

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
USIA DINI DENGAN PERMAINAN RODA PUTAR
DI GAMPONG PAYA BUJOK TUNONG
KOTA LANGSA**

Skripsi

Oleh:

**SETIA NINGSIH
1062016004**

Program (S-1)

Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA
2020 M / 1441 H**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Sebagian
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Diajukan Oleh

**SETIA NINGSIH
NIM : 1062016004**

**Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Program Strata Satu (S-1)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Disetujui Oleh :

Pembimbing Pertama,



**Rita Mahriza, M.S.
NIDN. 2017018401**

Pembimbing Kedua,



**Khairul Amri, S.Pd.I, M.Pd
NIDN. 2018088402**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA
DINI DENGAN PERMAINAN RODA PUTAR DI GAMpong PAYA
BUJOK TUNONG KOTA LANGSA**

SKRIPSI

Telah Dinilai Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa
dan dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi
Sarjana (S-1) Dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari / Tanggal

Selasa, 26 Januari 2021 M
13 Jumadil Akhir 1442 H

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI

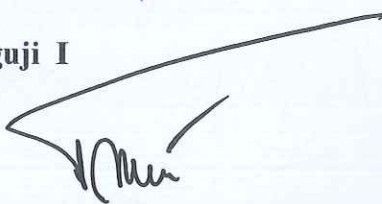
Ketua


Rita Mahriza, MS
NIDN. 2017018401

Sekretaris


Khairul Amri, M. Pd
NIDN. 2018088402

Penguji I


Siti Habsari Pratiwi, M. Pd
NIP. 19880608 201503 2 004

Penguji II


Syarfina, M Pd
NIP. 19900612 201903 2 008

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa




Dr. Zainal Abidin, S.Pd,I. MA
NIP. 19750603 200801 1 009

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SETIA NINGSIH
Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 01 Maret 1998
Nim : 1062016004
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Paya Bujuk Tunong

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia dini dengan permainan Roda Putar di Gampong Paya Bujuk Tunong Kota Langsa”** Adalah benar hasil usaha saya sendiri. Apabila kemudian hari ternyata terbukti hasil plagiasi karya orang lain atau dibuat orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, November 2020

Yang membuat pernyataan



SETIA NINGSIH

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan Alhamdulillah, segala puji beserta syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia dini dengan permainan Roda Putar di Gampong Paya Bujuk Tunong Kota Langsa”**. Selanjutnya shalawat beserta salam senantiasa kita sanjung sajikan kepada pangkuan alam revolusi sedunia dari Abdullah buah hati dari Aminah. Beliau adalah baginda kita Nabi Besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga beliau dan para sahabat beliau.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pendidikan anak usia dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mengalami hambatan dan kendala yang dikarenakan minimnya pengetahuan penulis. Tetapi berkat bimbingan dan bantuan dari beberapa pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dengan demikian penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA. Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa yang telah menjadi pimpinan kampus.

2. Bapak Dr. Zainal Abidin, S.Pd,I. MA. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa yang telah menjadi pimpinan tarbiyah.
3. Ibu Rita Mahriza, MS, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang telah memberikan izin atas penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Ibu Rita Mahriza, MS, Pembimbing pertama yang tulus ikhlas penuh kesabaran dan perhatian membimbing serta mengarahkan peneliti mulai dari awal penyusunan skripsi hingga pada penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Khairul Amri,S.Pd.I, M.Pd pembimbing kedua yang telah berkenan meluangkan waktu dan pemikiran kepada penulis untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Maka atas jasa beliau hanya Allah Swt yang dapat membalas semuanya.
6. Bapak Dr. Mohd. Nasir, S.Ag., M.A.sebagai Penasehat Akademik.
7. Dosen-dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan seluruh aktifis akademik yang telah membantu penulis dari sejak awal daftar hingga akhir selesai mata kuliah. Ketua perpustakaan dan seluruh staf administrasi perpustakaan yang telah memberikan izin dalam peminjaman buku-buku serta dalam tempat yang sudah disediakan.
8. Ibu Kepala Sekolah PAUD Desa Al-Faiz Tunong yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Serta dalam upaya mengumpulkan data-data yang diperlukan penulis.

9. Salam penghormatan teristimewa kepada Ibunda tercinta Feriasi Hendriani dan Ayahanda tersayang Muzakir, mereka bersusah payah menjaga, membesarkan, mengajar, mendidik, serta membimbing penulis dari sejak kecil hingga sedewasa ini dan yang senantiasa mendo'akan dan memberikan dukungan baik materi, arahan, penyemangat, motivasi dan spiritual kepada penulis, agar penulis semangat dalam menyelesaikan skripsi. Semoga Allah Swt senantiasa mencurahkan limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada kedua orang tua Ayah dan Ibu serta membalas semua amal kebbaikannya.
10. Teman-teman penulis, khususnya Prodi PIAUD Angkatan 2016 Unit 1 dan semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis yakin dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan oleh karena itu, penulis sangat mengharap kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Atas krtitik dan sarannya penulis ucapkan terima kasih.

Akhirnya hanya kepada Allah jualah penulis menyerahkan semuanya, semoga skripsi ini senantiasa berguna bagi penulis menyerahkan semuanya, semoga skripsi ini senantiasa berguna bagi penulis khususnya dan buat pembaca sekalian. Amin Ya Rabbal Alamin.

Langsa, Desember 2020
Penulis

Setia Ningsih

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
DENGAN PERMAINAN RODA PUTAR DI GAMPONG PAYA
BUJOK TUNONG KOTA LANGSA**

Skripsi

Oleh

**Setia Ningsih
1062016004**

ABSTRAK

Permasalahannya adalah Peneliti melihat pembelajaran anak yang masih menonton, seperti menulis dan membaca, dikarenakan tuntutan orang tua agar anak cepat membaca dan menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan kognitif, untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini dengan permainan roda putar. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah PAUD Desa Al-Faiz Gampong Paya Bujok Tunong pada anak usia 5-6 tahun dengan jumlah peserta didik 19 anak yaitu laki 9 dan 10 perempuan. Instrumen yang digunakan yaitu observasi dan tes. Desain Penelitian menggunakan 2 siklus dengan Model Kemmis dan MC Taggart. Hasil penelitian peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini dengan permainan roda putar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu peningkatan perkembangan kognitif anak terdapat dalam 2 siklus yaitu peningkatan dari siklus I pertemuan I ke pertemuan kedua menjadi persentase rata-rata 5% dan persentase rata-rata siklus II pertemuan I ke pertemuan kedua menjadi 10% maka dari hasil persentase dapat menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam bermain roda putar dapat meningkatkan secara hasil dari perkembangan belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB) anak saat melakukan permainan roda putar dan peningkatan menunjukkan hasil kemampuan kognitif dalam indikator keberhasilan berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) dengan kegiatan permainan roda putar. Agar peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan permainan roda putar meningkatkan kemampuan kognitif anak, dengan adanya permainan roda putar dapat mempermudah pemahaman anak dalam proses pembelajaran yang berlangsung untuk meningkatkan kognitif anak.

Kata Kunci : *Kemampuan Kognitif, Permainan Roda Putar.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Definisi Operasional.....	6
G. Kajian Terdahulu.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. KOGNITIF	11
1. Pengertian Kognitif	11
2. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Anak	13
3. Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif.....	15
4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	20
B. Anak Usia Dini.....	21
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	21
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	23
C. Permainan.....	24
1. Pengertian Permainan.....	24
2. Tahap-Tahap Perkembangan Bermain Anak	26
3. Bentuk dan Jenis-Jenis Permainan	27
4. Jenis-Jensi Alat Permainan	29
5. Kelebihan dan Kelemahan Permainan	32

D. Roda Putar	34
1. Pengertian Roda Putar	34
2. Kelebihan Permainan Roda Putar	35
3. Kekurangan Permainan Roda Putar	35
4. Alat dan Bahan Permainan Roda Putar	36
5. Cara Menggunakan Permainan Roda Putar	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Jenis dan Metode Penelitian	37
B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	38
C. Subjek dan Objek Penelitian	38
D. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Desain Penelitian	41
F. Teknik Analisis Data	44
G. Indikator Keberhasilan	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	46
B. Hasil Penelitian	47
1. Deskripsi hasil penelitian siklus I	49
2. Deskripsi hasil penelitian siklus II	52
C. Aktifitas guru dan aktifitas anak	57
D. Pembahasan	60
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
Tabel 2.1 Indikator Pencapaian Penilaian	19
Tabel 3.1 Lembar Observasi	39
Tabel 4.1 Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Sebelum Tindakan	75
Tabel 4.2 Hasil Tes Kemampuan Kogitif Sebelum Tindakan.....	76
Tabel 4.3 Tes Kemampuan Kognitif Siklus I Pertempuan Pertama.....	77
Tabel 4.4 Hasil tes Kemampuan Kognitif Siklus I Pertemuan Pertama	78
Tabel 4.5 Tes Kemampuan Siklus I Pertemuan Kedua.....	79
Tabel 4.6 Hasil Tes Kemampuan Kognitif Siklus I Pertemuan Kedua.....	80
Tabel 4.7 Tes Kemampuan Kognitif Siklus II Pertemuan Pertama	81
Tabel 4.8 Hasil Tes Kemampuan Kognitif Siklus II Pertemuan Pertama.....	82
Tabel 4.9 Tes Kemampuan Kognitif Siklus II Pertemuan Kedua	83
Tabel 4.10 Hasil Tes Kemampuan Kognitif Siklus II Pertemuan Kedua	84
Tabel 4.11 Hasil Penelitian Siklus I dan II dalam Penelitian Kognitif.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
Gambar 3.1 Bagan Siklus Rancangan Penelitian Kemmis dan Mc Taggart ...	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- Lampiran 1 Instrument Observasi Pendidik
- Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I
- Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I
- Lampiran 4 Kegiatan Anak Meningkatkan Kemampuan Kognitif dengan Permainan Roda Putar Siklus I
- Lampiran 5 Kegiatan Anak Meningkatkan Kemampuan Kognitif dengan Permainan Roda Putar Siklus II
- Lampiran 6 Surat Keterangan Penunjukan Pembimbing Skripsi Mahasiswa IAIN Langsa
- Lampiran 7 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 8 Surat Izin Penelitian dari Camat
- Lampiran 9 Surat Izin Penelitian dari Keuchik
- Lampiran 10 Balasan Surat Izin Penelitian dari PAUD Desa Al-Faiz Tunong
- Lampiran 11 Kartu Kegiatan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 12 Kartu Kasih Toefl Bahasa Inggris
- Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang penting bagi kehidupan manusia, karena manusia mengalami proses belajar untuk meningkatkan kualitas diri sendiri. Menurut Undang-Undang Sisdiknas pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dibutuhkan mulai anak usia dini hingga orang dewasa.

Anak usia dini adalah anak usia 0 sampai 6 tahun, merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Pada masa ini anak memiliki potensi yang sangat tinggi maka, potensi anak harus terus di gali, karena pada dasarnya saat usia dini anak memiliki rasa ingin tau yang sangat besar. Oleh sebab itu pendidikan bagi anak usia dini sangat di butuhkan baik formal, non formal, maupun informal. Pendidikan formal pada anak usia dini yaitu berbentuk pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) ataupun Raudhatul Atfhal (RA).

Taman Kanak-Kanak berfungsi untuk membina, menumbuhkan serta mengoptimalkan seluruh potensi anak secara optimal, agar anak lebih siap lagi menuju pada tahap selanjutnya. Pada Taman Kanak-Kanak ini, anak akan di

ajarkan dan di kembangkan lagi kemampuan kognitif nya, baik menghitung, maupun mengenal. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki tugas utama sebagai wadah pembelajaran, tugas utama tersebut adalah menyediakan program terencana yang dirancang untuk aspek perkembangan dan pertumbuhan yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni yang dapat membantu menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan anak usia dini. Aspek perkembangan dan pertumbuhan ini perlu ditanamkan sejak usia dini karena aspek perkembangan dan pertumbuhan adalah aspek-aspek yang perlu dituangkan sejak anak usia dini.

Anak usia dini berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan paling pesat, baik dari segi fisik maupun mental. Selain pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan motorik, moral, sosial emosional, kognitif dan juga bahasa berlangsung sangat pesat. Karena dimana pada masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Dalam meningkatkan seluruh aspek anak memerlukan kegiatan yang menyenangkan dan pembelajaran yang mudah dipahami oleh anak agar meningkatnya seluruh aspek.

Salah satu aspek yang perlu di tingkatkan yaitu aspek kognitif anak. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Kognitif adalah kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan belajar dalam mempelajari kreativitas atau konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi diingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Menurut

Desmita, kognitif adalah istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi.¹ Kognitif yang dimaksud yaitu dengan menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan pada pikiran manusia dan ingatan serta pengelolaan informasi.

Salah satu yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan permainan. Permainan mempunyai peran langsung terhadap kognitif seorang anak. Dengan adanya permainan dapat membantu anak dalam mencapai tingkatan lebih tinggi dalam memfungsikan kemampuannya. Permainan merupakan suatu aktivitas sosial yang memiliki aturan-aturan dalam bermain yang terdapat pemain dalam memainkannya. Permainan juga mempunyai keasyikan tersendiri bagi yang memainkannya, dan bagi anak usia dini permainan adalah aktivitas yang menyenangkan.

Roda Putar adalah suatu alat permainan yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Wahyuni, menyatakan bahwa media keberuntungan atau roda putar adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang didalamnya terdapat kartu soal.² Roda putar dapat digunakan pada anak usia dini dalam proses belajar, karena pada dasarnya proses pembelajaran anak usia dini yaitu bermain sambil belajar.

Kemampuan kognitif perlu ditingkatkan sejak usia dini sebab pertumbuhan otak anak berkembang atau meningkat sejak usia dini. Maka dari itu perlu

¹Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosda karya, 2009) hlm. 27.

²Wardah Khairunnisa, *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto*, (Yogyakarta: Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2017) hlm. 21.

ditingkatkan kognitif anak sejak usia dini, dengan pembelajaran yang menarik mudah dimengerti dan tidak membosankan anak dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini, terdapat banyak jenis kegiatan yang membuat sulit dimengerti oleh anak apabila hanya disampaikan dengan penjelasan verbal, tetapi perlu penjelasan, media, alat peraga, maupun permainan. Kenyataan di lapangan saat ini peningkatan kognitif anak belum mencapai target yang sesuai.

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Desa Al-Faiz Tunong, proses pembelajaran yang dilakukan, peneliti melihat kemampuan kognitif dalam kegiatan bermain anak masih monoton, dan belum banyak kesempatan yang luas yang diberikan pada anak untuk berkreasi. Terlalu banyak kegiatan pembelajaran yang hanya untuk mengembangkan membaca dan menulis, sementara pada kemampuan kognitif dalam permainan roda berputar belum pernah dilakukan di sekolah tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan permainan Roda Putar di Gampong Paya Bujuk Tunong Kota Langsa”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Permainan Roda Putar di Gampong Paya Bujuk Tunong Kota Langsa?”**

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan uraian permasalahan diatas, maka peneliti membatasi penelitian pada:

1. Peningkatan kemampuan kognitif anak dibatasi pada lingkup perkembangan belajar dan pemecahan masalah, befikir logis, dan berfikir simbolik.
2. Penelitian ini dibatasi pada anak usia 5 – 6 tahun di gampong paya bujok tunong kota langsa yang bersekolah di PAUD Desa Al-faiz Tunong
3. Media yang akan digunakan adalah media roda putar dengan bahan yang terbuat dari kayu triplek, yang berbentuk bulat dan berwarna.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini dengan permainan roda putar di Paud Desa Al-Faiz Tunong Gampong Paya Bujok Tunong Kota Langsa.

E. Manfaat Penelitian

Dari pelaksanaan penelitian ini penulis menguraikan beberapa manfaat yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi Anak Didik

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh anak sebagai tambahan sumber belajar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, dengan adanya permainan roda putar diharapkan dapat mempermudah pemahaman anak dalam proses pembelajaran. Serta siswa mendapatkan pengalaman langsung untuk meningkatkan kognitif anak.

2. Bagi Guru Anak Usia Dini

Untuk menambah pengetahuan bahwa banyak hal untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam menggunakan media, dan alat pembelajaran yang tepat walaupun melalui permainan sederhana. Sebagai masukan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik untuk anak, sehingga anak tidak mudah bosan dan senang saat proses pembelajaran.

3. Bagi Lembaga Anak Usia Dini

Memberikan masukan bahwa meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini itu sangat penting agar meningkatkannya kecerdasan otak anak, baik itu dari segi ingatan, perhatian anak, keterampilan, maupun kecepatan otak anak.

4. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini juga dapat digunakan oleh peneliti yang akan menyusun laporan peneliti dalam meneliti hal-hal yang berkaitan dengan topik upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

F. Definisi Oprasional

Definisi oprasioanal yang digunakan dalam penelitian ini agar terhindar dari meluasnya penafsiran terhadap masalah yang akan dibahas adalah:

1. Upaya

Upaya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, pikiran, untuk mencapai suatu tujuan.³ Upaya juga berarti usaha, akal, ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan mencari jalan keluar.

³Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 2002) hlm. 1250.

2. Meningkatkan

Meningkatkan adalah suatu proses perubahan peningkatan mutu, yaitu suatu proses perubahan menjadi lebih baik. peningkatan adalah kemajuan dari seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa.

3. Kemampuan Kognitif Anak

Kemampuan (*ability*) adalah suatu kesanggupan dalam melakukan kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya.

Kognitif adalah kemampuan berpikir anak dalam belajar, berfikir dan daya ingat anak dalam menyelesaikan soal-soal sederhana. Kemampuan kognitif adalah kemampuan belajar atau berfikir anak yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan daya ingat anak dalam menyelesaikan soal-soal sederhana.

4. Permainan Roda Putar

Permainan adalah suatu aktivitas anak yang dapat menyenangkan yang dapat dimainkan lebih dari satu orang dan memiliki aturan bermainnya agar terjadinya sebuah tujuan. Dalam sebuah permainan terdapat pemain dalam memainkan sebuah permainan tersebut.

Roda putar adalah media permainan berupa roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan.

Permainan roda putar adalah suatu aktivitas yang menyenangkan dari sebuah alat permainan yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan berputar-

putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pada penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi belajar, membuat siswa aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

G. Kajian Terdahulu

Penelitian ini dihasilkan oleh beberapa peneliti, adalah

1. Penelitian relevan yang dilakukan oleh: Nita Laksmi Utami dalam penelitiannya yang berjudul: peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui permainan roda pintar di tk among putro berbah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak kelompok A1 di TK Among Putro, Krikilan, Berbah, Sleman. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Proses analisis data selama dilapangan menggunakan lembar observasi. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik deskriptif presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan roda pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak kelompok A1 di TK Among Putro Berbah. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak kelompok A1 di TK Among Putro, dapat terlihat dari hasil presentase pra tindakan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak yang mencapai kriteria baik yaitu sebanyak 2 anak (12,5%), cukup baik sebanyak 3 anak (18,75%), dan kriteria kurang baik sebanyak 11 anak (68,75%). Pada Siklus I anak yang mempunyai kriteria baik yaitu 11 anak (64,28%), cukup baik sebanyak 3 anak

(21,42%), tidak ada persentase anak yang kurang baik dan tidak baik sebanyak 2 anak (14,28%). Pada Siklus II, anak yang mencapai kriteria baik sebanyak 14 anak (85,71%), cukup baik sebanyak 2 anak (14,28%), dan sudah tidak ada lagi persentase anak yang kurang baik. Pada Siklus II masih terdapat 2 anak yang belum mencapai kriteria baik, yaitu berada pada kriteria cukup baik. Hasil penelitian dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak untuk kriteria baik pada setiap siklusnya yaitu dari siklus pra tindakan, Siklus I dan Siklus II.

Hasil akhir pada Siklus II menunjukkan kriteria baik sebesar 85,71%. Sebanyak 12 anak sudah masuk ke dalam kriteria baik dari 14 anak yang belum mencapai kriteria baik pada saat pra tindakan. Kegiatan penelitian pembelajaran membaca huruf hijaiyah ini dikatakan berhasil karena perhitungan persentase kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak kelompok A1 di TK Among Putro sudah mencapai kriteria baik yaitu lebih dari 75% dengan hasil Siklus II mencapai 85,71%.⁴

2. Penelitian yang dilakukan oleh : Rinawati dalam penelitiannya yang berjudul: Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Roda Putar Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Gandong Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/ 2015. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak didik. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media roda putar bisa meningkatkan dan memberikan suatu Nita Laksmi Utami, Artikel

⁴ Nita Laksmi Utami, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Roda Pintar Di TK Among Putro Berbah*". (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta)

“Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Roda Pintar di TK Among Putro Berbah”. (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta) daya tarik agar anak mengetahui cara nya untuk berhitung yang baik dan benar sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian yang dilakukan di TK Dharma Wanita Gandong Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung ditujukan pada anak Kelompok B jumlahnya 20 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Penelitian ini dikatakan berhasil karena pada tindakan Siklus III ketuntasan belajar mencapai 84,21 %.⁵

Persamaan penelitian saya dengan beberapa peneliti diatas adalah, media yang digunakan dalam penelitian yaitu permainan roda putar. Perbedaan penelitian saya dengan beberapa peneliti diatas adalah, perbedaan hanya dari variabel dalam penelitian dan metode yang digunakan oleh para peneliti.

⁵Rinawati, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Roda Putar Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Gandong Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/ 2015* (Kediri : Universitas Nusantara PGRI, 2015)

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Istilah kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing* yang artinya konsep luas dan inklusi yang mengacu pada kegiatan mental yang tampak dalam pemerolehan, organisasi atau penataan, dan penggunaan.⁶ Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Yusuf mengemukakan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.⁷ Menurut Thurstone, kognitif merupakan penjumlahan dari kemampuan primer, yaitu kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*), mengingat (*memory*), nalar atau berpikir logis (*reasoning*), pemahaman ruang (*spatial factor*), bilangan

⁶Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2018) hlm. 44.

⁷Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: Remaja Roesdakarya, 2012) hlm. 10.

(*numerical ability*), menggunakan kata-kata (*word fluency*), serta mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*).⁸

Selanjutnya kognitif juga bisa diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan dalam memahami apa yang telah terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Menurut Desmita, kognitif adalah istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi.⁹

Menurut Gagne, kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir, kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada dipusat susunan syaraf.¹⁰ Sedangkan menurut piaget, kognitif adalah proses yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian disuatu lingkungan. Perseptual adalah cara berpikir yang semakin kompleks yang dilakukan seseorang anak untuk menggunakan informasi yang diterima melalui panca indera pada saat bersamaan. Ketika mendengar seseorang pembicara, kita menggunakan penglihatan (melihat ekspresi wajah dan gerak tubuh) dan pendengaran.¹¹

⁸Yuliani Nurani S, Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta Universitas Terbuka, 2011) hlm. 1.7.

⁹Desmita, *Psikologi Perkembangan...*, hlm. 27.

¹⁰Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011) hlm.47.

¹¹Tadjuddin Nilawati, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al- qur'an* (Depok: Tim Herya Media, 2014)hlm.105.

Berdasarkan paparan diatas maka penulis menyimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan berpikir anak dalam belajar, berfikir dan daya ingat anak dalam menyelesaikan soal-soal sederhana.

2. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif merupakan berfikir logis dari masa bayi hingga dewasa, menurut Piaget perkembangan yang berlangsung melalui empat tahapan, yaitu, tahap sensorik-motorik (0 – 2 tahun), tahap pra operasional (2 – 7 tahun), tahap konkret-operasional (7 – 11 tahun), tahap formal-operasional (11 tahun keatas).¹²

a. Tahapan sensorik-motorik

Tahapan pertama, disebut periode pertama atau tahapan sensorik motorik yaitu pada usia 0 sampai 2 tahun. Pada tahap ini bayi menggunakan alat indera dan kemampuan motorik untuk memahami dunia sekitarnya. Tahapan perkembangan sensorik motorik, yaitu meliputi;

- 1) Anak berfikir dalam pola visual (skemata)
- 2) Anak belajar mengungat ciri fisik sebuah objek
- 3) Anak menggunakan indera untuk mengeksplotasi objek (melihat, meniyamak, membaui, merasai, dan memanipulasi).

b. Tahapan pra-operasional

Tahapan kedua, disebut dengan periode kedua atau tahapan pra operasional yaitu pada usia 2 sampai 7 tahun. Pada tahapan ini, anak dapat membuat penyesuain perseptul dan motorik terhadap objek dan kejadian yang dipresentasikan dalam bentuk simbol (bayangan mental, kata-kata, isyarat) dalam

¹²Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar...*, hlm. 45-47.

meningkatkan bentuk organisasi dan logika. Tahapan perkembangan pra oprasional, yaitu meliputi;

- 1) Anak menguasai pemikiran simbolis (menggunakan gambar mental dan kata-kata untuk mewakili tindakan dan kejadian yang tak ada)
- 2) Anak menggunakan objek untuk menyimbolkan tindakan dan kejadian (misalnya, berpura-pura sebuah balok adalah sebuah mobil)
- 3) Anak dikoceh oleh tampilan (misalnya, menyakini wadah tinggi dan kecil berisi secangkir air, mempunyai isi lebih banyak dari pada wadah pendek dan lebar yang berisi secangkir air.

c. Tahap konkret-operasional

Tahapan ketiga adalah periode konkret operasional yaitu pada sekitar usia 7 sampai 11 tahun. Anak mendapatkan struktur logika tertentu yang membuatnya dapat melaksanakan berbagai macam “operasi mental” yang merupakan tindakan terinternalisasi yang dapat dikeluarkan bila perlu. Anak melaksanakan operasi ini dalam situasi yang konkret. Tahapan konkret oprasional, yaitu meliputi:

- 1) Pemikiran anak bisa menangani perubahan benda dan bagaimana perubahan tersebut terjadi
- 2) Anak bisa membalikkan pemikirannya (punya kemampuan melihat dalam pemikirannya bagaimana benda terlihat sebelum dan sesudah perubahan berlangsung)
- 3) Anak telah melampaui bagaimana benda terlihat dimomen tertentu dan mulai memahami bagaimana benda saling berkaitan (misalnya, tahu bahwa angka 2 bisa lebih besar dari angla 1, tetapi dalam waktu bersamaan lebih kecil dari angka 3.

4) Tahap formal-operasional

Tahapan keempat adalah periode operasional yaitu pada sekitar usia 11 sampai 15 tahun. Dalam tahapan ini, operasi mental tidak lagi hanya terbatas pada objek yang konkret, tetapi juga sudah dapat diaplikasikan pada kalimat verbal atau logika, yang tidak hanya menjangkau kenyataan, melainkan juga berbagai kemungkinan, tidak hanya menjangkau masa kini, tetapi juga masa depan. Tahapan formal operasional, yaitu meliputi;

- a) Anak mulai memikirkan pemikiran
- b) Anak berfikir secara abstrak tanpa butuh benda konkret
- c) Anak bisa berhipotesis tentang benda.

3. Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.¹³

Berikut tahapan usia dalam STTPA yang terdiri dari.¹⁴

- a. Tahap Usia Lahir – 2 tahun terdiri atas kelompok usia: lahir-3 bulan, 3-6 bulan, 6-9 bulan, 9-12 bulan, 12-18 bulan, 18-24 bulan
- b. Tahap usia 2-4 tahun, terdiri atas kelompok usia; 2-3 tahun dan 3-4 tahun
- c. Tahap usia 4-6 tahun, terdiri atas kelompok usia: 4-5 tahun dan 5-6 tahun.

Kognitif atau intelektual adalah suatu prosedur berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta

¹³ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Nasional pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 4.

¹⁴ *Ibid.* hlm. 10.

kemampuan menilai mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.¹⁵ Kognitif sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) yaitu meliputi:

- a. Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
- b. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola berinisiatif berencana, dan mengenal sebab akibat
- c. Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Standar Tingkat Pencapaian Kognitif Anak Usia 5-6 tahun berdasarkan Permen Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No.137 tahun 2014 lampiran I yaitu tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) maka aspek pencapaian anak usia 5-6 tahun adalah

- a. Belajar dan Pemecahan Masalah
 - 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) yaitu, kegiatan ini berupa eksperimen (percobaan), kegiatan observasi dengan melakukan kegiatan mengamati dengan memperhatikan lingkungan sekitar, kegiatan dengan bermain imajinasi kepada anak, pengenalan alam sekitar kepada anak dan lainnya.

¹⁵ Yasbiati dan Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini Teori dan Konsep Dasar*, (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018) hlm. 45.

- 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, yaitu kegiatan ini melalui permainan puzzle, plastisin, menggunting dan menempel serta membuat kolase dari biji-bijian
- 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru yaitu, dengan mengenalkan kegiatan baru kepada anak yang sebelumnya belum pernah dilaksanakan kegiatan tersebut.
- 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan) yaitu, kegiatan yang dilakukan dalam menyelesaikan masalah dengan membantu memberikan ide. Misalnya dalam menyusun kata.

b. Berfikir Logis

- 1) Mengenal perbedaan berdasarkan berdasarkan ukuran “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” yaitu guru memberikan kegiatan kepada anak dengan mengenalkan ukuran benda maupun yang lainnya
- 2) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”), yaitu memberikan kegiatan dengan melakukan permainan sesuai tema yang dipilih kemudian menirukan nya.
- 3) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, yaitu sebelum dilaksanakan kegiatan, guru membuat perencanaan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran
- 4) Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah), yaitu menjelaskan sebab dan akibat yang terjadi misalnya panas dapat membuat kain yang basah menjadi kering.

- 5) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi), yaitu mengenalkan kegiatan kepada anak dengan 3 variasi misalnya mengenalkan gambar kepada anak dari warna apa bentuk nya dan ukuran nya.
- 6) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok perpasangan yang lebih dari 2 variasi, yaitu mengenalkan kegiatan kepada anak dengan 2 variasi misalnya mengenalkan bentuk geometri kepada anak bahwasanya gambar persegi berwarna merah harus dikelompokkan dengan yang sama mengurutkan benda yang sama menurut bentuk, mengurutkan yang sama menurut warna
- 7) Mengenal pola ABCD-ABCD, yaitu mengenalkan bagaimana pola dari huruf-huruif abjad.
- 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, yaitu dengan melakukan kegiatan sebuah pembelajara mengurutkan huruf atau angka.

c. Berfikir Simbolik

- 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10, yaitu melakukan kegiatan dengan menyebutkan lambang-lambang bilangan angka 1-10
- 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, yaitu melakukan kegiatan dengan menggunakan lambang bilangan dalam menghitung.
- 3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, yaitu melakukan kegiatan dengan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan misalnya mencocokkan gambar dengan angka

- 4) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, yaitu dengan melakukan kegiatan mengenal lambang-lambang huruf vokal, a-i-u-e-o dan konsonan.
- 5) Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti dengan tulisan dan gambar pensil), yaitu mengajarkan kan anak untuk berani tampil didepan kelas dengan memainkan sebuah permainan, atau dengan menulisbmaupun menempel gambar.

Tabel 2.1 Indikator Pencapaian Penilaian

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	Indikator Pencapaian Penilaian
Belajar dan Pemecahan Masalah	- Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru	- Anak mampu memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai
Berfikir Logis	- Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi	- Anak mampu mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar
Berfikir Simbolik	- Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)	- Anak mampu menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar
		- Anak mampu menulis huruf menjadi tulisan sederhana
		- Anak mampu mengenal huruf-huruf yang telah ditulis
		- Anak mampu mengurutkan huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak

4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak, namun sedikit faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, berikut penjelasan beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif.¹⁶

a. Faktor heriditas/keturunan

Teori heriditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

b. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau emperisme dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun.

c. Faktor kematangan

Setiap orang (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

d. Faktor pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

e. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi.

¹⁶Hijriati, Jurnal Pendidikan Anak, *Tahapan Perkembangan Pada Masa Early Childhood*, Vol. I. No. 2 (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2016) hlm. 45.

f. Faktor kebebasan

Kebebasan adalah keluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

B. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Dimana pada masa ini anak seperti kertas putih, yang belum ternoda. Definisi anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Assosiation Education for Young Chlidren*) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0–8 tahun.¹⁷ Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan, karena itu usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya.¹⁸ Anak usia dini merupakan usia yang memiliki rentangan sejak anak lahir sampai usia enam tahun, dimana anak dapat dilakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membangun tumbuh kembang anak, melalui ransangan ini diharapkan anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Anak usia dini merupakan kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola

¹⁷ Aris Priyanto, Jurnal ilmiah Guru “COPE”, *Pengembangan kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*, No. 02/Tahun XVIII, (Yogyakarta: Pengawas SMA Dinas Pendidikan, 2014) hlm. 42.

¹⁸ Ade Tursina, Atfaluna: *Journal Of Islamic Early Chlidhood Education ,Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Eksplorasi*, vol. 1 No. 1, (Lhokseumawe: Institut Agama Islam Lhokseumawe , 2018) hlm. 2.

pertumbuhan perkembangan fisik (kordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosio emoisonal, bahasa dan *komunikai*.¹⁹ Montessori dalam Hainstock, menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan.²⁰ Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental pada usia selanjutnya.²¹ Pada masa ini proses pertumbuhan anak berkembang sangat pesat, maka dari usia dini anak harus dikembangkan terus potensinya.

Berdasarkan paparan diatas maka penulis menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0 sampai 6 tahun yang memiliki potensi perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat yang dapat diberikan rangsangan melalui pendidikan.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Berikut ini adalah beberapa karakteristik anak usia dini menurut beberapa pendapat.²²

- a) Unik, yaitu sifat anak itu berbeda satu sama lainnya. Anak memiliki bawaan, minat kapabilitas, dan latar belakang kehidupn masing-masing

¹⁹Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010) hlm. 6-7.

²⁰Tatik Ariyanti, Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar, *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak*, vol. 8. No. 1, (Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2016) hlm. 50.

²¹*Ibid*, hlm. 56.

²²HusnuziadatulKhairi, Jurnal Warna, *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun*, vol. 2, No. 2, (2018) hlm. 18-19.

- b) Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak sesuatu itu penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.
- c) Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan aktivitas. Selama terjaga tidur, anak seolah-olah pernah lelah, tidak pernah bosan, dan tidak pernah berhenti dari aktivitas.
- d) Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Yaitu, anak cenderung memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal baru.
- e) Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal yang baru.
- f) Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relative asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
- g) Senang dan kaya dalam fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif.
- h) Masih muda frustrasi, yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan. Anak mudah menangis dan marah bila keinginannya tidak terpenuhi.
- i) Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak belum memiliki pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang dapat membahayakan dirinya.

- j) Daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan.
- k) Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman
- l) Semakin menunjukkan minat terhadap teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya.

C. Permainan

1. Pengertian Permainan

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak, karena anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya bermain diluar rumah dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain.²³ Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.²⁴ Sebagian besar permainan memiliki aturan-aturan dan peran masing-masing serta memiliki batasan dalam memainkan sebuah permainan yang memiliki tujuan dalam kegiatan permainan.

Bermain merupakan aktivitas yang terjadi secara alamiah dan ditemukan baik pada manusia maupun binatang, permainan merupakan salah satu bentuk bermain yang lebih berorientasi pada tujuan dan dimainkan lebih dari satu orang, dan mempunyai aturan dalam kegiatan bermain.²⁵ Dalam sebuah permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu; adanya pemain, adanya lingkungan agar para

²³Uswatun Hasanah, Jurnal Pendidikan Anak, *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*, vol 5. Edisi 1, (Lampung: STAIN Jurai Siwo Metro Lampung, 2016) hlm. 725.

²⁴Arief S. Sadiman, R. Rjardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008) hlm. 75.

²⁵Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*, (Malang: UMM Press, 2017) hlm. 3.

pemain dapat berinteraksi satu sama lain, adanya peraturan dalam bermain, dan adanya tujuan-tujuan tertentu untuk dicapai.

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada saat mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. oleh karena itu perlu kiranya diberi kesempatan sarana didalam kegiatan permainannya.²⁶ Suyadi menyatakan bahwa permainan bisa menjadi media untuk meningkatkan berbagai aspek kecerdasan anak, termasuk aspek kognitif.²⁷

Menurut Desmita, permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh suatu hasil dari aktivitas tersebut, hal ini disebabkan karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik dari pada hasil yang didapatkannya.²⁸ Menurut Santrock, Permainan (play) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.²⁹ Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan pemain dalam melaksanakan permainan itu sendiri.

Berdasarkan paparan diatas maka penulis menyimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktivitas anak yang dapat menyenangkan yang dapat dimainkan lebih dari satu orang dan memiliki aturan bermainnya agar terjadinya sebuah tujuan.

²⁶ Abdul Khobir, Forum Tarbiyah, *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukati*, Vol. 7, No.2, (Pekalongan: Dosen Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam, 2009) hlm. 196.

²⁷ Neni Pratiwi, Tk Negeri Pakunden , *Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Roda putar Pada Anak Kelompok A Di Tkn Pakunden 1 Kota Blitar*, E- ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175, Vol. 3 No 3, October (2019) hlm.232.

²⁸ *Ibid.*

²⁹ Moh Fauziddin, dan Mufarizuddin, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, *Useful of Clap Hand Games for Optimize Cogtivate Aspects in Early Childhood Education*, Vol. 2. Issue 2, (2018) hlm. 164.

2. Tahap-Tahap Perkembangan Bermain Anak

Tahap-tahap perkembangan bermain anak menurut Steassen Berger, dibedakan menjadi lima tahap, yaitu :³⁰

1) *Sensori motor*

Tahap ini terjadi pada anak usia 0-5 bulan. Kegiatan bermain anak lebih mengandalkan pada indra dan gerakan-gerakan tubuh. Perkembangan bermain pada tahap ini sama seperti yang dikemukakan oleh Jean Piaget, akan tetapi hanya dibatasi sampai usia 5 bulan.

2) *Master play*

Tahap ini terjadi pada usia 6-24 bulan. Kegiatan bermain dimaksudkan untuk menguasai keterampilan-keterampilan tertentu yang melibatkan fungsi pancaindra anak.

3) *Rough and tumble play*

Tahap ini terjadi ketika anak sudah mulai masuk usia 2 tahun. Kegiatan bermainnya berupa bermain kasar. Maksud bermain yang lebih banyak melibatkan motorik kasarnya, seperti bermain ayunan, jungkitan, dan titian.

4) *Social play*

Tahap ini terjadi pada anak yang masuk usia 3 tahun. Kegiatan bermainnya sudah mulai melibatkan teman sebaya dan lingkungan sekitar. Anak bermain secara bersama-sama dengan anak yang lain, misalnya bermain sepak bola, petak umpet, dan kejar-kejaran.

³⁰ M. Fadillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan* (Jakarta: Kencana Prenada, 2017) hlm. 47.

5) *Dramatic play*

Tahap ini terjadi pada anak usia 4 tahun. Kegiatan bermainnya berupa bermain peran atau khayal. Dalam hal ini anak biasanya bermain dokter-dokteran, pasar-pasaran, dan meniru tokoh-tokoh superhero yang menjadi kesukaannya.

Semua tahapan tersebut dapat diamati dan diidentifikasi melalui tingkatan usia anak. Semakin bertambahnya usia anak, maka kegiatan bermainnya pun semakin kompleks. Hal ini dipengaruhi oleh meningkatnya fungsi indra dan anggota tubuh lainnya

3. Bentuk dan Jenis-jenis Permainan

Berdasarkan cara bermain dan jenis permainan, maka jenis bermain anak dapat dibagi menjadi 2 jenis permainan.³¹

a. Bermain aktif

Kegiatan bermain yang secara aktif anak melakukan sendiri. Sehingga, memberikan kesenangan dan kepuasan pada diri anak. jenis-jenis nya, yaitu:

- 1) Bermain bebas dan spontan
- 2) Bermain konstruktif
- 3) Bermain khayal/bermain peran
- 4) Mengumpulan benda-benda
- 5) Melakukan penjelajahan
- 6) Permainan(*games*) dan olahraga (*sports*)
- 7) Bermain musik
- 8) Melamun produktif.

³¹Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang: Gunung Samudera, 2016) hlm.194

b. Bermain pasif

Kegiatan bermain yang tidak terlalu banyak melibatkan aktifitas fisik anak sendiri. Berikut jenis-jenis bermain pasif, yaitu:

- 1) Membaca
- 2) Mendengarkan cerita
- 3) Melihat komik
- 4) Menonton film
- 5) Mendengarkan radio
- 6) Mendengarkan musik.

Berikut adalah beberapa jenis permainan pada anak usia dini.³²

- a. Permainan sensorimotor, yaitu perilaku yang diperlihatkan bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan (skema) sensori motor mereka.
- b. Permainan praktis, yaitu melibatkan pengulangan perilaku ketika keterampilan-keterampilan baru sedang dipelajari. Permainan ini utamanya muncul pada bayi, sedangkan permainan praktis terjadi sepanjang hayat.
- c. Permainan pura-pura (simbolis), yaitu terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke dalam suatu simbol.
- d. Permainan sosial, yaitu permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya.
- e. Permainan fungsional, yaitu permainan pertama yang dilakukan pada awal masa anak-anak, dimana anak mengulang-ulang

³² Diana Mutiah, *Psikologi Bermain...* hlm. 139-140.

kegiatan sederhana dan menemukan kesenangan dalam bermain dengan lingkungannya. Permainan ini berguna untuk ,eningkatkan motorik anak.

- f. Permainan konstruktif, yaitu terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan sendiri.
- g. *Game*, yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan sering kali bersifat kompetensi.

4. Jenis-Jenis Alat Permainan

Permainan pada anak usia dini memiliki jenis-jenis alat permainan, berikut ini jenis-jenis alat permainan anak.³³

a. Alat Permainan Montessori

Permainan montessori adalah sebuah alat permainan yang berbentuk puzzle. yang terdiri dari bentuk- bentuk geometri.

b. Alat Permainan Peabody

Permainan peabody adalah sebuah alat permainan yang merupakan perangkat bahasa, meliputi: dua boneka tangan, satu tongkat bola ajaib, papan magnet, satu kantong pintar berisi seperangkat gambar, seperangkat bentuk dari logam, piringan hitam/pitakaset berisi cerita dan lagu aneka tema. Berfungsi sebagai pengembangan bahasa, pengenalan kosa kata, pengenalan bentuk, dan pengenalan warna.

³³Usep Kustiawan, *Pengembangan Media...* hlm. 197.

c. Alat Permainan Frobel

Alat permainan frobel ini yaitu, seperti balok bangunan dan melipat, balok bangunan yang dimaksud adalah suatu kotak sebesar 20×20 cm berisi balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatan. Melipat biasanya menggunakan kertas origami yang akan dilipat seperti kertas lipat bujur sangkar terdiri atas berbagai ukuran.

d. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif ini yaitu, seperti jenis-jenis boneka, balok bangunan, balok ukur polos, menara gelang, tangga kubus, slinder, lotto, papan pengenalan warna, pohon hitung, kotak gambar pola, dan lain sebagainya.

e. Alat Permainan Dalam ruangan

Alat permainan dalam ruangan ini yaitu, seperti balok-balik kecil polos berwarna, mozaik bebas terbatas, miniatur perabot, alat meronce, alat permainan montessori, peralatan profesi, media cetak, dan lain sebagainya.

f. Alat Permainan Luar Ruangan

Alat permainan luar ruangan ini yaitu, seperti ayunan, papan peluncuran, papan jungkit, bak pasir, bak air, panjatan bola dunia, tali untjuk melompat, terowongan, titian, bola kerangjang, ban maobil besar, dan kolam renang dangkal.

Menurut Oppenhiem ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih alat permainan.³⁴

- 1) Jumlah dan jenis alat permainan harus disesuaikan dengan rentang perhatian anak. Pemberian alat permainan yang terlalu banyak, justru akan

³⁴Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar ...*, hlm. 152-153.

mengganggu konsentrasi anak dan tidak akan tuntas bermain dengan satu alat permainan, sehingga tidak mendapat manfaat dari alat permainan tersebut.

- 2) Setiap alat permainan mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Ada yang memang membutuhkan pemecahan masalah yang relatif tinggi, tetapi ada pula yang relatif mudah untuk dimainkan. Semakin tinggi tingkat kesulitan suatu alat permainan, maka semakin membutuhkan kemampuan berfikir yang tinggi.
- 3) Alat permainan yang mempunyai banyak kegunaan dan variasi cara bermain, seperti alat permainan edukatif (balok-kubus, menggunting, dan menempel), akan lebih meningkatkan minat bermain anak-anak, dari pada alat permainan yang hanya bisa dimainkan dengan satu cara saja, seperti mobil-mobilan yang digerakkan dengan baterai.
- 4) Alat permainan mempunyai daya tahan yang tidak sama. Alat permainan yang mudah rusak atau pecah akan mengurangi minat anak-anak untuk bermain, karena ia harus berhati-hati memainkannya supaya tidak rusak. Hal ini dapat menyebabkan kesenangan anak akan berkurang. Oleh karena itu, pilihlah alat permainan yang mempunyai daya tahan lama dan tidak mudah rusak.
- 5) Alat permainan yang dirancang dengan bagus, akan menarik minat anak-anak dibandingkan dengan alat permainan yang tidak dirancang dengan baik. Dalam hal ini, bentuk dan warna alat permainan sangat memegang peranan penting dalam menarik perhatian anak-anak.

- 6) Tidak semua alat permainan menyenangkan bagi anak-anak. ada alat permainan yang justru menimbulkan rasa takut pada usia-usia tertentu. Misalnya anak dibawah usia tiga tahun, akan merasa takut dengan mainan robot yang berwarna hitam dan bermuka jelek. Hal ini sangat penting bagi orang tua dan padea guru. Jangan sampai memberi alat permainan yang tidak sesuai, karena pengalaman dalam bermain akan berpengaruh kepada kesenangan dan membawa dampak psikologis.

5. Kelebihan dan Kelemahan Permainan

Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai kelebihan dan kelemahan.³⁵ Berikut beberapa kelebihan permainan :

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghubur. Permainan menjadi menarik nsebab didalamnya ada unsur kompetisi, ada keragu-raguan karena kita tak tahu sebelumnya siapa yang bakal menang dan kalah.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untu belajar. Seperti kita ketahui, belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Permainan mempunyai kemampuan untuk melihatkan siswa dalam proses belajar secara aktif.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif. Umpan balik tersebut akan memberitahukan apakah apakah yang

³⁵Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008) hlm. 78-81.

kita lakukan tersebut benar, salah, menguntungkan, ataukah merugikan. Bila memberikan hasil positif maka tindakan tersebut bisa dilakukan.

- d. Permainan memberi kesempatan kepada siswa dan warga belajar untuk mempraktikkan tingkah laku yang nyata, tidak hanya mendiskusikan.
- e. Permainan bersifat luwes. Salah satu permainan yang menonjol adalah keluwesannya. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya.
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Membuat permainan yang baik tidak memerlukan seorang yang ahli.

Sebagaimana halnya permainan mempunyai kelemahan atau keterbatasan.

Berikut beberapa kelemahan permainan.

- a. Karen asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan
- b. Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah
- c. Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

D. Roda Putar

1. Pengertian Roda Putar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, roda adalah “barang bundar(berlingkar dan biasanya berjeruji) artinya roda adalah obyek berbentuk

bundar atau lingkaran. Sedangkan putar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai definisi “gerakan berpusing atau berputar, berkitar, berganti arah, berbelok, berkeliling. Artinya putar adalah gerakan berkeliling atau berganti arah sehingga dapat berputar mengikuti porosnya.

Roda keberuntungan adalah model pembelajaran dengan menggunakan alat peraga sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor, sektor-sektor tersebut merupakan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa yang dicantumkan dalam bentuk nomor tertentu pada sektor dalam lingkaran tersebut.³⁶ Media pembelajaran roda putar adalah salah satu alat yang berbentuk lingkaran yang bergambar yang dapat diputar serta bergerak mengikuti arah jarum jam hingga berhenti pada salah satu gambar. Wahyuni, menyatakan bahwa roda keberuntungan (roda putar) adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi sektor/bagian yang didalamnya terdapat kartu soal.³⁷

Berdasarkan sejumlah pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media roda putar adalah media permainan berupa roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Pada penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi belajar, membuat siswa aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

³⁶ Aulia, *Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-jawab Dalam Bentuk Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Seri Tanjung kabupaten Organ Ilir*, (Palembang: Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang, 2016) hlm. 12.

³⁷ Wardah Khairunnisa, *Pengembangan Media...*

2. Kelebihan Permainan Roda Putar

Permainan roda putar memiliki kelebihan dan kekurangan . Menurut Ginnis, media permainan roda putar juga memiliki kelebihan sebagai berikut.³⁸

- a. Media permainan roda putar ini termasuk media baru untuk pembelajaran bahasa Prancis.
- b. Media permainan ini dikemas dengan tampilan yang menarik (animasi, gambar, suara, dan warna), sehingga dapat menarik perhatian siswa.
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.
- d. Fleksibel dan luwes, karena media ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan materi dan keterampilan lain.
- e. Membuat siswa lebih aktif, karena siswa dilibatkan langsung dalam kegiatan.
- f. Memberikan umpan balik langsung, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien

3. Kekurangan Permainan Roda Putar

Dalam proses pembelajaran media permainan Roda Putar memiliki kekurangan,Aulia mengungkapkan kekurangan media roda keberuntungan sebagai berikut:

- a. Membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya.
- b. Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu. Hal ini disebabkan Media roda keberuntungan yang digunakan merupakan media pembelajaran manual.
- c. Membutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai agar proses Pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

³⁸*Ibid*, hlm. 23-24.

4. Alat dan Bahan Permainan Roda Putar

Adapun alat dan bahan dalam pembuatan roda putar adalah

- a. Kayu triplek
- b. Cat warna
- c. Papan (broti)
- d. Paku
- e. Palu
- f. Perekat
- g. Stiker

5. Cara Menggunakan Permainan Roda Putar

Dalam memainkan sebuah permainan memiliki cara dalam menggunakannya, berikut adalah cara memainkan permainan roda putar.

- a. Anak-anak duduk menghadap kedepan (kearah roda putar)
- b. Guru menjelaskan serta mempraktikkan dahulu permainan roda putar
- c. Setelah guru mempraktikkan cara memainkannya, maka guru membuka sesi tanya jawab
- d. Anak-anak ditunjuk satu persatu maju kedepan untuk mempraktikkannya
- e. Anak-anak dapat memutar roda putar dengan sekali putaran searah jarum jam
- f. Setelah berhenti lihatlah letak berhentinya arah panah
- g. Jika arah panah berhenti pada gambar “susu ”, guru bertanya pada anak sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah ilmu yang mempelajari cara-cara dalam melakukan sebuah pengamatan dengan pemikiran yang tepat dan melalui tahapan-tahapan yang telah disusun secara ilmiah untuk mencari, menyusun, menganalisis serta menyimpulkan data-data, sehingga dapat mengembangkan serta menguji data secara benar.

Berdasarkan pendekatannya penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena dalam memecahkan masalah dilakukan penelitian tindakan dan peneliti berpartisipasi langsung dalam proses penelitian mulai dari awal hingga akhir. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan pendekatan kualitatif peneliti dapat menguraikan data secara deskriptif disertai dengan kata-kata untuk memperkuat data yang telah diperoleh.

Penelitian Tindakan Kelas (*classroom Action Research*) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dikelas, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran.³⁹ Penelitian tindakan Kelas menurut pendapat Watten, yaitu sebagai suatu proses, dimana pihak yang terlibat didalamnya mengkaji praktik pendidikan secara sistematis dan cermat dengan menggunakan teknik penelitian yaitu penelitian tindakan kelas.⁴⁰

Ferrance mengungkapkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas dilakukan oleh individu (guru atau peneliti) atau sering juga dilakukan secara kolaboratif diantara

³⁹ Taufiqur Rahman, *Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*, (Semarang: CV pilar Nusantara, 2018), hlm. 4.

⁴⁰ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), hlm. 81.

peneliti dan guru untuk mencari pemecahan masalah yang dihadapi sehari-hari dikelas, masalah-masalah atau problema-problema nyata dikelas, atau untuk mencari cara-cara untuk meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁴¹

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan dalam mengupayakan perbaikan terhadap suatu permasalahan dan meningkatkan hasil pembelajaran dikelas.

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Paud Desa Al-Faiz Tunong Gampong Paya Bujok Tunong Kota Langsa. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada 15 September sampai dengan 15 Oktober 2020.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak-anak Paud Desa Al-faiz Tunong Gampong Paya Bujok Tunong Kota Langsa pada kelompok B dengan jumlah 19 anak.

Objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan permainan roda putar di Gampong Paya Bujok Tunong Kota Langsa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah-langkah atau cara yang digunakan seorang peneliti dalam mendapatkan data-data lapangan melalui informasi yang dibutuhkan agar tercapainya tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁴¹*Ibid*, hlm. 82.

1. Observasi

Observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki.⁴² Pengamatan yang dilakukan ini merupakan alat pengumpulan data dalam proses untuk mengamati, mencatat serta memperhatikan objek yang sedang diteliti.

Dalam kajian ini, jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipan yang merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan dimana observer atau peneliti benar-benar berada dalam keseharian pelaku yang diteliti atau informan.⁴³ Sehingga peneliti dapat mengetahui permasalahan yang akan diangkat langsung dari pengamatan yang telah dilakukan.

Berikut adalah lembar observasi dalam penelitian ini, yaitu peneliti menggunakan daftar ceklis yang berisi nama-nama anak serta indikator yang telah dirancang yang akan dinilai oleh peneliti.

Tabel 3.1 Lembar Observasi

No	Indikator Penilaian	Perkembangan			
1	Anak mampu memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai	BB	MB	BSH	BSB
2	Anak mampu mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar				
3	Anak mampu menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar				

⁴² Albi Anggito, dan Johan Setiawan, *Metedologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018) hlm. 125-126.

⁴³ *Ibid*, hlm. 117.

4	Anak mampu menulis huruf menjadi tulisan sederhana				
5	Anak mampu mengenal huruf-huruf yang telah ditulis				
6	Anak mampu menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak				

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Penilaian perkembangan yang digunakan dalam lembar observasi ini sesuai dengan pedoman penilaian hasil pembelajaran.

- a. BB (Belum Berkembang): Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- b. MB (Mulai Berkembang): bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan): bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.
- d. BSB (Berkembang Sesuai Harapan): bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.⁴⁴

⁴⁴Mawaddah Ulya, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Menggunakan Metode Fonik Di Kelas B1 TK Islam Nurul Chandidjah Kota Langsa* (Langsa: Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Langsa) hlm. 34.

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterangan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁴⁵ Tes dapat digunakan dalam mengumpulkan data penelitian serta untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan dalam uji coba instrumen penelitian berupa pertanyaan untuk mengukur hasil belajar yang dicapai anak.

Setelah peneliti melakukan observasi, selanjutnya peneliti melakukan tes awal. Tes awal ini dilakukan guna mengukur banyaknya pengetahuan anak, serta melihat kemampuan kognitif anak. Setelah mengetahui hasil tes pertama, peneliti mulai menerapkan pembelajaran yang telah dirancang dan peneliti akan melakukan tes kembali hingga sesuai dengan hasil pencapaian kriteria pembelajaran.

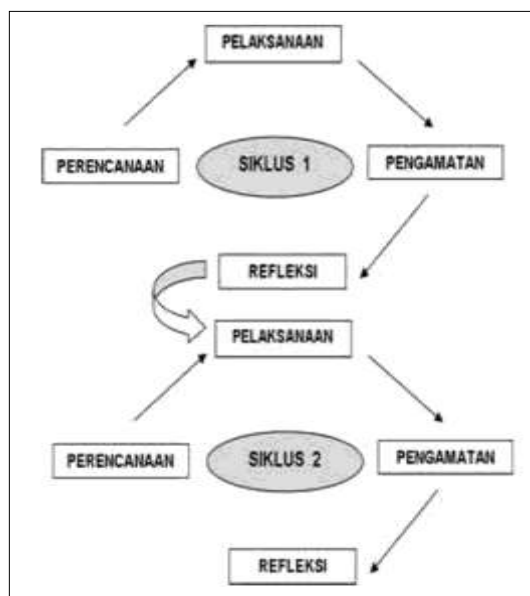
E. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan desain penelitian yang dilakukan Kemmis dan Mc. Taggart yaitu model spiral yang setiap siklus terdiri dari rencana (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) yang merupakan langkah-langkah dalam satu siklus atau yang akan berhubungan dengan siklus selanjutnya. Berdasarkan analisis terhadap permasalahan yang ada, penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua (2) siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan empat (4) tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan

⁴⁵Suhardjono Supardi dan Arikunto Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) hlm. 12.

tindakan, pengamatan tindakan dan refleksi tindakan yang akan dilakukan pada setiap siklus.

Melanjutkan atau menghentikan penelitian ini akan dilihat dari hasil yang dicapai dalam siklus terakhir. Jika siklus terakhir kriteria pencapaian indikator tidak sesuai yang telah ditetapkan maka akan dilanjutkan siklus berikutnya. Apa bila indikator pencapaian telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian telah dikatakan selesai atau sudah dapat dihentikan. Berikut ini merupakan model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart .



Gambar 3.1 Rancangan Penelitian Kemmis dan Mc. Taggart

Prosedur penelitian yang telah diterapkan dalam hal ini antara lain:

1. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Sebagai tahap awal peneliti membuat rencana atau rancangan tindakan berupa tema yang akan diajarkan, permasalahan yang ada, media yang akan digunakan, pembelajaran, lembar observasi aktivitas anak yang semuanya dapat dilihat pada lampiran dan evaluasi kegiatan.

Persiapan selanjutnya yang akan dilakukan dalam penelitian ini berupa Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan menentukan tema, sub-sub tema, indikator pembelajaran dan kegiatan apa saja yang akan dilaksanakan pada penelitian. Selanjutnya peneliti menyiapkan media yang akan digunakan sesuai dengan tema dan sub tema yang telah ditentukan. Adapun media yang telah dipersiapkan yaitu permainan roda putar yang sudah terdapat gambar dan media yang terdapat gambar serta tulisan dan huruf yang akan digunakan dalam penelitian. Kemudian langkah selanjutnya yaitu penyusunan lembar observasi kegiatan selama pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan(*Acting*)

Setelah dilakukan tahap perencanaan segera dilaksanakan penerapan isi rancangan, yaitu melakukan tindakan dikelas sesuai dengan RPPH yang telah dirancang.

3. Pengamatan(*Observing*)

Jenis pengamatan/observasi dalam penelitian adalah observasi partisipan, yaitu peneliti mengamati serta berpartisipasi langsung dalam kegiatan. Selama kegiatan berlangsung pengamatan terus dilakukan oleh peneliti, serta alat rekam untuk mendokumentasikan selama proses pembelajaran. Peneliti mengamati serta mengisi lembar observasi, guna mencatat langsung peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini dengan permainan roda putar.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Kegiatan refleksi merupakan bagian penting dalam penelitian tindakan kelas. Kegiatan refleksi ini dilakukan setelah penelitian selesai pada akhir siklus

untuk mengevaluasi keterlaksanaan setiap tindakan. Kegiatan refleksi dilanjutkan dengan revisi perencanaan untuk memperbaiki tindakan pada siklus 1 yang akan diterapkan atau dilaksanakan pada siklus selanjutnya. Kekurangan dan kelebihan ini dijadikan acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses atau upaya pengolahan data menjadi sebuah informasi baru agar karakteristik data tersebut menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna untuk solusi suatu permasalahan, khususnya yang berhubungan dengan penelitian.⁴⁶ Menurut Lexy J. Moeleong, pengertian analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar.⁴⁷

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif yaitu meliputi: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.⁴⁸

1. Reduksi data adalah suatu proses kegiatan menyelesaikan dan menyederhanakan suatu data yang diperoleh dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.
2. Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan hasil reduksi dengan menyusun secara naratif, sekumpulan informasi yang telah diperoleh

⁴⁶ Ade Ismayani, *Metodologi Penelitian* (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2019) hlm. 76.

⁴⁷ *Ibid* hlm.77.

⁴⁸ Elis Syafitri, *Penerapan Model Pembelajaran kontekstual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswi Pada Materi Dalil Theorema Phytagoras di kelas VIII SMP Negeri 1 Kuala Simpang* (Langsa : Skripsi FakultasTarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa, 2013) hlm. 33.

dari hasil reduksi, sehingga dapat memberi kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

3. Penarikan kesimpulan merupakan pengungkapan akhir terhadap hasil penafsiran evaluasi dan tindakan.

G. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% kemampuan anak dalam meningkatkan kognitif anak melalui permainan roda putar. Hal ini dapat dilihat dari presentase pencapaian pada skala keberhasilan. Menurut Arikunto, menginterpretasikan skala keberhasilan menjadi empat tingkatan diantaranya:⁴⁹

1. Kriteria baik, yaitu apabila hasil penilain kemampuan mengenal huruf yang diperoleh anak antara 76-100%
2. Kriteria cukup, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan mengenal huruf yang diperoleh anak antara 56-75%
3. Kriteria kurang, yaitu apabila hasil penelitian yang diperoleh anak antara 41-55%
4. Kriteria belum baik, yaitu apabila hasil penilaian yang diperoleh anak antar 0-40%.

⁴⁹ Ita Syafitri, *Penerapan Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Melalui Permainan Susun Huruf Di Paud Desa Al-Faiz Langsa* (Langsa: Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa, 2018) hlm. 34.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Paud Desa Al-Faiz Tunong Langsa

PAUD Desa Al-Faiz Tunong Langsa berdiri sejak tahun 2017 yang berlokasi di Gampong Paya Bujok Tunong Kota Langsa. Awal mula berdirinya PAUD Desa Al-Faiz Tunong yang bernama H.Muhammad Yusuf Rani,A.Md, yang ingin membantu pemerintah untuk mensukseskan program pendidikan khususnya program pendidikan untu anak usia dini (AUD). Maka dengan diawali membentuk lembaga pendidikan yang diberi nama PAUD Desa Al-Faiz Tunong Langsa.

Jumlah tenaga pengajar di PAUD Desa Al-Faiz Tunong Langsa berjumlah 4 guru pengajar, diantaranya 3 guru kelas dan 1 kepala sekolah. PAUD Desa Al-Faiz Tunong memiliki jumlah siswa sebanyak 35 anak. Pada kelas kelompok A berjumlah 5 anak, pada kelas kelompok B1 berjumlah 11 anak, dan pada kelas B2 berjumlah 19 anak. Paud Desa Al-Faiz Tunong Langsa memiliki sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar seperti: ruang kepala sekolah, ruang kelas, kamar mandi, area bermain dan papan tulis.

2. Visi dan Misi Paud Desa Al-Faiz Tunong Langsa

a) Visi

“Mewujudkan berkembangnya potensi anak, agar sehat, ceria cerdas, mandiri dan berahlaqul karimah”

b) Misi

- (1) Menciptakan pembiasaan-pembiasaan yang baik dan disiplin guna mewujudkan anak didik yang mempunyai minat dan bakat anak.
- (2) Melaksanakan proses belajar mengajar secara aktif, teratur dalam rangka melatih kreatifitas, kemandirian dan pengembangan anak semaksimal mungkin.
- (3) Menegakkan, melanjutkan, dan menyebarkan risalah Rasulullah SAW dalam mencetak generasi insan kamil dengan menanamkan akidah Islam dan ahlaqul karimah.

B. Hasil Penelitian

Pelaksanaan Pratindakan Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pengambilan skor terhadap kemampuan kognitif melalui permainan roda putar dengan menggunakan teknik observasi. Guru sebagai pelaksanaan pembelajaran melakukan pratindakan sebelum siklus I yaitu pada hari rabu tanggal 16 september 2020. Guru menyediakan media pembelajaran seperti tema, sub tema, dan penilaian, selama kegiatan berlangsung serta bukti tertulis berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dan lembar observasi.

Pelaksanaan pratindakan berupa kegiatan bermain roda putar dilanjutkan dengan menyebutkan nama-nama hewan dalam Pratindakan ini menunjukkan bahwa anak Kelompok B2 masih kurang kreatif dalam menuangkan kognitif dengan permainan roda berputar. Anak terbiasa menunggu perintah dari guru dan menunggu contoh gambar yang dibuat oleh guru. Maka pratindakan belum berhasil dalam perkembangan kognitif, agar berhasil dalam perkembangan kognitif melakukan siklus

I dan siklus II disebuah penelitian dilihat pada lampiran. Berdasarkan hasil siklus I dan siklus II bermain roda putar yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam bermain roda putar belum berkembang. Dilihat dari tabel lembar observasi kemampuan kognitif dalam siklus I dan Siklus II.

Indikator	Siklus I Pertemuan I	Siklus I Pertemuan II	Siklus II Pertemuan I	Siklus II Pertemuan II
Anak mampu memainkan permainan roda putar secara tertib	0% 0 jumlah anak	5% 1 jumlah anak	47% 9 jumlah anak	57% 11 jumlah anak
Anak mampu mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar	10% 2 jumlah anak	15% 3 jumlah anak	52% 10 jumlah anak	63% 12 jumlah anak
Anak mampu menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar	10% 2 jumlah anak	15% 3 jumlah anak	52% 10 jumlah anak	68% 13 jumlah anak
Anak mampu menulis huruf menjadi tulisan sederhana	15% 3 jumlah anak	21% 4 jumlah anak	57% 11 jumlah anak	68% 13 jumlah anak
Anak mampu mengenal huruf-huruf yang telah ditulis	15% 11 jumlah anak	21% 4 jumlah anak	63% 12 jumlah anak	73% 14 jumlah anak
Anak mampu menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak	21% 4 jumlah anak	26% 5 jumlah anak	68% 13 jumlah anak	80% 15 jumlah anak

Maka hasil yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dalam bermain roda putar dari belum berkembang sehingga perkembangan kognitif anak menjadi berkembang sangat baik, peneliti melihat dalam proses pembelajaran yang mengembangkan kemampuan kognitif dalam kegiatan bermain anak masih

monoton, begitu-begitu saja dan belum banyak kesempatan yang luas yang diberikan pada anak untuk berkreasi. Terlalu banyak kegiatan pembelajaran yang hanya untuk mengembangkan membaca dan menulis, sementara pada kemampuan kognitif dalam permainan roda berputar belum pernah dilakukan disekolah tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dilakukan dalam 2 siklus yaitu dilakukan pada tanggal 17 - 30 september 2020 dan 1-14 Oktober 2020. Adapun uraian pelaksanaan setiap siklusnya adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. *Perencanaan*

- 1) Persiapan selanjutnya yang akan dilakukan dalam penelitian ini berupa Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan menentukan tema, sub-sub tema, indikator pembelajaran dan kegiatan apa saja yang akan dilaksanakan pada penelitian.
- 2) Selanjutnya peneliti menyiapkan media yang akan digunakan sesuai dengan tema dan sub tema yang telah ditentukan. Adapun media yang telah dipersiapkan yaitu permainan roda putar yang sudah terdapat gambar dan media yang terdapat gambar serta tulisan dan huruf yang akan digunakan dalam penelitian.
- 3) Kemudian langkah selanjutnya yaitu penyusunan lembar observasi kegiatan selama pembelajaran. Saat melakukan penilaian berupa mengelompokkan, menyebutkan, menulis huruf, mengenal huruf dan menempel.

Selanjutnya peneliti menyusun perencanaan pelaksanaan penelitian tindakan siklus I dengan memberikan tindakan kemampuan kognitif dalam permainan roda putar. Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada tanggal 17 - 30 september 2020

dengan tema pembelajaran tema kebutuhanku dan sub tema makanan sehat, yang selanjutnya dituangkan ke dalam RPPH dan lembar observasi pembelajaran anak yang dilakukan dalam sebuah permainan roda putar.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Pertemuan Pertama Siklus I

Pelaksanaan ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan kolabolator. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran, peneliti bersama kolabolator mendiskusikan terlebih dahulu tentang pelaksanaan, materi, peralatan, dan perlengkapan yang diperlukan dalam pembelajaran agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Berikut ini adalah deskripsi dari kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama mengenai tentang kemampuan kognitif dalam permainan roda putar dilaksanakan pada hari Kamis, *17 – 23 september 2020* dan *24 – 30 september 2020*. Beberapa kegiatan pelaksanaan pertemuan pertama dan pertemuan kedua yaitu sebagai berikut:

Kegiatan pembukaan dalam proses Permulaan pembelajaran anak melakukan senam pagi setiap hari, setelah itu melakukan kegiatan baris-berbaris untuk masuk kedalam kelas. Kemudian anak menyusun sandal yang sudah ditempatkan, mengucapkan “Assalammualaikum” dan mencium tangan guru dengan secara bergantian. Membaca doa belajar, doa sehari-hari, hadist dan mengenalkan kebutuhan makanan kepada anak didik. Setelah pembukaan selesai, selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti kegiatan inti.

Kegiatan inti dalam proses peneliti mengenalkan dan menyebutkan gambar makanan sehat seperti *Susu dan Nasi*. Peneliti mengenalkan permainan roda berputar, kemudian peneliti memberikan contoh cara bermain roda putar

seperti mengelompokkan, menyebutkan, menulis huruf, mengenal huruf dan menempel. Anak mendengarkan intruksi yang diberikan oleh guru tersebut. Peneliti meminta anak melakukan permainan roda berputar secara bergantian, kemudian anak menyebutkan gambar yang berhenti saat proses roda berputar tersebut. Setelah itu guru memberikan pujian kepada anak, yang menyebutkan gambar yang berhenti tersebut.

Kegiatan penutup peneliti member pujian positif pada apa yang telah dikerjakan anak hari ini. Peneliti tidak lupa memberikan nilai dengan gambar bintang pada saat kegiatan berlangsung namun belum sesuai dengan criteria. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan berdoa dan mengucapkan salam.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Selama proses kegiatan pembelajaran siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 17 – 30 september 2020 setelah dilakukannya tindakan pada Siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dalam permainan roda putar anak masih belum berkembang secara optimal. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel lampiran kemampuan kognitif anak sebelum dilakukannya tindakan.

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Data yang diperoleh peneliti dan kolabolator digunakan sebagai pedoman untuk melakukan refleksi tindakan siklus II, terhadap permasalahan yang muncul dan mencari solusi terhadap masalah yang ada. Dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam permainan roda putar. Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan ditemukan beberapa kendala yang perlu dicari dan dikaji jalan keluarnya. Beberapa kendala yang selama dilakukan tindakan permainan roda putar, sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan permainan roda putar terdapat beberapa anak tidak dapat berkonsentrasi dengan penuh saat ketika ditanya oleh peneliti tentang gambar macam-macam makanan sehat.
2. Terdapat beberapa anak yang masih ragu-ragu saat memutar roda tersebut dan kurang cepat memutarkannya.
3. Terdapat beberapa anak bingung ketika diminta oleh peneliti menulis dan menyebutkan huruf yang ada digambar.

Dari beberapa kendala yang ada peneliti dan kolabolator berdiskusi menemukan solusi dari kendala-kendala yang ada. Solusi dari kendala yang ada, antara lain:

1. Untuk anak dalam kegiatan permainan roda putar terdapat beberapa anak tidak dapat berkonsentrasi dengan penuh saat ketika ditanya oleh peneliti tentang gambar macam-macam alat makanan. Guru juga selalu memberi dorongan pada proses kegiatan berlangsung, dan cara guru dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran tersebut dirancang lebih menarik.
2. Guru memberikan pengertian dan motivasi pada anak agar anak tidak ragu saat memutar roda tersebut.
3. Anak diberikan pujian setelah anak menyelesaikan hasil kegiaan dan diberikan penghargaan berupa tanda bintang pada hasil anak.

2. Siklus II

Pada tahap perencanaan tindakan pada Siklus II, peneliti melakukan kegiatan antara lain melaksanakan rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran kemampuan kognitif dalam permainan roda putar dengan guru kelas sekaligus kolabolator dan dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan kepala sekolah.

a. Perencanaan

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan peneliti dan kolabolator dalam pelaksanaan kegiatan permainan.
- 2) Mempersiapkan perlengkapan serta sarana prasarana yang akan digunakan pada kegiatan tersebut.
- 3) Menyusun lembar observasi tentang kegiatan permainan lembar observasi penilaian meliputi, kelancaran dalam menuangkan ide-idenya pada kegiatan permainan, mengelompokkan, menyebutkan, menulis, mengenal huruf, dan menyusun
- 4) Menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang akan berlangsung.

Pada tahap perencanaan pelaksanaan Siklus II yaitu pelaksanaan perbaikan terhadap beberapa masalah yang ada pada saat pelaksanaan Siklus I, dilakukan perbaikan dengan cara:

- a. Guru memberikan perlakuan khusus dan diberikan pembimbingan secara individu bagi anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan permainan roda putar. Sebagai contoh bagi anak yang mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dibimbing secara individu.
- b. Guru memberikan pengertian dan memberikan motivasi pada anak agar anak tidak ragu dalam bermain roda putar. Guru juga senantiasa memberi dorongan pada anak ketika proses kegiatan berlangsung. Pada masalah ini peneliti memberikan kegiatan ini dengan menarik.
- c. Anak diberikan pujian setelah anak menyelesaikan hasil gambarnya. Anak juga di berikan penghargaan berupa tanda bintang pada hasil gambarnya, anak juga di beri hadiah berupa stiker agar anak semangat belajar,

Siklus II merupakan tindak lanjut dari Siklus I. Seperti pada Siklus I, Siklus II juga dilaksanakan berdasarkan prosedur penelitian, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil yang didapatkan dari observasi dan refleksi pada Siklus I, peneliti dan kolabolator berdiskusi untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada Siklus II. Tindakan pada Siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan dengan waktu 60 menit dalam setiap kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan pada Siklus II akan dilaksanakan pada tanggal 1-14 Oktober 2020 dengan tema pembelajaran tema kebutuhanku dan sub tema makanan sehat, yang selanjutnya dituangkan ke dalam RPPH dan lembar observasi pembelajaran anak yang dilakukan dalam sebuah permainan roda putar.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Pertemuan Pertama Siklus II

Pelaksanaan ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan kolabolator. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran, peneliti bersama kolabolator mendiskusikan terlebih dahulu tentang pelaksanaan, materi, peralatan, dan perlengkapan yang diperlukan dalam pembelajaran agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Berikut ini adalah deskripsi dari kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari kamis, *1 – 7 oktober 2020*. Dan *8 – 14 oktober 2020*. Beberapa kegiatan pelaksanaan pertemuan pertama yaitu sebagai berikut

Kegiatan pembukaan dalam permulaan pembelajaran anak melakukan senam pagi setiap hari, setelah itu melakukan kegiatan baris-berbaris untuk masuk kedalam

kelas. Kemudian anak menyusun sandal yang sudah ditempatkan, mengucapkan salam dan mencium tangan guru dengan secara bergantian. Membaca doa belajar, doa sehari-hari, hadist dan mengenalkan kebutuhan makanan kepada anak didik. Setelah pembukaan selesai, selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti kegiatan inti.

Kegiatan inti peneliti mengkondisikan kelas agar anak duduk rapi agar pembelajaran berlangsung dengan lancar. Peneliti mengajak anak untuk melakukan kegiatan Tanya jawab dengan tema kebutuhan makananku sub tema makanan sehat, setelah itu anak menjawab dengan secara bergantian. Peneliti mengenalkan dan menyebutkan gambar makanan sehat seperti *ikan dan jus* Peneliti mengenalkan permainan roda berputar, kemudian guru memberikan contoh cara bermain roda putar seperti mengelompokkan, menyebutkan, menulis huruf, mengenal huruf dan menempel. Anak mendengarkan intruksi yang diberikan oleh guru tersebut. Peneliti meminta anak melakukan permainan roda berputar secara bergantian, kemudian anak menyebutkan gambar yang berhenti saat proses roda berputar tersebut. Setelah itu guru memberikan pujian kepada anak, yang menyebutkan gambar yang berhenti tersebut.

Kegiatan penutup anak-anak dikondisikan terlebih dahulu, seperti merapikan diri, minum dulu setelah bermain dan kembali duduk yang rapi. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan berupa nyanyi bersama, kemudian peneliti menanyakan tentang kegiatan yang dilakukan hari ini selama disekolah. Peneliti member pujian positif pada apa yang telah dikerjakan anak hari ini. Peneliti tidak lupa memberikan nilai dengan gambar bintang pada saat kegiatan berlangsung

namun belum sesuai dengan criteria. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan berdoa dan mengucapkan salam.

c. Pengamatan (Observasi)

Selama proses kegiatan pembelajaran siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 01 – 14 oktober 2020 berlangsung peneliti bersama kolabolator melakukan pengamata dan pencatatan dapa perkembangan anak yang telah dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Dalam siklus II menunjukkan peningkatan hasil yang sangat baik. Adapun hasil dari pengamatan tersebut dapat disajikan ke dalam tabel yang merupakan hasil yang diperoleh selama pengamatan yang dilaksanakan pada tindakan siklus II dilampiran.

Berdasarkan hasil tindakan pada Siklus II telah terdapat peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah pencapaian skor dan persentase yang diperoleh pada setiap aspek penilaian yang mengalami peningkatan. Adapun hasil tindakan, adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran kemampuan kognitif dalam permainan roda putar menjadikan anak lebih antusias, bersemangat, serta dapat mengelompokkan gambar yang telah dimainkan,
2. Anak mampu menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar
3. Anak mampu menulis huruf menjadi tulisan sederhana
4. Anak mampu mengenal huruf-huruf yang telah ditulis
5. Anak mampu menempel huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak.
6. Kegiatan permainan roda putar yang disajikan dapat mendorong anak untuk lebih kreatif dan melatih daya piker anak, dalam hal ini anak benar-

benar mengalami peningkatan dan setelah diberikannya kegiatan ini secara bertahap dan kontinyu, anak berada dalam kriteria baik.

d. Refleksi Tindakan Siklus II

Data yang diperoleh peneliti dan kolabolator digunakan sebagai pedoman tindakan siklus II. Dalam refleski ini membahas tentang kemampuan kognitif dalam permainan roda putar yang telah dilakukan selama penelitian. Peneliti memberikan kegiatan pembelajaran yang berupa mengelompokkan, menyebutkan, menulis huruf, mengenal huruf yang telah ditulis, dan menempel huruf dalam kegiatan tersebut telah meningkat dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dari jumlah 19 anak dalam permainan roda putar.

C. Aktivitas Guru dan Aktivitas Anak

Aktivitas guru merupakan sebuah kegiatan peneliti yang pada penelitian ini peneliti menjadi guru kelas yang bertujuan untuk memberikan perubahan dalam meningkatkan kemampuan kogmitif anak dengan permainan roda putar. Dalam proses pembelajarannya, guru memiliki peranan yang sangat penting agar tercapainya keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan permainan roda putar. Kegiatan awal yang harus disiapkan agar proses pembelajaran berjalani dengan baik yaitu menyusun perencanaan, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan, melihat perkembangan hasil pembelajaran anak, dan terakhir mengevaluasi hasil pembelajaran apakah berhasil atau tidak.

Adapun aktivitas guru pada siklus I selama proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan permainan roda putar

pada siklus I adalah sebagai berikut: pada saat kegiatan pembukaan, anak melakukan senam pagi, setelah itu guru mengajak anak melakukan kegiatan baris-berbaris untuk masuk ke dalam kelas, setelah itu guru mengajak anak untuk duduk dengan rapi, melakukan pembukaan dengan membaca doa sebelum belajar serta membaca surah pendek. Selanjutnya, guru terlebih dahulu memulai pembelajaran dengan mengenalkan tema dan sub tema pembelajaran, selanjutnya guru mengenalkan dan menjelaskan tata tertib dalam permainan roda putar.

Guru memberikan contoh serta menjelaskan cara memainkan permainan roda putar yang akan dimainkan oleh anak seperti berikut ini: yang pertama guru mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar (Nasi dan Susu), selanjutnya guru menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar (Nasi dan Susu), setelah itu guru memberikan contoh menulis huruf menjadi tulisan sederhana (Nasi dan Susu) serta mengenalkan huruf-huruf yang telah ditulis anak, selanjutnya guru memberikan contoh dalam menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak (Nasi dan Susu). Setelah anak melihat dan mendengar penjelasan dari guru maka anak melakukan permainan sesuai instruksi guru. Pada kegiatan penutup, guru melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dipelajari seperti, guru menanyakan tentang kegiatan yang dilakukan hari ini, guru menanyakan makanan sehat yang dipelajari hari ini, selanjutnya guru mengajak anak untuk merapikan alat tulis dan membaca doa dan bernyanyi.

Pada siklus I terdapat beberapa kendala selama proses pembelajaran pada saat tindakan permainan roda putar dilakukan, kendala ini diketahui dari catatan lapangan yang dilakukan oleh seorang observer atau peneliti, dalam kegiatan permainan roda putar terdapat beberapa anak tidak dapat berkonsentrasi dengan penuh saat ketika

ditanya oleh peneliti tentang gambar makanan sehat, terdapat beberapa anak yang masih ragu-ragu saat memutar roda tersebut dan kurang cepat memutarkannya, terdapat beberapa anak bingung ketika menulis dan menyebutkan huruf yang ada digambar.

Aktivitas guru pada siklus II, pada kegiatan pembukaan anak melakukan senam pagi bersama setelah melakukan senam pagi, anak diinstruksikan untuk melakukan kegiatan baris-berbaris untuk masuk kedalam kelas, selanjutnya anak menyusun sandal dengan rapi, melakukan pembukaan dengan membaca doa sebelum belajar serta membaca surah pendek, dan membaca hadist. Setelah melakukan pembukaan, guru menginstruksi kursi anak agar pembelajaran lebih efektif dengan cara anak duduk berdua dalam satu meja. Pada siklus II proses pembelajaran hampir sama dengan siklus I, yang membedakannya yaitu sub tema pada siklus II yaitu makanan sehat (Jus dan Ikan), serta mengubah posisi duduk anak, serta proses pembelajaran yang berbeda yaitu dengan anak menginstruksi anak untuk maju satu persatu dalam melakukan kegiatan menulis dipapan tulis, dengan menulis dipapan tulis dapat melatih rasa percaya diri pada anak, serta memberikan kalimat pujian kepada anak yang telah melakukan proses kegiatan permainan roda putar.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam proses pengelolaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini meningkat pada tiap-tiap siklusnya. Hal ini tampak ketika guru telah melakukan penelitian sesuai dengan RPPH pada kegiatan awal hingga akhir, yang didukung oleh adanya sarana dan prasarana pada proses pembelajaran.

D. Pembahasan

Dalam kemampuan kognitif anak dilakukannya Penelitian Tindakan Kelas ini didasarkan pada hasil observasi bahwa permainan roda putar anak masih belum berkembang. Kemudian setelah dilakukannya observasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bermain roda putar, maka diperlukan proses pembelajaran anak dalam bermain roda putar menjadi meningkat. Permainan dalam penelitian ini adalah bermain roda putar yang telah dilaksanakan, dapat dikatakan dalam kegiatan permainan roda putar selama dua siklus yang masing-masing siklus dilakukan, untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bermain roda putar tersebut.

Hasil penelitian pada siklus I dapat dibuktikan dengan data yang diperoleh menunjukkan peningkatan selama dilakukannya proses tindakan pada kegiatan permainan. Hasil setiap siklus dilampiran dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak telah mengalami peningkatan dalam permainan roda putar, maka dapat dilihat dalam tabel lampiran.

Dari hasil observasi pada siklus I tersebut peneliti masih perlu melakukan tindakan karena hasilnya kurang optimal, dapat dilihat dari lampiran dari tabel 4.4 dalam kemampuan kognitif, peneliti mengamati dengan menggunakan lembar observasi dan mendapatkan hasil kemampuan kognitif anak pada *siklus I pertemuan pertama* dalam kemampuan kognitif dalam permainan roda putar sebagai berikut:

1. Responden belum berkembang (BB). Responden 9 mulai berkembang (MB), responden 10 berkembang sesuai harapan baik (BSH) saat memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai.

2. Responden belum berkembang (BB). Responden 7 mulai berkembang (MB), responden 10 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 2 berkembang sangat baik (BSB) saat melakukan kegiatan pembelajaran mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 10%.
3. Responden belum berkembang (BB). Responden 8 mulai berkembang (MB), responden 9 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 2 berkembang sangat baik (BSB) saat anak menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 10%.
4. Responden 1 belum berkembang (BB), responden 7 mulai berkembang (MB), responden 8 berkembang sesuai harapan (BSH) dan responden 3 berkembang dengan baik (BSB) saat menulis huruf menjadi tulisan sederhana. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 15%.
5. Responden 1 belum berkembang (BB), responden 9 mulai berkembang (MB), responden 6 berkembang sesuai harapan (BSH) dan responden 3 berkembang sangat baik (BSB) saat kegiatan mengenal huruf-huruf yang telah ditulis. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 15%.
6. Responden 7 mulai berkembang (MB), responden 8 berkembang sesuai harapan, dan responden 4 berkembang sangat baik (BSB) saat melakukan kegiatan menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 21%.

Dari hasil observasi pada siklus II tersebut peneliti masih perlu melakukan tindakan karena hasilnya kurang optimal, dapat dilihat dari lampiran dari tabel 4.6 dalam kemampuan kognitif, peneliti mengamati dengan menggunakan lembar observasi dan mendapatkan hasil kemampuan kognitif anak pada *siklus I pertemuan kedua* dalam kemampuan kognitif dalam permainan roda putar sebagai berikut:

1. Responden 2 belum berkembang (BB). Responden 12 mulai berkembang (MB), responden 4 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 1 berkembang sangat baik (BSB) saat memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 5%.
2. Responden 7 mulai berkembang (MB), responden 9 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 3 berkembang sangat baik (BSB) saat melakukan kegiatan pembelajaran mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 15%.
3. Responden 4 mulai berkembang (MB), responden 12 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 3 berkembang sangat baik (BSB) saat anak menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 15%.
4. Responden 1 mulai berkembang (MB), responden 14 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 4 berkembang sangat baik (BSB) saat

melakukan kegiatan menulis huruf menjadi tulisan sederhana. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 21%.

5. Responden 2 mulai berkembang (MB), responden 13 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 4 berkembang sangat baik (BSB) saat kegiatan mengenal huruf-huruf yang telah ditulis. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 21%.
6. Responden 2 mulai berkembang (MB), responden 12 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 5 berkembang sangat baik (BSB) saat melakukan kegiatan menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 26%.

Dari hasil observasi pada siklus II tersebut peneliti masih perlu melakukan tindakan karena hasilnya sesuai harapan optimal, dapat dilihat dari lampiran dari tabel 4.8 dalam kemampuan kognitif, peneliti mengamati dengan menggunakan lembar observasi dan mendapatkan hasil kemampuan kognitif anak pada *siklus II pertemuan pertama* dalam kemampuan kognitif dalam permainan roda putar sebagai berikut:

1. Responden 10 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 9 berkembang sangat baik (BSB) saat memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 47%.
2. Responden 1 mulai berkembang (MB), responden 8 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 10 berkembang sangat baik (BSB) saat melakukan kegiatan pembelajaran mengelompokkan gambar yang telah

dimainkan dalam permainan roda putar. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 52%.

3. Responden 2 mulai berkembang (MB), responden 7 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 10 berkembang sangat baik (BSB) saat anak menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 52%.
4. Responden 7 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 12 berkembang sangat baik (BSB) saat menulis huruf menjadi tulisan sederhana. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 57%.
5. Responden 1 mulai berkembang (MB), responden 6 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 12 berkembang sangat baik (BSB) saat mengenal huruf-huruf yang telah ditulis. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 63%.
6. Responden 6 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 13 berkembang sangat baik (BSB) saat menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 68%.

Dari hasil observasi pada siklus II tersebut peneliti tidak perlu melakukan tindakan karena hasilnya berkembang sangat baik, dapat dilihat dari lampiran dari tabel 4.10 dalam kemampuan kognitif, peneliti mengamati dengan menggunakan lembar observasi dan mendapatkan hasil kemampuan kognitif anak pada siklus II

pertemuan kedua dalam kemampuan kognitif dalam permainan roda putar sebagai berikut:

1. Responden 8 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 11 berkembang sangat baik (BSB) saat memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 57%.
2. Responden 7 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 12 berkembang sangat baik (BSB) saat melakukan kegiatan pembelajaran mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 63%.
3. Responden 6 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 16 berkembang sangat baik (BSB) saat anak menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 68%.
4. Responden 6 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 13 berkembang sangat baik (BSB) saat menulis huruf menjadi tulisan sederhana. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 68%.
5. Responden 5 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 14 berkembang sangat baik (BSB) saat mengenal huruf-huruf yang telah ditulis. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 73%.
6. Responden 4 berkembang sesuai harapan (BSH), responden 15 berkembang sangat baik (BSB) saat menyusun huruf sesuai dengan huruf

yang telah ditulis anak. Berdasarkan persentase yang diperoleh oleh peneliti adalah 80%.

Dari uraian tersebut di atas maka dapat diketahui dan ditarik kesimpulan bahwa kemampuan kognitif dalam permainan roda putar dapat meningkatkan hasil belajar menjadi 80%, khususnya kemampuan kognitif. Hal ini sejalan dengan pendapat *Menurut Suyadi*, yang menyatakan bahwa permainan bisa menjadi media untuk meningkatkan berbagai aspek kecerdasan anak, termasuk aspek kognitif.

Peningkatan kemampuan kognitif anak dapat meningkat hal ini karena dipengaruhi oleh permainan roda putar untuk kemampuan kognitif pada anak secara bertahap dan sesuai dengan tahapan permainan roda putar dan penyampaian yang menarik yang disajikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat *Menurut Desmita*, kognitif adalah istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi. Kemampuan kognitif perlu ditingkatkan sejak usia dini sebab pertumbuhan otak anak berkembang atau meningkat sejak usia dini. Maka dari itu perlu ditingkatkan kognitif anak sejak usia dini, dengan pembelajaran yang menarik mudah dimengerti dan tidak membosankan anak dalam proses pembelajaran.

Setelah beberapa hari diadakannya dan diberikannya aktivitas permainan roda putar anak-anak menjadi lebih aktif, senang dengan kegiatan yang berhubungan dengan kemampuan kognitif. Dari hasil pendapat Wahyuni, menyatakan bahwa roda keberuntungan (roda putar) adalah sebuah media

berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi sektor/bagian yang didalamnya terdapat kartu soal. Sangat bermanfaat untuk mempermudah dan mempercepat anak dalam kemampuan kognitif dalam mengenal kegiatan pembelajaran, memfokuskan perhatian mereka terhadap pengajaran dan lebih dari itu adalah dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif dalam permainan roda putar dapat dilihat dari hasil diperoleh pada setiap siklus yang mengalami peningkatan dari Siklus I sehingga siklus II adalah Hasil observasi yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam permainan roda putar dalam memainkan roda putar menunjukkan persentase 5% dan 57%, mengelompokkan gambar menunjukkan persentase 15% dan 63%, menyebutkan nama-nama dan jumlah menunjukkan persentase 15% dan 68%, menulis huruf menjadi tulisan sederhana menunjukkan persentase 21% dan 68%, mengenal huruf-huruf yang telah ditulis menunjukkan persentase 21% dan 73% dan menyusun huruf menunjukkan persentase 26% dan 80%.

Maka peningkatan dari siklus I pertemuan I ke pertemuan kedua menjadi persentase rata-rata 5% dan persentase rata-rata siklus II pertemuan I ke pertemuan kedua menjadi 10% maka dari hasil persentase dapat menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam bermain roda putar dapat meningkatkan secara hasil dari perkembangan belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB) anak saat melakukan permainan roda putar dan peningkatan menunjukkan hasil kemampuan kognitif dalam indikator keberhasilan berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) dengan kegiatan permainan roda putar.

B. Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan anak, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Anak Didik

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh anak sebagai tambahan sumber belajar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, dengan adanya permainan roda putar diharapkan dapat mempermudah pemahaman anak dalam proses pembelajaran. Serta siswa mendapatkan pengalaman langsung untuk meningkatkan kognitif anak.

2. Bagi Guru Anak Usia Dini

Untuk menambah pengetahuan bahwa banyak hal untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam menggunakan media, dan alat pembelajaran yang tepat walaupun melalui permainan sederhana. Sebagai masukan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik untuk anak, sehingga anak tidak mudah bosan dan senang saat proses pembelajaran.

3. Bagi Lembaga Anak Usia Dini

Memberikan masukan bahwa meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini itu sangat penting agar meningkatkannya kecerdasan otak anak, baik itu dari segi ingatan, perhatian anak, keterampilan, maupun kecepatan otak anak.

4. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini juga dapat digunakan oleh peneliti yang akan menyusun laporan peneliti dalam meneliti hal-hal yang berkaitan dengan topik upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi dan Suhardjono Supardi, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyanti Tatik, 2016 Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar, *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak*, vol. 8. No. 1, Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Aulia, 2016. *Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-jawab Dalam Bentuk roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Seri Tanjung kabupaten Organ Ilir*, Palembang: Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.
- Anggito Albi, dan Johan Setiawan, 2018. *Metedologi Penelitian Kualitatif*, Sukabumi: CV Jejak.
- Desmita, 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Depdikbud, 2002 Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fauziddin Moh, dan Mufarizuddin, 2018. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, *Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education*, Vol. 2. Issue 2.
- Gilar Gandana dan Yasbiati, 2018. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini Teori dan Konsep Dasar*, Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Hijriati, 2016. Jurnal Pendidikan Anak, *Tahapan Perkembangan Pada Masa Early Chilhood*, Vol. I. No. 2, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Hasanah Uswatun, 2016. Jurnal Pendidikan Anak, *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*, vol 5. Edisi 1, Lampung: STAIN Jurai Siwo Metro Lampung.
- Khairunnisa Wardah, 2017. *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto*, Yogyakarta: Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustiawan Usep, 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung Samudera.

- Khairi Husnuzziadatul, 2018. *Jurnal Warna, Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun*, vol. 2, No. 2;
- Khobir Abdul, 2009. *Forum Tarbiyah, Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukati*, Vol. 7, No.2, Pekalongan: Dosen Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam.
- Ismayani Ade, 2019. *Metodologi Penelitian*, Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Iswinarti, 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*, Malang: UMM Press.
- LN Yusuf , 2012. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Mulyani Novi, 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gava Media.
- Mutiah Diana, 2010. *Psikologi Bermain Anak Usi Dini*, Jakarta: Kencana.
- M. Fadillah, 2017. *Buku Ajar Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Nilawati Tadjuddin. 2014. *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al- qur'an*, Depok: Tim Herya Media.
- Pratiwi Neni, 2019, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Roda putar Pada Anak Kelompok A Di Tkn Pakunden 1 Kota Blitar*, E- ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175, Vol. 3 No 3, October, Blitar: Tk Negeri Pakunden.
- Priyanto Aris, 2014. *Jurnal ilmiah Guru "COPE", Pengembangan kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*, No. 02/Tahun XVIII, Yogyakarta: Pengawas SMA Dinas Pendidikan.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Nasional pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rinawati, 2015. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Roda Putar Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Gandong Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/ 2015*. Kediri : Universitas Nusantara PGRI.

- R. Rjardjo, Arief S. Sadiman dkk, 2008. *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahman Taufiqur, 2018. *Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*, Semarang: CV pilar Nusantara.
- R. Rahardjo, Arief S. Sadiman dkk, 2008. *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- S Yuliani Nurani, Dkk, 2017. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta Universitas Terbuka.
- Susanto Ahmad, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Setyosari Punaji, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Prenamedia Group.
- Syafitri Elis, 2103. *Penerapan Model Pembelajaran kontekstual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswi Pada Materi Dalil Theorema Phytagoras di kelas VIII SMP Negeri 1 Kuala Simpang (Langsa : Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa,*.
- Tursina Ade, 2018. Atfaluna: Journal Of Islamic Early Chlidhood Education ,*Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Eksplorasi*, vol. 1 No. 1, Lhokseumawe: Institut Agama Islam Lhokseumawe.
- Utami Nita Laksmi, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Roda Pintar Di TK Among Putro Berbah*". Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ulya Mawaddah, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Menggunakan Metode Fonik Di Kelas B1 TK Islam Nurul Chandidjah Kota Langsa*. Langsa: Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Langsa.

Tabel 4.1 Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Sebelum tindakan

No	Nama Anak	Aspek-aspek penilaian																							
		Anak mampu memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai				Anak mampu mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar				Anak mampu menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar				Anak mampu menulis huruf menjadi tulisan sederhana				Anak mampu mengenal huruf-huruf yang telah ditulis				Anak mampu menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Responden	√				√				√					√				√				√		
2	Responden		√				√				√			√				√				√			
3	Responden		√			√				√					√			√				√			
4	Responden			√			√				√			√				√				√			
5	Responden	√				√				√					√				√				√		
6	Responden		√				√				√			√				√				√			
7	Responden	√						√		√				√					√				√		
8	Responden		√				√				√				√					√		√			
9	Responden	√				√					√			√				√					√		
10	Responden		√				√			√					√				√			√			
11	Responden	√					√				√				√					√			√		
12	Responden		√				√			√				√				√				√			
13	Responden	√						√			√			√					√				√		
14	Responden		√					√				√			√					√				√	
15	Responden			√		√					√					√		√				√			
16	Responden	√				√				√				√					√				√		
17	Responden		√			√				√					√			√				√			
18	Responden	√				√				√				√						√				√	
19	Responden		√			√				√						√			√					√	
	Jumlah Anak	8	9	2	0	9	7	3	0	10	8	1	0	9	8	2	0	8	7	4	0	9	7	3	0

Tabel 4.2 Hasil Tes Kemampuan Kognitif Sebelum tindakan

Anak mampu memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai	Jumlah anak	%	Anak mampu mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar	Jumlah anak	%	Anak mampu menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar	Jumlah anak	%
BB	8	42%	BB	9	47%	BB	10	52%
MB	9	47%	MB	7	36%	MB	8	42%
BSH	2	10%	BSH	3	15%	BSH	1	5%
BSB	0	0	BSB	0	0	BSB	0	0

Anak mampu menulis huruf menjadi tulisan sederhana	Jumlah anak	%	Anak mampu mengenal huruf-huruf yang telah ditulis	Jumlah anak	%	Anak mampu menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak	Jumlah anak	%
BB	9	47%	BB	8	42%	BB	9	47%
MB	8	42%	MB	7	36%	MB	7	36%
BSH	2	10%	BSH	4	21%	BSH	3	15%
BSB	0	0	BSB	0	0	BSB	0	0

Tabel 4.3 Tes Kemampuan Kognitif Siklus I Pertemuan Pertama

No	Nama Anak	Aspek-aspek penilaian																							
		Anak mampu memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai				Anak mampu mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar				Anak mampu menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar				Anak mampu menulis huruf menjadi tulisan sederhana				Anak mampu mengenal huruf-huruf yang telah ditulis				Anak mampu menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Responden		√				√					√			√				√				√		
2	Responden			√				√			√					√				√			√		
3	Responden			√				√				√		√					√					√	
4	Responden		√				√					√					√			√				√	
5	Responden			√				√					√			√			√				√		
6	Responden			√				√				√								√				√	
7	Responden			√			√				√				√			√							√
8	Responden		√				√				√					√			√				√		
9	Responden		√					√				√			√				√					√	
10	Responden			√				√			√					√				√			√		
11	Responden			√				√				√					√				√			√	
12	Responden		√					√			√				√				√						√
13	Responden		√				√					√			√	√			√					√	
14	Responden			√					√			√					√			√					√
15	Responden		√					√			√					√					√		√		
16	Responden		√				√					√			√				√					√	
17	Responden			√					√				√			√				√			√		
18	Responden			√			√				√				√				√						√
19	Responden		√					√			√					√					√		√		
	Jumlah Anak	0	9	10	0	0	7	10	2	0	8	9	2	1	7	8	3	1	9	6	3	0	7	8	4

Tabel 4.4 Hasil Tes Kemampuan Kognitif Siklus I Pertemuan Pertama

Anak mampu memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai	Jumlah anak	%	Anak mampu mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar	Jumlah anak	%	Anak mampu menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar	Jumlah anak	%
BB	0	0	BB	0	0	BB	0	0
MB	9	47%	MB	7	36%	MB	8	42%
BSH	10	52%	BSH	10	52%	BSH	9	47%
BSB	0	0	BSB	2	10%	BSB	2	10%

Anak mampu menulis huruf menjadi tulisan sederhana	Jumlah anak	%	Anak mampu mengenal huruf-huruf yang telah ditulis	Jumlah anak	%	Anak mampu menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak	Jumlah anak	%
BB	1	5%	BB	1	5%	BB	0	0
MB	7	36%	MB	9	47%	MB	7	36%
BSH	8	42%	BSH	6	31%	BSH	8	42%
BSB	3	15%	BSB	3	15%	BSB	4	21%

Tabel 4.5 Tes Kemampuan Kognitif Siklus I Pertemuan Kedua

No	Nama Anak	Aspek-aspek penilaian																							
		Anak mampu memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai				Anak mampu mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar				Anak mampu menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar				Anak mampu menulis huruf menjadi tulisan sederhana				Anak mampu mengenal huruf-huruf yang telah ditulis				Anak mampu menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Responden	√					√						√			√				√					√
2	Responden		√					√				√					√		√					√	
3	Responden	√						√			√					√				√					√
4	Responden			√			√					√				√				√				√	
5	Responden		√					√				√				√					√			√	
6	Responden		√				√					√				√				√				√	
7	Responden		√				√				√						√			√					√
8	Responden				√			√				√				√					√			√	
9	Responden		√				√						√		√					√					√
10	Responden		√					√			√					√				√			√		
11	Responden		√						√			√				√			√					√	
12	Responden			√				√				√					√			√				√	
13	Responden		√				√					√				√					√			√	
14	Responden		√						√				√			√				√			√		
15	Responden			√				√				√				√					√			√	
16	Responden		√				√				√					√				√					√
17	Responden		√					√				√				√				√				√	
18	Responden			√					√			√				√				√				√	
19	Responden		√					√				√				√				√				√	
	Jumlah Anak	2	12	4	1	0	7	9	3	0	4	12	3	0	1	14	4	0	2	13	4	0	2	12	5

Tabel 4.6 Hasil Tes Kemampuan Kognitif Tes Kemampuan Kognitif Siklus I Pertemuan Kedua

Anak mampu memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai	Jumlah anak	%	Anak mampu mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar	Jumlah anak	%	Anak mampu menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar	Jumlah anak	%
BB	2	10%	BB	0	0	BB	0	0
MB	12	63%	MB	7	36%	MB	4	21%
BSH	4	21%	BSH	9	47%	BSH	12	63%
BSB	1	5%	BSB	3	15%	BSB	3	15%

Anak mampu menulis huruf menjadi tulisan sederhana	Jumlah anak	%	Anak mampu mengenal huruf-huruf yang telah ditulis	Jumlah anak	%	Anak mampu menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak	Jumlah anak	%
BB	0	0	BB	0	0	BB	0	0
MB	1	5%	MB	2	10%	MB	2	10%
BSH	14	73%	BSH	13	68%	BSH	12	63%
BSB	4	21%	BSB	4	21%	BSB	5	26%

Tabel 4.7 Tes Kemampuan Kognitif Siklus II Pertemuan Pertama

No	Nama Anak	Aspek-aspek penilaian																							
		Anak mampu memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai				Anak mampu mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar				Anak mampu menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar				Anak mampu menulis huruf menjadi tulisan sederhana				Anak mampu mengenal huruf-huruf yang telah ditulis				Anak mampu menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Responden				√			√			√					√				√					√
2	Responden			√					√			√				√				√					√
3	Responden				√				√				√				√				√				√
4	Responden				√			√				√				√				√				√	
5	Responden			√					√			√					√			√					√
6	Responden			√				√					√			√					√				√
7	Responden			√				√					√				√				√			√	
8	Responden				√				√			√					√			√			√		
9	Responden			√				√				√					√				√				√
10	Responden			√			√					√				√			√						√
11	Responden			√				√			√						√			√					√
12	Responden				√				√				√				√				√				√
13	Responden			√				√				√					√			√			√		
14	Responden			√				√				√				√				√				√	
15	Responden				√				√			√					√			√			√		
16	Responden			√					√				√			√				√				√	
17	Responden				√				√				√				√				√			√	
18	Responden				√				√			√				√				√				√	
19	Responden				√				√			√				√				√				√	
	Jumlah Anak	0	0	10	9	0	1	8	10	0	2	7	10	0	0	8	11	0	1	6	12	0	0	6	13

Tabel 4.8 Hasil Tes Kemampuan Kognitif Siklus II Pertemuan Pertama

Anak mampu memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai	Jumlah anak	%	Anak mampu mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar	Jumlah anak	%	Anak mampu menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar	Jumlah anak	%
BB	0		BB	0		BB	0	
MB	0		MB	1	5%	MB	2	10%
BSH	10	52%	BSH	8	42%	BSH	7	36%
BSB	9	47%	BSB	10	52%	BSB	10	52%

Anak mampu menulis huruf menjadi tulisan sederhana	Jumlah anak	%	Anak mampu mengenal huruf-huruf yang telah ditulis	Jumlah anak	%	Anak mampu menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak	Jumlah anak	%
BB	0		BB	0		BB	0	
MB	0		MB	1	5%	MB	0	
BSH	8	36%	BSH	6	31%	BSH	6	31%
BSB	11	57%	BSB	12	63%	BSB	13	68%

Tabel 4.9 Tes Kemampuan Kognitif Siklus II Pertemuan Kedua

No	Nama Anak	Aspek-aspek penilaian																							
		Anak mampu memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai				Anak mampu mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar				Anak mampu menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar				Anak mampu menulis huruf menjadi tulisan sederhana				Anak mampu mengenal huruf-huruf yang telah ditulis				Anak mampu menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Responden				√				√			√				√				√				√	
2	Responden				√				√				√			√				√			√		
3	Responden				√				√				√				√				√				√
4	Responden			√					√			√					√				√				√
5	Responden			√					√				√			√					√				√
6	Responden				√				√				√				√				√			√	
7	Responden				√				√				√				√				√			√	
8	Responden				√				√			√					√			√				√	
9	Responden			√				√					√			√					√				√
10	Responden				√				√				√				√				√			√	
11	Responden				√				√				√				√			√				√	
12	Responden				√			√				√					√				√				√
13	Responden			√					√				√			√					√				√
14	Responden				√				√				√				√			√				√	
15	Responden			√					√				√			√					√				√
16	Responden				√			√				√					√			√			√		
17	Responden			√					√				√				√				√				√
18	Responden				√				√				√				√			√				√	
19	Responden				√			√				√				√					√				√
	Jumlah Anak	0	0	8	11	0	0	7	12	0	0	6	13	0	0	6	13	0	0	5	14	0	0	4	15

Tabel 4.10 Hasil Tes Kemampuan Kognitif Pertemuan Kedua

Anak mampu memainkan permainan roda putar secara tertib sampai selesai	Jumlah anak	%	Anak mampu mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar	Jumlah anak	%	Anak mampu menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar	Jumlah anak	%
BB	0		BB	0		BB	0	
MB	0		MB	0		MB	0	
BSH	8	42%	BSH	7	36%	BSH	6	31%
BSB	11	57%	BSB	12	63%	BSB	13	68%

Anak mampu menulis huruf menjadi tulisan sederhana	Jumlah anak		Anak mampu mengenal huruf-huruf yang telah ditulis	Jumlah anak	%	Anak mampu menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak	Jumlah anak	%
BB	0		BB	0		BB	0	
MB	0		MB	0		MB	0	
BSH	6	31%	BSH	5	26%	BSH	4	21%
BSB	13	68%	BSB	14	73%	BSB	15	80%

Table 4.11 Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II dalam Penelitian Kognitif

Indikator	Siklus I Pertemuan I	Siklus I Pertemuan II	Siklus II Pertemuan I	Siklus II Pertemuan II
Anak mampu memainkan permainan roda putar secara tertib	0% Jumlah anak 0	5% Jumlah anak 1	47% Jumlah anak 9	57% Jumlah anak 11
Anak mampu mengelompokkan gambar yang telah dimainkan dalam permainan roda putar	10% Jumlah anak 2	15% Jumlah anak 3	52% Jumlah anak 10	63% Jumlah anak 12
Anak mampu menyebutkan nama-nama dan jumlah gambar yang terdapat pada permainan roda putar	10% Jumlah anak 2	15% Jumlah anak 3	52% Jumlah anak 10	68% Jumlah anak 13
Anak mampu menulis huruf menjadi tulisan sederhana	15% Jumlah anak 3	21% Jumlah anak 4	57% Jumlah anak 11	68% Jumlah anak 13
Anak mampu mengenal huruf-huruf yang telah ditulis	15% Jumlah anak 3	21% Jumlah anak 4	63% Jumlah anak 12	73% Jumlah anak 14
Anak mampu menyusun huruf sesuai dengan huruf yang telah ditulis anak	21% Jumlah anak 4	26% Jumlah anak 5	68% Jumlah anak 13	80% Jumlah anak 15

SIKLUS I

Kegiatan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif
Dengan Permainan Roda Putar







SIKLUS II

Kegiatan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif
Dengan Permainan Roda Putar















**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA**

Nomor 201 Tahun 2020

T E N T A N G

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penyusunan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi;
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk ditunjuk dalam tugas tersebut;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor : 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor : 60 Tahun 1999, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor : 146 Tahun 2014 Tentang perubahan Sekolah Tinggi Agama Islam menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;
4. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 10 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;
5. Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : B.II/3/17201, tanggal 24 April 2019 Tentang Pengangkatan Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa yang definitif;
6. DIPA Nomor : 025.04.2.888040/2020, tanggal 12 November 2019;
7. SK Rektor IAIN Langsa No. 140 Tahun 2019 tanggal 09 Mei 2019, tentang Pengangkatan Dekan dan Wakil Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;
8. Hasil Seminar Proposal Mahasiswa Tanggal 11 Maret 2020

M E M U T U S K A N :

Menetapkan :
Kesatu : Menunjuk Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa:

1. Rita Mahriza, M.S.
(Membimbing Isi)
2. Khairul Amri, S.Pd.I, M.Pd.
(Membimbing Metodologi)

Untuk Membimbing Skripsi :

N a m a : **Setia Ningsih**
Tempat / Tgl.Lahir : Langsa, 01 Maret 1998
NIM : 1062016004
Jurusan / Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan permainan Roda Putar di Gampong Paya Bujok Tunong Kota Langsa**

Kedua : Bimbingan harus diselesaikan selambat-lambatnya selama 1 (satu) tahun terhitung sejak tanggal ditetapkan.
Ketiga : Kepada Pembimbing tersebut di atas, diberi honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.
Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.
Kutipan Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Langsa
Pada Tanggal : 14 April 2020



Tembusan Yth :

1. Dekan FTIK IAIN Langsa
2. Kasubbag Akademik Kemahasiswaan dan Alumni
3. Ketua Prodi PIAUD FTIK IAIN Langsa



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus Zawiyah Cot Kala, Jln. Meurandeh Kota Langsa – Kota Langsa – Aceh Telp. 0641-22619/23129
Fax. 0641 – 425139 E-mail : info@stainlangsa.ac.id

Nomor : 675/In.24/FTIK/TL.00/08/2020
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : **Mohon Izin Untuk Penelitian Ilmiah**

Langsa, 31 Agustus 2020

Kepada Yth,
Camat Langsa Baro
di –
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Dengan ini kami beritahukan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa kami yang tersebut di bawah ini :

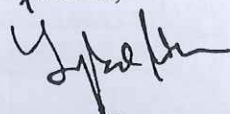
N a m a : **SETIA NINGSIH**
N I M : 1062016004
Semester / Unit : VIII (Delapan) / 1 (Satu)
Fakultas / Prodi : FTIK / Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
A l a m a t : Desa Paya Bujok Tunong Kec. Langsa Baro Kab. Kota
Langsa

Bermaksud mengadakan penelitian di Gampong Paya Bujok Tunong yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan penyusunan Skripsi yang berjudul :

***UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
DENGAN PERMAINAN RODA PUTAR DI GAMPONG PAYA BUJOK
TUNONG KOTA LANGSA***

Untuk kelancaran penelitian dimaksud kami mengharapkan Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan bantuan sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku, segala biaya penelitian dimaksud ditanggung yang bersangkutan.

Demikian harapan kami atas bantuan serta perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Dekan,

Iqbal

Tembusan :

- Dekan FTIK IAIN Langsa
- Camat Langsa Baro
- Ketua Prodi PIAUD



PEMERINTAH KOTA LANGSA KECAMATAN LANGSA BARÖ

Jalan BTN ABRI NO. 08 Gampong Lengkong
LANGSA

Langsa, 14 September 2020

Kepada.Yth

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Langsa**
di -

Nomor : 421/409/2020
Lampiran : -
Perihal : **Izin Penelitian Ilmiah.**

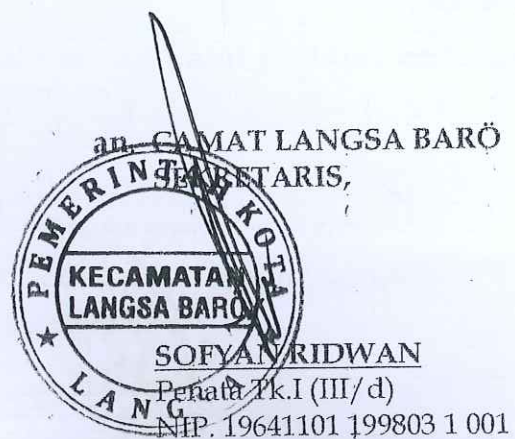
Tempat

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa Nomor : 675/In.24/FTIK/TL.00/08/2020 Tanggal 31 Agustus 2020 Perihal sebagaimana tersebut diatas, dengan ini memberikan izin kepada:

Nama : **SETIA NINGSIH**
Nim : 1062016004
Fakultas/Prodi : FTIK/Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Alamat : Jln.Nurdin Arraniri Gg.Seulanga Dusun Damai
Gampong Paya Bujok Tunong Kec.Langsa Baro

Untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DENGAN PERMAIANAN RODA PUTAR DI GAMPONG PAYA RILJOK TUNONG KECAMATAN LANGSA BARO KOTA LANGSA**"
(Studi Penelitian di Wilayah Kecamatan Langsa Baro).

Demikian kami sampaikan untuk menjadi maklum dan terima kasih.





**PEMERINTAH KOTA LANGSA
KECAMATAN LANGSA BARÖ
KEMUKIMAN LANGSA TUNONG
GAMPONG PAYA BUJOK TUNONG**

Jalan: Lilawangsa No. 27 telp 21127 Kode Pos 24415

Nomor : 728/145/2020
Lampiran : -
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth,
Institut Agama Islam Negeri Langsa
di-

Tempat.

Assalamu Alaikum Wr,Wb.
Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat dari Institut Agama Islam Negeri Langsa dengan Nomor : 675/In.24/FTIK/TL.00/08/2020 Tanggal 31 Agustus 2020, Perihal Izin Penelitian Ilmiah yang berjudul (*UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI DENGAN PERMAINAN RODA PUTAR DI GAMPONG PAYA BUJOK TUNONG KOTA LANGSA.*

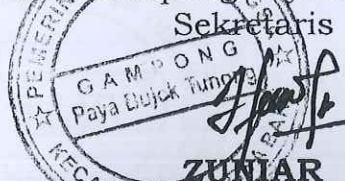
Maka dapat kami jelaskan pada prinsipnya kami tidak keberatan dengan maksud tersebut, dengan ketentuan yang bersangkutan dapat mematuhi peraturan yang berlaku.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **SETIA NINGSIH**
NPM : 1062016004
Judul : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI DENGAN PERMAINAN RODA PUTAR DI GAMPONG PAYA BUJOK TUNONG KOTA LANGSA**

Demikian Surat Ijin Penelitian ini kami perbuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Langsa, 14 September 2020
Geuchik Gampong Paya Bujok Tunong



NIP. 19800912 201212 2 002



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI PAUD DESA AL-FAIZ TUNONG

Jalan Petua Zainun Dusun Analisa Gampong Paya Bujok Tunong Kec. Langsa Baro Kota Langsa

Nomor : 30 / PDAT / 10 / 2020

Langsa, 15 Oktober 2020

Lamp : -

Perihal : Telah Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
di-
Langsa

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor : **675/In.24/FTIK/TL.00/08/2020**, tanggal 31 Agustus 2020 tentang Izin Penelitian Skripsi, maka bersama ini kami beritahukan bahwa mahasiswi yang bernama tersebut dibawah ini:

Nama : **SETIA NINGSIH**
NIM : 1062016004
Semester / Unit : VIII (Delapan) / 1 (Satu)
Fakultas / Prodi : FTIK / Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Alamat : Desa Paya Bujok Tunong Kec. Langsa Baro Kab.Kota Langsa

Telah selesai mengadakan penelitian yang tersebut di atas dengan Judul Skripsi : **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Permainan Roda Putar Di Gampong Paya Bujok Tunong Kota Langsa"**. Selama 1 (Satu) Bulan mulai tanggal 15 September s/d 15 Oktober 2020

Demikian Surat Telah Melaksanakan Penelitian ini kami perbuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Langsa, 15 Oktober 2020

Kepala Sekolah,

PAUD Desa Al-Faiz Langsa



RIANI, S.Pd.I

**KARTU KEGIATAN BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA NEGERI (IAIN) LANGSA**

NAMA : SETIA NINGSIH
NIM : 1062016004
JURUSAN / PRODI : PAUD
TAHUN AKADEMIK : 2016
NAMA PEMBIMBING II : KHAIRUL AMRI, M.Pd.
ALAMAT MAHASISWA : Jln. Nurdin Arraniri Dsn Damai, PB. Tunong Kota Langsa
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DENGAN PERMAINAN RODA PUTAR DI GAMPONG PAYA BUJOKTUNONG KOTA LANGSA

NO.	HARI/TANGGAL	KEGIATAN BIMBINGAN	CATATAN KOREKSI PEMBIMBING	PARAF
1.	Senin, 22-06-2020	Bimbingan Bab I	Revisi Bab I	f
2.	Jumat, 26-06-2020	Bimbingan Bab I	Revisi Bab I	f
3.	Selasa, 07-07-2020	Bimbingan Bab I	* Revisi Bab I lanjut Bab II	f.
4.	Kamis, 13-08-2020	Bimbingan Bab II	Revisi Bab II Perbaiki footnote lanjut Bab III	f.
5.	Jumat, 28-08-2020	Bimbingan Bab III	Revisi Bab III lanjut Bab IV	f
6.	Senin, 23-11-2020	Bimbingan Bab IV	Revisi Hasil Penelitian revisi Bab 5 (kesimpulan)	f.
7.				

Langsa, 23 Des. 2020.

Pembimbing II


Khairul Amri, M. Pd.
NIDN. 2010088402.

**KARTU KEGIATAN BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA NEGERI (IAIN) LANGSA**

NAMA : SETIA NINGSIH
NIM : 1062016004
JURUSAN / PRODI : PIAUD
TAHUN AKADEMIK : 2016
NAMA PEMBIMBING I : RITA MAHRIZA, MS
ALAMAT MAHASISWA : Jln. Nurdin Arraniri Dsn Damai PB Tunong kota langsa
JUDUL SKRIPSI :

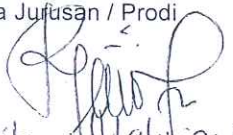
NO.	HARI/TANGGAL	KEGIATAN BIMBINGAN	CATATAN KOREKSI PEMBIMBING	PARAF
1.	26 / 10 2020			
2	2 / 11 2020	Bab IV, V Pembahasan	Perbaiki	
3.	2 / 12 2020	Jce. Sidang Munagasyah		

Catatan :

1. Kartu ini dibawa setiap bimbingan untuk diisi oleh Dosen Pembimbing.
2. Kartu ini hanya berlaku untuk mahasiswa yang tersebut diatas.
3. Kartu ini berfungsi untuk mencatat setiap proses bimbingan dan berfungsi lembar sebagai kontrol bagi dosen pembimbing, mahasiswa ybs dan fakultas
4. Asli Kartu ini dikembalikan kepada Jurusan / Prodi setelah proses bimbingan selesai.

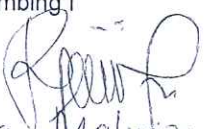
Mengetahui

Ketua Jurusan / Prodi


Rita Mahriza, MS
Nip. 19840117 201101 2 008

Langsa,

Pembimbing I


Rita Mahriza, MS
Nip. 19840117 201101 2 008



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA LANGUAGE DEVELOPMENT CENTER (LDC)

Jln. Meurandeh, Kota Langsa, Aceh Telp.0641-22619/23129
Fax. 0641-425139. E-mail: lpbahasa@iainlangsa.ac.id

This is to certify that:

SETIA NINGSIH
Reg. No. 1062016004

has taken **English Proficiency Test –TOEFL Prediction Test** organized by IAIN Langsa Language Development Center on 21 July 2020.

Below are the scores obtained:

SECTIONS	TOTAL POSSIBLE	TOTAL CORRECT	CONVERTED SCORE
LISTENING COMPREHENSION	50	15	41
STRUCTURE AND WRITTEN EXPRESSION	40	9	31
READING COMPREHENSION	50	13	33

Total TOEFL Prediction Score: **350**



Ref. No: 27 /in.24/PBH/PP.01.1/07/2020

Langsa, 28 July 2020.
Head of LDC

Cut Intar Meutia, MA
NIP. 197905291009122005

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Setia Ningsih
2. Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 01 Maret 1998
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Status Perkawinan : Belum Kawin
7. Pekerjaan : Mahasiswi
8. Alamat : Jln. Nurdin Arraniri, Dsn. Damai Paya Bujok Tunong
Kec. Langsa Baro Kota Langsa
9. Riwayat Pendidikan
 - a. SD/MIN : SD Negeri 12 Langsa (Lulus Tahun 2010)
 - b. SMP/MTS : SMP Negeri 1 Langsa (Lulus Tahun 2013)
 - c. SMA/MAN : SMA Negeri 5 Langsa (Lulus Tahun 2016)
10. Masuk Fakultas FTIK : 2016
11. Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan
Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
12. Nomor Induk Mahasiswa : 1062016004
13. Nama Orang Tua :
 - a. Ayah : Darwin
 - b. Ibu : Feriasi Hendriani
14. Nama Orang Tua :
 - c. Ayah : -
 - d. Ibu : Ibu Rumah Tangga
15. Alamat Orang Tua : Jln. Nurdin Arraniri, Dsn. Damai Paya Bujok Tunong
Kec. Langsa Baro Kota Langsa

Hormat saya,

SETIA NINGSIH