapun peningkatan perkembangan anak berdasarkan persentase hasil observasi pra siklus dan siklus 1 sebagai berikut :

Tabel 4.5 Peningkatan hasil skor berdasarkan hasil persentase observasi pada prasiklus dan hasil observasi siklus 1

No.	Kategori Perkembangan	Prasiklus		Siklus 1	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1.	BB	10	62,5%	0	0%
2.	MB	2	12,5%	2	12,5%
3.	BSH	4	25%	6	37,5%
4.	BSB	0	0%	8	50%



Gambar 4.3 Perbandingan Hasil Observasi

Berdasarkan hasil data tabel 4.5 maka dapat dikatakan bahwa kemampuan anak kelompok B3 pada perkembangan kognitif mengalami peningkatan. Data tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan dari prasiklus ke siklus 1, ketuntasan belajar yang diperoleh memenuhi kriteria bahkan melampaui kriteria keberhasilan minimum (KKM). Adapun kriteria keberhasilan minimum yang ditetapkan adalah 75% dari total anak dalam kelas sedangkan yang di capai pada siklus 1 sebesar 87,5% dari total anak dalam kelas.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari prasiklus dan siklus 1 dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain *busy book* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B3 di TK PKK Mario Kabupaten Luwu tahun ajaran 2020-2021. Hal ini dilihat dari perubahan keadaan saat kondisi awal sebelum tindakan (prasiklus) berbeda dengan keadaan setelah tindakan siklus 1.

Saat sebelum tindakan dilakukan peneliti mendapati sebagian besar anak belum mampu menyelesaikan tugas yang di berikan saat proses belajar mengajar, ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak belum berkembang dengan baik. Namun setelah tindakan penelitian diberikan yaitu bermain *busy book* terlihat anak-anak menunjukkan perubahan terutama dalam hal menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru selama proses belajar mengajar berlangsung.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan di atas terdapat beberapa saran, yaitu :

1. Disarankan kepada guru agar menciptakan suasana yang menarik agar anak didik tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.
2. Disarankan kepada guru agar menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga proses belajar mengajar dalam kelas tidak terkesan monoton bagi anak-anak.

3. Disarankan bagi seluruh tenaga pendidik taman kanak-kanak agar lebih memanfaatkan Alat Permainan Edukatif yang menarik untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Asik Belajar (2018) Jenis Dan Model Penelitian Tindakan Kelas / PTK. <https://www.asikbelajar.com/jenis-dan-model-penelitian-tindakan-kelas-ptk/>. 03 Februari 2021 (17.54)
- Angriani, W., M, Nasirun, dan Yulidesni. 2020. Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia* 5 (1): 31-39
- Desmita. 2017. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Catatan Pertama. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Fadlilah, M. 2017. Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. Catatan ke 3. Kencana. Jakarta.
- Halopsikolog (2021). Tahap Dan Ciri-Ciri Perkembangan Kognitif Peserta Didik Usia Sekolah Dasar. <https://www.halopsikolog.com/ciri-ciri-perkembangan-kognitif-peserta-didik-usia-sekolah-dasar/>. 03 Februari 2021 (23.01)
- Isnaeni, N. 2019. Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Quiet Book Pada Kelompok A RA Masyithoh Kalibening Salatiga Tahun Pelajaran 2018 / 2019. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/5375/1/skripsi%20Nurul%20I..pdf>. 30 Januari 2021 (20.25)
- Kompasiana (2015). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. <https://www.kompasiana.com/www.rabiatul.com/5548f1b5af7e61a4128b45fe/faktor-yang-mempengaruhi-perkembangan-kognitif-anak-usia-dini>.
- Konsultan Psikologi Jakarta (2019). Pengertian Kemampuan Kognitif Menurut Para Ahli. <https://www.konsultanpsikologijakarta.com/pengertian-kemampuan-kognitif-menurut-ahli/#:~:text=Kemampuan%20kognitif%20adalah%20proses%20yang,berada%20di%20pusat%20susunan%20syaraf>. 03 Februari 2021 (15.10)
- Mayadikiria (2011) Permainan Edukatif Sebagai Media Belajar Anak Usia Dini. <https://mayadikiria.wordpress.com/2011/05/22/permainan-edukatif-sebagai-media-belajar-anak-usia-dini/>. 03 Februari 2021 (16.04)
- Musyarofah. 2017. Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak ABA IV Mangli Jember Tahun 2016. *Interdisciplinary Journal Of Communication* 1 (2): 99-122
- Rohaeni, E dan Gunadi, A. 2018 Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Media Fauna Pantai Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (II); 19-26

- Seputar Pengetahuan (2016). 12 Pengertian Penelitian Tindakan Kelas Menurut Para Ahli. <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2016/04/12-pengertian-penelitian-tindakan-kelas-menurut-para-ahli.html>. 04 Februari 2021 (00.27)
- Safitri, H dan Ratulangi. 2018. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar Pada Kelompok B TK Wulele Sanggula II Kendari. *Jurnal Riset Golden PAUD UHO* 1 (1): 22-26
- Safiati. 2016. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Dengan Mnggunakan Media Kartu Huruf Di Kelomok A Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Baubau. *Karya Ilmiah*. Program Kualifikasi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN. Kendari.
- Sudrajat, A. 2008. Penelitian Tindakan Kelas (PTK). <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/03/21/penelitian-tindakan-kelas-part-ii/>. 17 Februari 2021 (17.05)
- Veronica,N. 2018 . Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 2 (4): 49-55

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN :

- Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)	54
- Lembar Observasi	66
- Lembar Observasi Pelaksanaan Tindakan Penelitian Siklus I	82
- Dokumentasi Kegiatan Penelitian	98
- Surat Izin Penelitian	104
- Surat Keterangan Penelitian	105