

**PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI
PERMAINAN TEBAK GAMBAR DI TK MEKAR SARI**



**INSITITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
TAHUN 2022M/1444 H**

**PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI
PERMAINAN TEBAK GAMBAR DI TK MEKAR SARI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi dan Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Nur Annisa Fitri

NIM : 1801180066

**INSITITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
2022 M/ 1444 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Nur Annisa Fitri**
NIM : **1801180066**
Jurusan/Prodi : **Tarbiyah/Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

Menyatakan skripsi dengan judul **“Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Tebak Gambar di TK Mekar Sari**, adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat. Maka skripsi dan gelar saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 30 September 2022
Yang membuat pernyataan,



Nur Annisa Fitri
NIM. 1801180066

PERSETUJUAN SKRIPSI

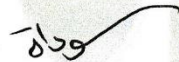
Judul : Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tebak Gambar di TK Mekar Sari
Nama : Nur Annisa Fitri
NIM : 1801180066
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : Strata Satu (S1)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, 30 September 2022

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Saudah, M.Pd.I
NIP. 198611282016090222



Aghnaita, M.Pd
NIP. 199402222019032016

Mengetahui :

Wakil Dekan Bidang Akademik

Ketua Jurusan Tarbiyah



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP. 198003072006042004



Sri Hidayati, M.A
NIP. 197209291998032002

NOTA DINAS

Perihal : Mohon Diuji Skripsi Saudari Nur Annisa Fitri Palangka Raya, 30 September 2022

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah FTIK
IAIN Palangka Raya
di
PALANGKA RAYA

Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara :


Nama : **Nur Annisa Fitri**
NIM : **1801180066**
Judul : **PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA
DINI MELALUI PERMAINAN TEBAK
GAMBAR DI TK MEKAR SARI**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di IAIN Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Pembimbing II


Saudah, M.Pd.I
NIP. 198611282016090222


Aghnaita, M.Pd
NIP. 199402222019032016

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tebak Gambar di TK Mekar Sari
Nama : Nur Annisa Fitri
Nim : 1801180066
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya, pada :

Hari : Senin


Tanggal : 24 Oktober 2022 M/ 28 Rabiul Awal 1444 H

TIM PENGUJI :

1. Sri Hidayati, M.A.
(Ketua Sidang/Penguji) (.....)
2. Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
(Penguji Utama) (.....)
3. Saudah, M.Pd.I
(Penguji) (.....)
4. Aghnaita, M.Pd
(Sekretaris/Penguji) (.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Palangka Raya,


Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 196710031993032001

ABSTRAK

PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TEBAK GAMBAR DI TK MEKAR SARI MUARA TUHUP

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan pikiran, pikiran merupakan bagian dari proses berpikirnya otak yang digunakan untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. bicara tentang anak usia dini, pikiran anak mulai berkembang sejak anak lahir. Setiap hari dalam kehidupannya anak mengalami perkembangan pikiran, seperti belajar mengenal orang, mengenal sesuatu dan belajar tentang kemampuan-kemampuan baru. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan tentang: 1)Perkembangan kognitif anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Mekar Sari Muara Tuhup, 2)Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan tebak gambar di TK Mekar Sari.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Sumber data penelitian meliputi sumber data primer yaitu: guru kelas, guru pendamping, anak-anak TK Mekar Sari usia 5-6 tahun kelas B 1. Adapun sumber data sekunder yaitu: Kepala Sekolah TK Mekar Sari dan data dokumen berupa: RPPH, RPPM, lembar penilaian perkembangan kognitif anak dalam permainan tebak gambar, foto-foto kegiatan pada saat melakukan permainan tebak gambar. Selanjutnya teknik pengumpulan data melalui: wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Perkembangan kognitif anak usia dini usia 5-6 tahun dalam memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik terdapat 13 orang anak dengan hasil capaian yaitu: 5 Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan ada 3 anak yang Belum Berkembang (BB), 3 anak Mulai Berkembang (MB), 2 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). 2) Permainan tebak Gambar untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Mekar Sari Muara Tuhup terdapat Melalui permainan tebak gambar anak mampu mengenalkan huruf-huruf ABCD anak mampu membedakan bentuk ukuran yang paling besar dan paling kecil kemampuan dan pengetahuan anak tentang permainan tebak gambar. Serta ada 5 orang anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan ada 3 orang anak yang Mulai Berkembang (MB) 2 Belum Berkembang (BB) 3 Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari 13 orang anak tersebut.

Kata Kunci : Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini, Permainan Tebak Gambar.

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF EARLY CHILD COGNITIVE THOUGH GUESS THE PICTURE GAMES AT TK MEKA SARI MUARA TUHUP

Cognitive development is a thought development, and thought is part of the thinking process that is used for comprehension, reasoning, knowledge, and understanding. Speak about early childhood; their thoughts start to develop when they are born. Every single day in their life happens through development, like learning to recognize other people, something and learning about new skills. The research objectives are to describe 1) The 5-6-year-old children's cognitive development at TK Mekar Sari Muara Tuhup and 2) The 5-6-year-old children's cognitive development through guessing the picture games at TK Mekar Sari Muara Tuhup.

This research was used qualitatively. The primary data sources were the class teacher, the assistant teacher, and then 5-6-year old children of the TK Mekar Sari B1 class. Next, the secondary data sources were the Principal of TK Mekar Sari and documents like RPPH, RPPM, and assessment sheets of children's cognitive development through guessing the picture games and pictures in activity while guessing the picture games. Then data collection techniques were interviews, observations and documentation.

The results showed that 1) There are thirteen 5-6-year children with cognitive development in problem-solving, logic thinking, and symbolic thinking consisting of five children develop as expected (BSH) and three children did not develop yet (BB), three children starting to develop (MB) and two children develop very well (BSB). 2) Guessing the picture games at TK Mekar Sari Muara Tuhup was able to develop children's cognitive like introducing the letter, children also able to differentiate between the biggest and smallest size. And five children developed very well(BSB), and there are three children who are starting to developed (MB), two developed (BB) three Develop As Expected (BSH) from thirteen.

Key Words: Cognitive Children, Early Child, Guess the Picture Games

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perkembangan Kognitif Anak Usia dini Melalui Permainan Tebak Gambar Di TK Mekar Sari” . Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta para keluarga dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan bisa sampai selesai dikerjakan dengan adanya bimbingan dan arahan dari berbagai pihak dalam menyelesaikannya. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih banyak yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor IAIN Palangka Raya bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag, yang telah memberikan fasilitas selama kuliah di IAIN Palangka Raya.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Ibu Dr.Hj. Rodhatul Jennah M.Pd. yang memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
3. Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd yang telah membantu dalam proses persetujuan judul skripsi.
4. Ketua Jurusan Tarbiyah Ibu Sri Hidayati, M.A yang telah menyetujui judul penelitian ini.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya: Ibu Saudah, M.Pd yang telah membantu dalam proses penetapan judul skripsi.

6. Dosen Pembimbing I : Ibu Saudah M.Pd yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsinya dengan baik.
7. Dosen Pembimbing II : Ibu Aghnaita, M.Pd yang telah banyak membantu dan juga meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan arahan dan motivasi agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan selesai.
8. Dosen Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu kepada semua mahasiswa PIAUD dalam membimbing dan juga memberikan pengetahuan.
9. Kepala Sekolah TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup yang telah bersedia memberikan informasi yang membantu peneliti dalam menggali data penelitian.
10. Guru dan di TK Mekar Sari Muara Tuhup yang bersedia memberikan informasi yang membantu peneliti dalam menggali data penelitian.

Palangaka Raya, September 2022

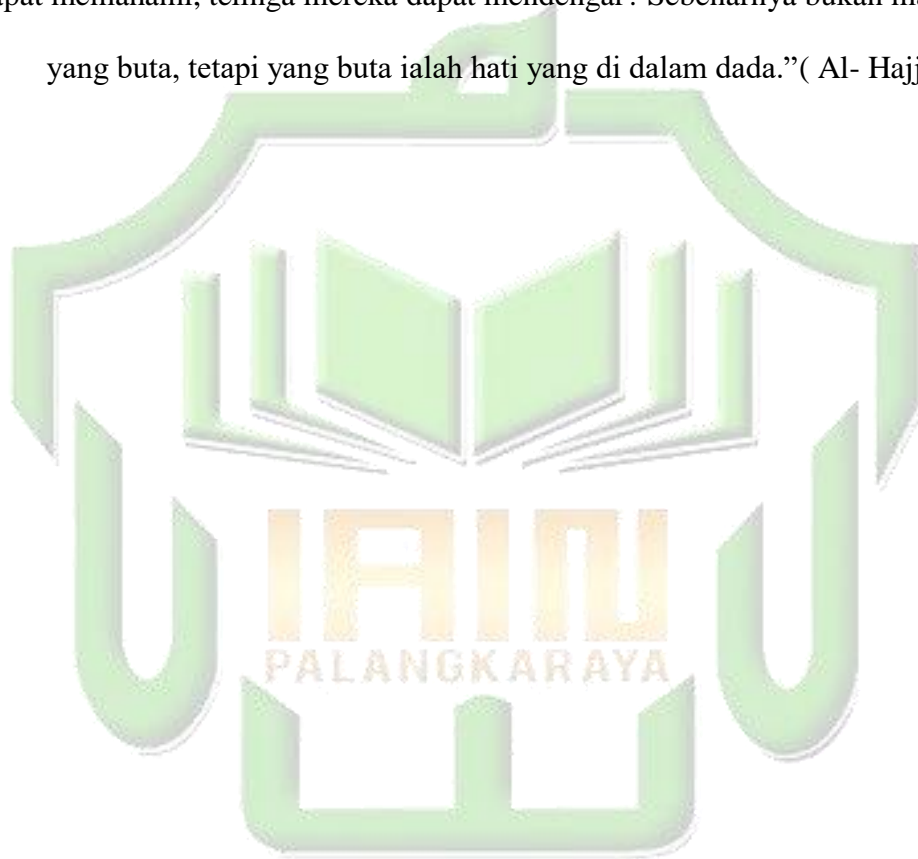
Penulis

Nur Annisa Fitri

MOTTO

أَفَلَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَتَكُونُ لَهُمْ قُلُوبٌ يَعْقِلُونَ بِهَا أَوْ آذَانٌ يَسْمَعُونَ بِهَا فَإِنَّهَا لَا تَعْمَى
الْأَبْصَارَ وَلَكِنْ تَعْمَى الْقُلُوبُ الَّتِي فِي الصُّدُورِ (الحج : ٤٦)

“Maka tidak pernahkah mereka berjalan di bumi, sehingga hati (akal) mereka dapat memahami, telinga mereka dapat mendengar? Sebenarnya bukan mata itu yang buta, tetapi yang buta ialah hati yang di dalam dada.”(Al- Hajj 46).”

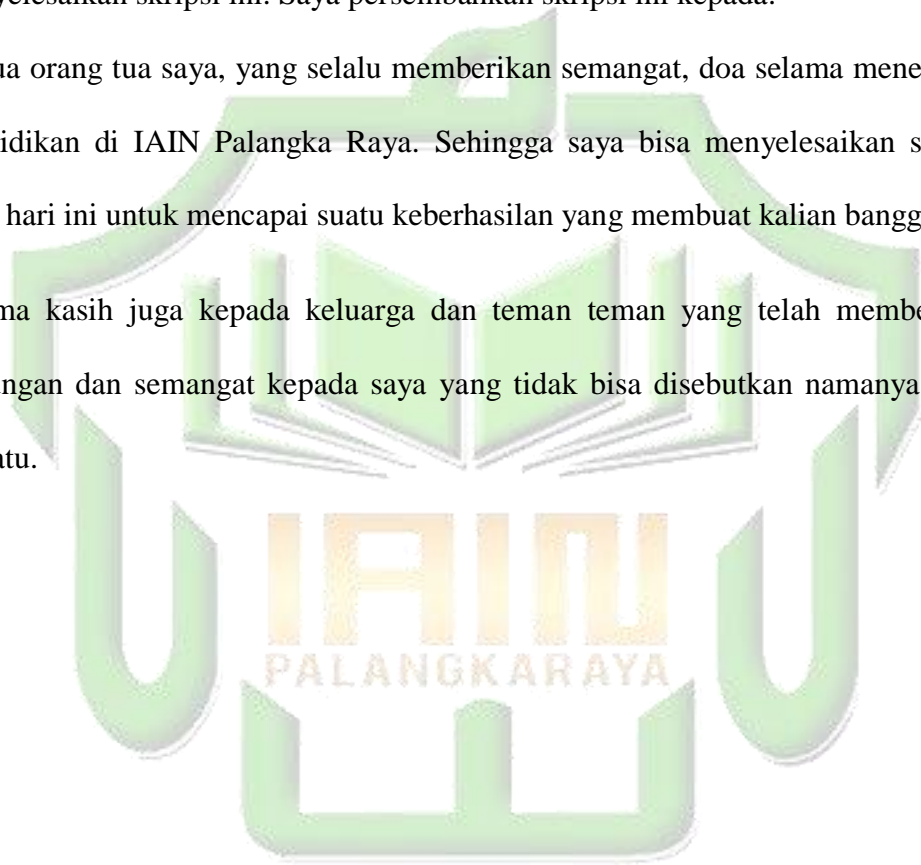


PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur Allah. atas segala rahmatnya serta karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu, memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya persembahkan skripsi ini kepada:

Kedua orang tua saya, yang selalu memberikan semangat, doa selama menempuh pendidikan di IAIN Palangka Raya. Sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi pada hari ini untuk mencapai suatu keberhasilan yang membuat kalian bangga.

Terima kasih juga kepada keluarga dan teman teman yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada saya yang tidak bisa disebutkan namanya satu-persatu.



DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
NOTA DINAS	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Hasil Penelitian yang Relevan	5
C. Fokus Penelitian.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penulisan.....	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Definisi Operasional.....	10
H. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Deskripsi Teoritik	13
1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	13
2. Kemampuan Berpikir Logis	16
3. Berfikir Simbiotik.....	18
4. Hubungan Perkembangan Kognitif dengan perkembangan lainnya	19
5. Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif	20
6. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif.....	21
7. Permainan Sebagai Stimulan Perkembangan Kognitif.....	24
8. Jenis-Jenis Permainan.....	25
9. Pentingnya Permainan Bagi Anak	27
10. Pengertian Permainan Tebak Gambar	27
B. Kerangka Berpikir Dan Pertanyaan Penelitian.....	41

BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Metode Penelitian dan Menggunakan Metode.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Instrumen Penelitian.....	45
D. Sumber Data Penelitian.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data.....	49
G. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	53
A. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tebak Gambar di TK Mekar Sari.....	53
B. Permainan Tebak Gambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Mekar Sari.....	77
BAB V PEMBAHASAN	90
A. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tebak Gambar di TK Mekar Sari.....	90
B. Permainan Tebak Gambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Mekar Sari.....	105
BAB VI PENUTUP	116
A. Kesimpulan	116
B. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	118

LAMPIRAN LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Penetapan Judul Pembimbing
Lampiran 2	: Surat Persetujuan Proposal
Lampiran 3	: Surat Mohon di Seminarkan
Lampiran 4	: Berita Acara Seminar Prposal
Lampiran 5	: Permohonan dikeluarkan Surat Selesai Seminar
Lampiran 6	: Surat Telah Melaksanakan Seminar Proposal Skripsi
Lampiran 7	: Surat Permohonan Izin Penelitian
Lampiran 8	: Surat Penelitian
Lampiran 9	: Surat Izin Penelitian
Lampiran 10	: Lembar Observasi
Lampiran 11	: Lembar Hasil Wawancara
Lampiran 12	: Lembar Hasil Observasi
Lampiran 13	: Laporan Perkembangan Peserta Didik
Lampiran 14	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Lampiran 15	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
Lampiran 16	: Lampiran Foto Kegiatan
Lampiran 17	: Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek keperibadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keperibadian dan potensi secara maksimal (Suryadi dan Ulfah, 2013:17).

Perkembangan adalah salah satu kemajuan yang dialami anak usia dini secara menyeluruh yaitu mulai dari segi fisik anak dan hingga sosial emosional anak usia dini dan juga bertambahnya kemampuan dan keterampilan anak dalam kemampuan bergerak dan sosial anak usia dini. Salah satu perkembangan yang dimiliki oleh anak adalah perkembangan kognitif pada dasarnya potensi ini ditentukan pada saat pembuahan yang dipengaruhi oleh faktor hereditas atau keturunan namun dapat berkembang atau tidaknya potensi kognitif ini juga tergantung pada faktor lingkungan dan kematangan dari kesempatan yang diberikan untuk dapat menentukan batas maksimal perkembangan (Marinda,2020:116).

Menurut pandangan Islam perkembangan kognitif anak sudah tercantum dalam Al –Qur’an tepatnya pada surah Al –Alaq ayat 1-3 yang berbunyi :

إِفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) إِفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)

Artinya :

(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia''(Departemen Agama RI, 2012: 96).

Ayat di atas menjelaskan tentang manusia diharuskan membaca apapun yang bisa dibaca tidak harus berupa tulisan sehingga manusia terbiasa untuk berpikir dan juga menunjukkan bahwa manusia yang sedang membaca adalah diciptakan oleh tuhan (Rohman,2014:7). Kemampuan membaca yang dianjurkan dalam ayat di atas erat kaitannya dengan perkembangan kognitif. Sebagaimana yang tercantum dalam permendikbud No 137 Tahun 2014 yang terdapat dalam standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang menyebutkan, bahwa anak usia 5-6 tahun harus memiliki kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik.

Kognitif juga diartikan sebagai suatu proses pengenalan terhadap segala sesuatu yang berasal dari lingkungan individu dan menjadikannya bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan perilaku individu dalam proses kehidupannya. Kemampuan kognitif yang diwujudkan dengan perilaku kognitif. Perilaku kognitif tertuang dalam proses bagaimana individu mengenal lingkungannya lalu menjadikannya sebagai perbendaharaan psikis yang diperlukan dalam mengkondisikan hidup yang bermakna dan efektif (Marinda, 2020:188).

Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat, menyusun strategi secara efektif. Berpikir bagaimana cara dapat

memecahkan masalah dan dapat menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (Sujiono, 2014: 17). Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Sedangkan menurut Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide belajar (Suyanto, 2011: 48).

Menurut Piaget dalam (ibda, 2015:59). anak dilahirkan dengan beberapa skemata sensorimotor, yang memberikan kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Pengalaman awal anak akan ditentukan oleh skemata sensorimotor ini. dengan kata lain, hanya kejadian yang dapat diasimilasikan ke skemata itulah yang dapat di respons oleh anak, dan karenanya kejadian itu akan menentukan batasan pengalaman anak. Tetapi melalui pengalaman skemata awal ini dimodifikasi. Setiap pengalaman mengandung elemen unik yang harus di akomodasi oleh struktur kognitif anak. Melalui interaksi dengan lingkungan, struktur kognitif anak berubah, dan memungkinkan perkembangan pengalaman anak terus-menerus (Ibda, 2015: 29).

Mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan pembelajaran diperlukan media, maupun permainan yang dapat membantu

dalam proses pembelajaran. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kognitif anak salah satunya permainan tebak gambar. Permainan tebak gambar adalah aktivitas bermain yang menyenangkan bagi anak melalui media gambar, dimana anak akan berinteraksi satu sama lain dalam kelompok untuk menebak dan mencari gambar yang telah disediakan pendidik. Menurut Piaget permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif, sosial dan bahasa anak (Rahayu, 2019: 34).

Permainan tebak gambar merupakan permainan yang menyenangkan untuk anak karena anak. Permainan ini dapat dilakukan dengan membisikkan atau menulis kata yang hendak digambar kemudian bebas imajinasi anak untuk menginterpretasikan kata tersebut dalam sebuah gambar. Anak harus menebak gambar dengan cara menghubungkan gambar yang sesuai dan sama. Menghitung kembali gambar yang sama, dan mengingat kembali nama-nama binatang dan tanaman yang telah di pelajari (Rahayu, 2019: 34).

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 12 Agustus 2021 di TK Mekar Sari kelompok B, bahwa ada 12 anak dari 16 anak yang perkembangan kognitif nya berkembang sesuai harapan, pada saat kegiatan pembelajaran. Dari beberapa indikator yaitu anak mampu dalam menunjukkan kemampuan berpikir logis, sebab akibat, mengenal pola ABCD dan mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang bernama ibu E TK Mekar Sari Muara Tuhup diperoleh informasi bahwa perkembangan kognitif anak berkembang sesuai harapan dari permainan tebak gambar anak dapat

mengenal benda warna dari benda dan manfaat dan kegunaannya. Karena itu, guru mampu menggunakan berbagai media atau permainan dalam pembelajaran salah satunya permainan tebak gambar. Adanya permainan tebak gambar maka proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Didalam pembelajarana ada berbagai macam jenis tema yaitu Tema rekreasi. tema pekerjaan , tema air udara api, alat komunikasi, tanah air ku dan alam semesta. Pembelajaran di TK Mekar Sari menggunakan permainan tebak gambar dengan tema lingkunganku. Permainan tebak gambar ini sudah dilaksanakan selama 3 tahun dari 2019. Permainan tebak gambar yang digunakan guru menyediakan gambar tentang tema perkakas rumah kemudian menunjukkannya kepada anak- anak. Sambil menyebutkan bersama-sama apa nama benda tersebut,kemudian guru mengajak anak bermain tebak gambar dengan cara ibu guru mengambil 3 gambar kemudian ibu guru meminta anak untuk memilih salah satu gambar yang disebutkan oleh guru.

Berdasarkan di atas, maka peneliti mengangkat penelitian dengan judul **“Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Tebak Gambar di TK Mekar Sari”**.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Jurnal PGPAUD Trunojoyo yang ditulis oleh Muhammad Busyro Karim “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif”. Menjelaskan tentang perkembangan anak dalam permainan edukatif dan ingin mengembangkan media edukatif di TK

Ihyausunnah Margorejo. dan ingin mengetahui bagaimana pelaksanaan kegiatan permainan edukatif pada anak usia 3-4 tahun di TK A.

2. Jurnal Ilmiah Potensia yang ditulis oleh Sumarsih PAUD Kemala Bayangkari Bengkulu Utara dalam judul “Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 di PAUD Kemala Bayangkari”. Menjelaskan tentang memecahkan masalah dalam bermain tebak gambar pada anak usia dini di Kelompok A1. Kelompok A1 PAUD Kembala Bayangkari Bengkulu Utara menunjukkan bahwa masih banyak anak-anak yang belum memiliki kemampuan memecahkan masalah. Hal ini dibuktikan dari data awal hanya 3 dari 12 orang anak yang dapat menemukan sebab akibat suatu kejadian menyelesaikan permainan logika. Menunjukkan kejangalan pada suatu gambar sedangkan 9 orang anak belum dapat menemukan sebab akibat suatu kejadian menyelesaikan permainan logika menunjukkan kejangalan pada suatu gambar dengan benar (Sumarsih, 2017:101-106).

3. Skripsi yang ditulis oleh Mahnifra (2014) judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di PAUD Lestari”. Meningkatkan kemampuan anak usia dini melalui kemampuan kognitif dalam permainan balok dan menjelaskan kemampuan kognitif yang dimiliki anak di Paud Lestari. anak belum mampu menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah dalam anak belum mampu mengembangkan kemampuan logika kurangnya pelatihan dari guru dalam media balok meningkatkan kemampuan kognitif anak, jenis

penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas PTK yang terdiri dari 2 siklus. Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 30 orang (Mahnifra, 2014:25).

4. Jurnal PG PAUD-UPI Kampus P uwakarta yang ditulis oleh Meisi Dwiredy, Zahratul Qalbi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu dalam judul “Pengaruh Permainan Teka Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak”. yaitu menjelaskan tentang perkembangan kognitif anak dalam permainan teka teki .Dalam memberikan pembelajaran melalui bermain, penggunaan media dapat membuat anak lebih tertarik terhadap permainan yang akan berlangsung. Media permainan teka teki gambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam pemecahan masalah. Dengan metode permainan tebak gambar dapat meningkatkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini untuk meningkatkan perkembangan anak dalam pemecahan masalah menggunakan metode permainan teka teki gambar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif (Meisi Dwiredy, Zahratul Qalbi, 2021: 108-118).
5. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran yang ditulis Nazilah PG PAUD, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak dalam judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Penggunaan Media Balok Pada Anak Usia 4-5 Tahun” penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan tentang informasi tentang pembelajaran dengan penggunaan media balok dalam

meningkatkan kemampuan kognitif anak 4-5 tahun pada TK Negeri Pembina 05 satu atap SDN 14 tanjung balik budi ketapang. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan metode penelitian deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan respon anak dalam pembelajaran dalam menggunakan media balok dapat dikategorikan sangat baik dengan kriteria penilai berkembang sesuai harapan 80% hal tersebut dikarenakan sebagian besar anak menaruh perhatian dan minat belajar yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak (Nazilah, Fadillah, Sutarmanto, 2013: 3-4).

Tabel 1.1 Perbedaan Dan Persamaan

No	Jurnal Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Jurnal pendidikan Universitas Garut yang ditulis oleh Holis	Sama sama ada tentang perkembangan kognitif	Jenis permainan balok
2	Jurnal ilmiah potensia ditulis oleh Sumarsih	Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah anak pada tebak gambar	Kelompok usia dalam bermain tebak gambar A1
3	Skripsi yang ditulis oleh Mahnifra	Sama-sama meningkatkan kemampuan kognitif anak	Jenis permainan balok di PAUD Lestari
4	Jurnal PG PAUD-UPI kampus puwakarta yang ditulis oleh Meisi Dwiredy	Sama-sama meneliti tentang perkembangan kognitif	Pengaruh permainan teka teki gambar
5	Jurnal pendidikan dan pembelajaran yang ditulis	Peningkatan kemampuan kognitif	Media balok pada anak usia 4-5

	oleh Nazilah		tahun
--	--------------	--	-------

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada:

1. Perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan tebak gambar pada usia 5-6 tahun kelompok B1 di TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup.
2. Tema dalam permainan tebak gambar yaitu dengan menggunakan tema lingkungan sub tema rumahku dan jenis tema tebak gambar perkakas dan alat komunikasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah yang dapat diambil oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup?
2. Bagaimana permainan tebak gambar untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini mendeskripsikan tentang:

1. Perkembangan kognitif usia 5-6 tahun di TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup
2. Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan tebak gambar

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang perkembangan kognitif anak usia dini tentang berbagai macam jenis jenis pengetahuan tentang permainan tebak gambar

2. Secara Praktis

Dijadikan masukan bagi pendidik untuk dapat membantu dalam perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan tebak gambar

a. Bagi Peserta Didik

Dapat mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan tebak gambar

b. Bagi Peneliti

Menambah wawasan selama kegiatan penelitian dan juga mengetahui tentang perkembangan kognitif anak melalui permainan tebak gambar.

G. Definisi Operasional

Menghindari timbulnya salah pengertian dalam judul skripsi ini, maka peneliti akan menjelaskan istilah-istilah yang terkandung dalam judul penelitian tersebut yaitu :

1. Perkembangan kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini ialah perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang mencakup kemampuan pencapaian perkembangan anak yaitu belajar

memecahkan masalah yang di alami oleh anak, mengenal sebab akibat, memecahkan masalah dan berpikir simbolik.

2. Permainan tebak gambar yang dimaksud yaitu permainan yang di mana seorang guru melibatkan seorang anak. Pada permainan ini. guru menyediakan alat untuk permainan tebak gambar setelah itu guru memberitahukan anak untuk menebak gambar yang ada di kartu tersebut bersama dengan anggota kelompoknya.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam proposal skripsi adalah tata urutan persoalan atau langkah-langkah dalam pembahasan yang diuraikan dalam setiap bab yang diungkap secara teratur dan sistematis. Adapun penulisanya:

BAB I : Pendahuluan, Bab ini terdiri dari latar belakang, hasil penelitian yang relevan, Fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian Teori, Bab ini menjelaskan tentang deskripsi teoritik dan kerangka berpikir dan pertanyaan penelitian.

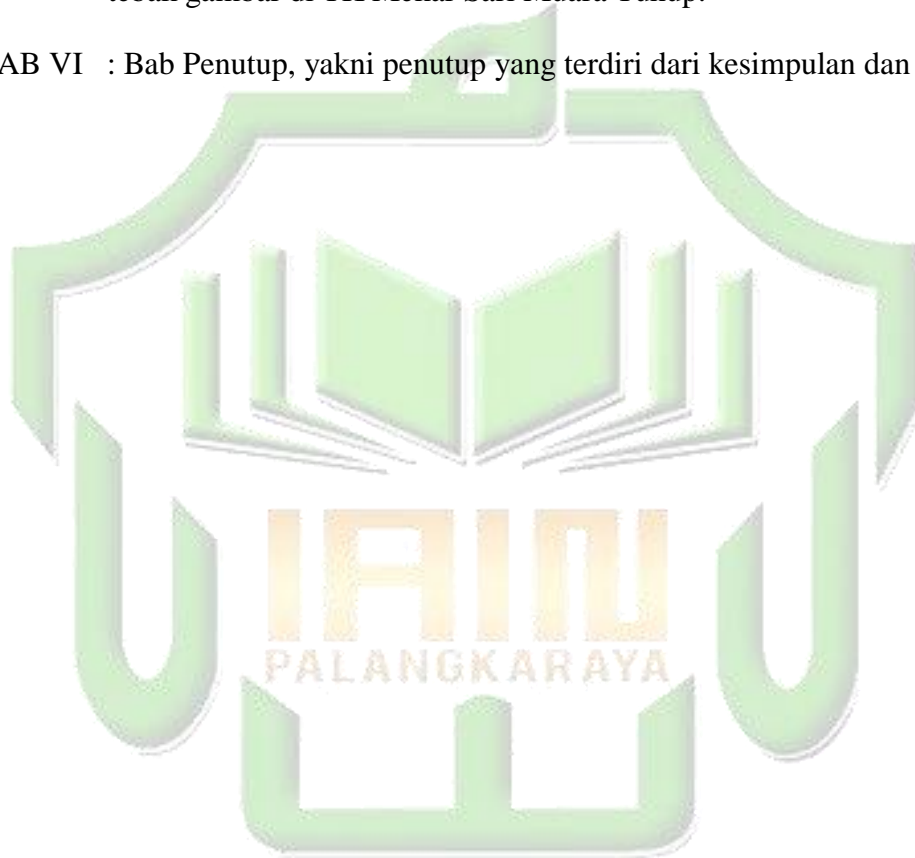
BAB III : Metode Penelitian, Alasan memilih metode penelitian, waktu penelitian, tempat penelitian, sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengabsahan data, teknik analisis data.

BAB IV : Pemaparan Data, terdiri dari dua sub bab yaitu tentang perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Sari Muara

Tuhup. serta perkembangan kognitif anak usia dini dalam permainan tebak gambar di TK Mekar Sari Muara Tuhup.

BAB V : Pembahasan yang terdiri dari dua sub bab yaitu tentang perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Sari Muara Tuhup. serta perkembangan kognitif anak usia dini dalam permainan tebak gambar di TK Mekar Sari Muara Tuhup.

BAB VI : Bab Penutup, yakni penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritik

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Istilah “*cognitive*” berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Pada kamus besar bahasa Indonesia, kognisi diartikan dengan empat pengertian, yaitu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan, termasuk kesadaran dan perasaan dan usaha menggali suatu pengetahuan melalui pengalamannya sendiri dan hasil pemerolehan pengetahuan. Pada aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi (Sanan, 2013: 113).

Kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap model pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian, dan penalaran. Sedangkan menurut Piaget, menyebutkan bahwa “kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya”. Piaget memandang bahwa anak memainkan peranan aktif didalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas anak tidak pasif menerima informasi (Marinda, 2020: 188).

Perkembangan kognitif Menurut Jean Piaget lebih menitik beratkan pembahasannya pada struktur kognitif. Meneliti dan menulis subjek perkembangan kognitif ini dari tahun 1927 sampai 1980. Berbeda dengan para ahli-ahli psikologi sebelumnya, menyatakan bahwa cara berfikir anak bukan hanya kurang matang dibandingkan dengan orang dewasa karena kalah pengetahuan, tetapi juga berbeda secara kualitatif. Menurut penelitiannya juga bahwa tahap-tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan. Piaget mengemukakan hal ini Piaget berpendapat bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak adalah (Hijrari, 2016:38).

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitar.

1. Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Anak mampu Memecahkan Masalah sederhana dalam Kehidupan Sehari-Hari

Kemampuan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari merupakan kemampuan yang harus stimulasi selama proses pembelajaran agar dapat tercapai secara optimal. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di TK Mekar Sari salah satunya yaitu anak menyusun puzzle atau dengan membuat gambar bendera merah putih.

b. Anak Mampu Menunjukkan Aktivitas Bersifat Eksploratif dan Menyelidik

perkembangan kognitif bertujuan mengemabngkan kemampuan untuk berfikir anak untuk dapat mengolah dan memperoleh belajarnya, dapat menemukan berbagai macam alternatif pemecahan masalah , membantu anak untuk mengembangkan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilih dan mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti.

c. Mampu Menerapkan Pengetahuan dan Pemahaman Terhadap Anak dalam Konteks yang Baru

Menerapkan pengetahuan dan pemahaman terhadap konteks yang baru.yakni anak mengamati dan meniru apa saja yang dilihat oleh anak ada berbagai macam cara yang dilakukan seperti dengan pada saat anak melakukan kegiatan bercerita atau berdongeng.

d. Mampu Menunjukkan Kreatif dalam Menyelesaikan Masalah

Menunjukkan keaktifan dalam menyelesaikan masalah proses berpikir kreatif, gambaran mengenai bagaimana dan kapan proses kreatif sedang berjalan terlambat. Anak diajak untuk berpikir berimajinasi.

2. Kemampuan Berpikir Logis**a. Mampu Mengenal Perbedaan Berdasarkan Ukuran**

Mengenal Perbedaan berdasarkan ukuran, anak mampu membandingkan sesuatu yang diukur dengan berbagai macam jenis benda dan juga bentuk panjang pendeknya seperti membedakan bentuk kotak mana kotak yang lebih panjang dan mana kotak yang lebih pendek.

b. Menunjukkan inisiatif dalam Memilih Tema Permainan

Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan. Anak memilih tema kegiatan sesuai dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan bisa juga dengan tema atau jenis permainannya. Karakter kemandirian perlu diajarkan sejak usia dini.

c. Menyusun Perencanaan Pembelajaran yang Akan dilakukan

menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas seperti anak yang masih belum memahami tentang perencanaan kegiatan pembelajaran yang ditetapkan di sekolah.

d. Mengenal Sebab Akibat Tentang Lingkungan

Mengenal sebab akibat tentang lingkungan anak mampu untuk memberikan kesempatan kepada anak seperti pada kegiatan misalnya pada

saat anak pulang sekolah anak diminta untuk berbaris terlebih dahulu dan setelah itu maju untuk mencuci tangan dan di dampingi oleh guru kelas.

e. Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Bentuk warna dan Ukuran

Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk warna dan ukuran anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan memainkan balok dengan ukuran dan warna yang berbeda-beda.

f. Mengklasifikasikan Benda-Benda yang lebih Banyak ke dalam Kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok berpasangan

Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama merupakan kemampuan berpikir dan juga kemampuan mengklasifikasikan benda tersebut bisa dilatih dengan sambil anak bermain seperti di TK Mekar Sari dalam menyusun balok menyusun angka-angka.

g. Mengenalkan Pada Anak Pola Pembelajaran ABCD

Mengenalkan pada anak pola ABCD, anak meniru pola berbagai macam bahan atau simbol benda dengan berbagai macam pola pembelajaran yang dilakukan di TK Mekar Sari. Guru menulis huruf secara bertahap di papan tulis dan juga anak diminta untuk maju ke depan.

h. Mengenal Pola Pada Anak Lambang atau Huruf Vokal dan Konsonan pada anak

Mengenalkan huruf vokal dan konsonan pada anak merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh guru , pada kegiatan menulis huruf A sampai E di TK Mekar Sari.

3. Berpikir Simbolik

a. Mampu Menyebutkan Lambang Bilangan

Menyebutkan lambang bilangan merupakan salah satu kemampuan anak dalam perkembangan kognitifnya mengenal lambang bilangan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak dalam mengetahui lambang bilangan seperti menuliskan angka dari 1 sampai 10.

b. Mencocokkan Bilangan dengan Lambang Bilangan

Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan merupakan salah satu kemampuan mengembangkan kognitif anak di TK Mekar Sari dengan menggunakan berbagai macam kegiatan seperti. Anak mencocokkan lambang bilangan bisa digunakan dengan ketika anak masuk kelas sambil bernyanyi juga bisa digunakan dengan jari-jari tangan ataupun dengan permainan lainnya.

c. Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Berhitung

Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, dapat mengembangkan kognitif anak dari kegiatan yang dilaksanakan di TK Mekar Sari seperti beberapa jumlah balok yang kecil dan guru meminta kepada anak untuk menghitung beberapa jumlah balok tersebut.

d. Merepresentasikan Berbagai Macam Benda dalam Bentuk Gambar dan Tulisan

Merepresentasikan benda dalam bentuk gambar dan tulisan anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan yang dilaksanakan

seperti anak-anak diminta untuk maju kedepan dan menulis tulisan kuda apa lagi dengan menggunakan gambar atau tulisan.

- e. Mengurutkan Benda Berdasarkan Ukuran dari yang Paling Kecil ke Paling Besar atau Sebaliknya

Mengurutkan benda berdasarkan ukuran merupakan salah satu perkembangan kognitif anak usia dini yaitu ada dua orang anak yang memainkan balok dengan ukuran yang berbeda-beda ada yang kecil dan ada yang besar, teman yang memiliki balok yang lebih kecil ingin memasukan ke balok yang lebih besar dan yang lebih besar ingin memasukan ke lingkaran balok yang lebih kecil dengan warna yang berbeda.

4. **Hubungan Perkembangan Kognitif dengan Perkembangan Lainnya**

Perkembangan kognitif berhubungan dengan proses mental dan persepsi, memori, pertimbangan, pemecahan masalah, memahami bahasa dan aspek lain pada perkembangan otak sesuai dengan perkembangan usia. Menurut Piaget perkembangan kognitif terutama sensorimotor terjadi sejak lahir sehingga usia dua tahun yang kemudian dilanjutkan dengan tahap praoperasional. Oleh karena itu stimulus-stimulus untuk merangsang perkembangan kognitif sangat berpengaruh (Lazuardi, 2016:1355).

Sebagaimana aspek perkembangan lainnya, kognitif juga mengalami perkembangan tahap demi tahap menuju kesempurnaan atau kematangannya. sederhananya, kognitif dimengerti sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan kognitif yang berkembang akan memudahkan anak dalam menguasai pengetahuan

umum lainnya sehingga ia dapat menjalankan fungsinya dalam berinteraksi bermasyarakat secara luas.

Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan Kenyataan menunjukkan bahwa manusia dilahirkan tidak bersama dengan bakat dan kemampuan terhadap sesuatu. Manusia ketika dilahirkan memperoleh kemampuan tanpa belajar dan diajar. Manusia dilahirkan melalui proses dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak dapat berjalan menjadi bisa berjalan. Kedua unsur tersebut, adalah potensi atau kemampuan fisik yang dikodratkan kepada manusia. Manusia diciptakan dengan kapasitas fisik sebagai upaya pembentukan agar dapat melakukan kegiatan tanpa interuksi. Berbeda halnya dalam kemampuan berbahasa. Misalnya, membaca kalau seseorang tidak diajar, maka jangan diharap dapat mengetahui kegiatan tersebut walaupun sama dengan proses penciptaannya unsur pertama (proses berjalan) yaitu, tidak dilahirkanscara langsung untuk mengetahui sesuatu bahasa. Tidak ada bahasa yang turut bersamaam dengan kelahiran anak. Oleh karena itu, dalam menelaah perkembangan bahasa pada anak merupakan kegiatan yang wajar dan alamiah (Sukirman,2012: 76).

5. Aspek-aspek Perkembangan Kognitif

Menurut Jamaris ada beberapa aspek-aspek perkembangan kognitif anak usia dini terbagi menjadi tiga yaitu (Lintari, 2018:22-23).

a. Berpikir simbolis

Pemikiran simbolis adalah kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di depan anak.

b. Berpikir Egosentris

Aspek berpikir secara egosentris yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandang orang lain.

c. Berpikir Lintuitif

Fase berpikir Lintuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.

6. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget (2020:121) tahapan-tahapan perkembangan kemampuan kognitif manusia terbagi dalam beberapa fase. Piaget membagi perkembangan kemampuan kognitif manusia menurut usia menjadi 4 tahapan yaitu (Piaget, 2020:121-126).

a. Tahap Sensori (Sensori Motor)

Perkembangan kognitif tahap ini terjadi pada usia 0-2 tahun. Kata kunci perkembangan kognitif tahap ini adalah proses “*decentration* . artinya pada anak usia bayi tidak bisa memisahkan diri dengan lingkungannya.”*centered* pada dirinya sendiri. Baru pada tahap berikutnya dia mengalami *decentered* pada dirinya sendiri.

b. Tahap Praoperasional (*Praoperational*)

Fase perkembangan kemampuan kognitif ini terjadi pada rentang usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi inderawi dan tindakan fisik.

c. Tahap Operasi Konkrit (*Concretoperational*)

Tahap operasi konkrit terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu yang sudah ada yang, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata.

d. Tahap Operasi Formal

Tahap Operasi Formal ada pada rentang usia 11 tahun dewasa. Pada fase ini dikenal juga dengan masa remaja. remaja berfikir dengan cara lebih abstrak, logis, dan lebih idealistic. Tahapan operasional formal usia sebelas sampai lima belas tahun ,tahap ini individu sudah mulai memikirkan pengalaman konkret, dan memikirkanya secara lebih abstrak, dan logis.

Menurut Piaget tahap demi tahap perkembangan kognitif merupakan perbaikan dan perkembangan dari tahap yang sebelumnya. Oleh karena itu, menurut teori tahap Piaget setiap individu akan mengalami perubahan kualitatif yang bersifat *invariant* tetap dan tidak melompat lompat atau mundur .

Terdapat dalam Permendikbud 137 tahun 2014. Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia 5-6 tahun yaitu dari segi perkembangan kognitif belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis dan simbolik yaitu :

a) Memecahkan Masalah

- 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi ketika air yang ditumpahkan).
- 2) Memecahkan masalah yang sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.
- 3) Menerapkan pengetahuan dan pemahaman terhadap anak dalam konteks yang baru
- 4) Mampu menunjukkan Kreatif dalam menyelesaikan masalah

b) Berpikir Logis

- 1) Mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran
- 2) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan
- 3) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan
- 4) Mampu mengenal sebab akibat tentang lingkungan
- 5) Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan warna

- 6) Mengklasifikasikan benda-benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok berpasangan
- 7) Mengenalkan pada anak pola pembelajaran ABCD
- 8) Mengenalkan pola pada anak lambang atau huruf vokal dan konsonan pada anak

c) Berpikir Simbolik

- 1) Menyebutkan lambang bilangan
- 2) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- 3) Menggunakan Lambang bilangan untuk berhitung
- 4) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan
- 5) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

7. Permainan Sebagai Stimulasi Perkembangan Kognitif

a) Pengertian Permainan

Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refresing suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisis interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi rasional (Putra, 2012: 5-6).

Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau untuk memaksimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan yang diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan jumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

Menurut Piaget dalam (Mahsar, 2011:125) mengemukakan bahwa permainan adalah aktivitas yang dibatasi oleh dan medium yang mendorong perkembangan kognitif anak. Sebagai contoh, anak-anak yang baru saja belajar penambahan dan pengalian, mulai bermain dengan angka dengan cara yang berbeda dari cara mereka pertama kali menyelesaikan operasi ini, sambil tertawa ketika mengerjakannya. Melalui kegiatan bermain anak belajar mengembangkan kemampuan emosi dan sosial, sehingga diharapkan muncul emosi dan perilaku yang tepat sesuai dengan konteks yang dihadapi dan diterima oleh norma sosial (Mashar, 2011:125).

8. Jenis Jenis Permainan

Menurut Seifert dan Hoffnung (2017: 09) ada beberapa jenis jenis permainan bagi anak usia dini. Permainan anak tersebut di bagi menjadi beberapa tahapan dalam perkembangan kognitif anak usia dini yaitu:

a) Permainan Fungsional (*Functional Play*)

Permainan ini terjadi selama periode sensori motorik bentuk permainan ini adalah adanya gerakan yang di ulang-ulang, seperti gerakan kaki dan tangan bayi. bagi anak prasekolah bentuk permainan fungsional yang umumnya mereka lakukan adalah berlari-lari di lapangan atau tempat bermain tanpa ada alasan yang jelas, kecuali hanya untuk kesenangan semua. Tahapan permainan fungsional ini sangat penting karena anak di ajarkan untuk mengenalkan dunia fisik dan efek yang ditimbulkannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan fungsional adalah permainan selama periode sensorimotorik dengan bentuk permainan yang bersifat fisik dan bertulang.

b) Permainan Konstruktif (*Constructive Play*)

Permainan Konstruktif adalah bentuk permainan yang menggunakan bentuk-bentuk fisik untuk membangun atau membuat sesuatu. Bentuk permainan ini adalah permainan yang paling umum dilakukan oleh anak prasekolah atau anak sekolah dasar.

c) Permainan Dramatik (*Dramatic Play*)

Permainan dramatik adalah suatu bentuk permainan yang dilakukan secara berpura-pura yang dimulai ketika anak sudah dapat menyimbolisasikan atau membayangkan objek memiliki peran tertentu, contohnya adalah seorang anak membayangkan sebuah batu sebagai mobil dan tanah sebagai jalan raya.

d) Permainan dengan aturan (*Game With Play*)

Permainan dengan aturan adalah suatu bentuk permainan yang dilakukan oleh anak dengan memiliki aturan-aturan tertentu yang harus dipatuhi oleh anak yang memainkannya.

9. Pentingnya Permainan bagi Anak

Permainan memiliki peran aktif sangat penting bagi diri seseorang ataupun anak, diantaranya:

- a) Permainan mampu membawa seorang anak berhasil dalam kehidupannya saat anak mulai dewasa.
- b) Permainan mengembangkan kemampuan anak dalam bersosial, berkata atau berbicara, membentuk hubungan sebab-akibat, dan kemampuan anak dalam berpikir.
- c) Permainan dapat mengembangkan intelektual anak serta menjadikan anak bahagia sehingga anak akan berpikir secara rasional.
- d) Permainan dapat mengembangkan anak-anak dalam bereksprimen dan berkreasi.
- e) Permainan dapat mengembangkan aspek moral pada diri anak yang didalam permainan anak harus mengenal serta mematuhi aturan (Suryadi, 2014 : 182).

B. .Pengertian Permainan Tebak Gambar

1. Pengertian Tebak Gambar

Permainan tebak gambar adalah permainan universal, yang dilakukan oleh sekelompok orang yang dimana satu anggota

kelompoknya menjadi juru gambar dan anggota yang lain menebak gambar dari kartu yang ditunjukkan oleh penyuluh (Fitriastutik, 2010: 42).

Permainan tebak gambar merupakan cara atau gaya dalam proses pembelajaran anak usia dini yang lebih sesuai untuk meningkatkan minat belajar anak sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Metode tebak gambar merupakan salah satu pengembangan dari permainan edukatif sebagai metode mendidik yang membuat anak senang untuk belajar. Kata tersebut Anak harus menebak gambar dengan cara menghubungkan gambar yang sesuai dan sama. menghitung kembali gambar yang sama, dan mengingat kembali nama-nama binatang dan tanaman yang telah di pelajari. Atau permainan tebak gambar adalah permainan universal yang dilakukan oleh sekelompok orang dimana satu anggota kelompok menjadi juru gambar dan anggota yang lain menebak dari kartu yang di tunjukan oleh penyuluh (Rahayu, 2019: 34).

Permainan tebak gambar yaitu permainan yang mengasah otak ringan pada anak dengan model permainan seperti gambar yang di susun menimbulkan kosa kata baru yang di adaptasi oleh kegiatan sehari-hari (Akbar 2015; Suaeb Degeng, dan Amirudin 2017). Permainan tebak gambar ini berarti suatu permainan yang membuat pemainnya menerka-nerka maksud dari suatu gambar. Permainan tebak gambar ini dapat mencerdaskan kemampuan intelektual pada anak dan dapat memperkenalkan berbagai profesi pada anak.

Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mekar Sari

Kelurahan Muara Tuhup

Perkembangan kognitif anak pada umumnya sangat berhubungan dengan masa perkembangan motorik. Perkembangan kognitif menggambarkan terkait pikiran anak yang berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir dengan baik. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Kognisi adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah (Filtri, Sembiring, 2018:171).

a. Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana dalam Kehidupan Sehari-Hari

Kemampuan pemecahkan masalah merupakan suatu proses untuk mengatasi kesulitan yang ditemui anak untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran kemampuan memecahkan masalah yaitu anak menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan (Sumarsih, 2017: 101).

b. Mampu Menunjukkan Aktivitas Bersifat Eksploratif dan Menyelidik

Perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk

memilah-milah mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti. Menurut norhafizah pada kurikulum 2010, Pada aspek kognitif kelompok usia 5-6 tahun pada pencapaian perkembangan menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik anak seharusnya mampu mencoba dan menceritakan tentang yang terjadi jika warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman dan lain sebagainya (Norhafizah, 2017 : 1-2).

c. Mampu Menerapkan Pengetahuan dan Pemahaman Terhadap Anak dalam Konteks yang Baru

Pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat dengan kata lain memahami dan mengetahui tentang sesuatu dalam melihatnya dari berbagai segi pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat.

d. Mampu Menunjukkan Kreatif dalam Menyelesaikan Masalah

Perilaku kreatif merupakan hal yang muncul dari keunikan keseluruhan keperibadian dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya. dalam kemampuan kreatif anak laki-laki dan perempuan. Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Kreativitas juga merupakan hasil dari motivasi dalam kemampuan kreatif (Fakhriyani, 2016: 194).

e. Mampu Mengenal Perbedaan Berdasarkan Ukuran

Kemampuan mengenali konsep ukuran adalah kemampuan matematika anak dalam mempersepsikan ciri-ciri benda berdasarkan banyak sedikit, panjang pendek, besar kecil, tinggi rendah, berat ringan. Kemampuan mengenal konsep ukuran termasuk kedalam perkembangan kognitif dalam berpikir logis, yang mana anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan mengurungkan benda dalam 5 seri ukuran (Anisabela, 2022:47).

f. Mampu Menunjukkan Inisiatif Dalam Memilih Tema Permainan

Anak usia dini Mampu berinisiatif, anak dapat mengatasi masalah atau hambatan yang dihadapi dan melakukan sesuatu dengan mandiri tanpa bantuan orang lain. kemandirian sangat penting diajarkan pada anak usia dini karena anak akan hidup di masa yang akan datang, anak harus hidup tanpa bergantung pada orang lain. Memenuhi kebutuhannya atau aktivitas sehari-hari dengan mengambil keputusan sendiri (Rosyidah, 2019 :5).

g. Menyusun Perencanaan Kegiatan yang Akan Dilakukan

Perencanaan sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan suatu kegiatan, banyak kegiatan yang berhasil dan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara maksimal karena adanya perencanaan yang matang. perencanaan juga berfungsi sebagai suatu proses intelektual yang menemukan secara sadar tindakan yang akan di tempuh dan mendasarkan

keputusan-keputusan pada tujuan yang hendak di capai (Salhah,2019 :205).

h. Mengenal sebab akibat tentang lingkungan

mengembangkan kemampuan mengenal sebab akibat anak usia dini diantaranya memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran terpadu dan mengandung makna, memulai kegiatan dengan membuat konflik dalam pikiran anak, memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kognitifnya(Nasirun,2020: 164).

i. Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Bentuk Warna dan Ukuran

Kemampuan mengklasifikasikan atau mengelompokkan sangat penting, karena ini dapat mengasah kemampuan mengamati pada anak tentang persamaan dan perbedaan. Anak ketika sedang membandingkan benda-benda yang sudah dikenal atau diketahuinya. Mengelompokkan juga membantu anak untuk lebih mengerti tentang dunia di sekelilingnya (Anggeraini, 2014: 1).

j. Mengklasifikasikan Benda-Benda yang Lebih Banyak ke dalam Kelompok

yang Sama Atau Kelompok yang Sejenis atau Kelompok Berpasangan

Mengklasifikasikan (pengolongan) pada anak TK kelompok B diantaranya adalah anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna ukuran dan bentuk 3(variasi), dan mengklasifikasikan benda dengan berfokus pada

objek yang dimasukkan kemudian mereka akan berfokus pada objek tidak dimasukkan beserta alasannya (Ni' mawati, 2014:16).

k. Mengenalkan Pada Anak Pola Pembelajaran ABCD

Kemampuan anak dalam mengenal pola dan menyusun suatu urutan pola sangat penting dimiliki oleh anak. Karena dengan mengenal pola anak dapat memperluas pengetahuan mereka tentang persamaan dan perbedaan. khususnya dalam menyusun pola berurutan yaitu pola ABCD (sriyani, 2022: 50).

l. Mengenal Pola Pada Anak Lambang atau Huruf Vokal dan Konsunan pada Anal

Perkembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun, tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai meliputi mengenal simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, menyebutkan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf (Wildyanti, 2020:01).

m. Menyebutkan Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenali simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan sangat penting bagi anak karena merupakan model dasar kemampuan matematika. Sifat yang esensial dari lambang bilangan ialah bahwa lambang bilangan itu mewakili lambang bilangan salah satunya berkaitan dengan aspek perkembangan kognitif (Septiani, 2020: 67).

n. Mampu Dalam Mencocokkan Bilangan dengan lambang Bilangan

Bagi anak yang belum memahami bilangan, menghitung bisa dari mana saja. Manfaat permainan matematika pada anak usia dini adalah membelajarkan anak pada konsep matematika yang benar dan menarik dan menyenangkan. membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain (Milianiir, 2016: 101).

o. Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Berhitung

Pembelajaran mengenal lambang bilangan sangat penting untuk diajarkan pada anak usia dini karena anak yang dapat berhitung akan mempengaruhi perkembangan kognitif pada sekolah jenjang selanjutnya seperti sekolah dasar biasanya. Sehingga dalam mengenal lambang bilangan adalah kemampuan anak dalam mengenal simbol-simbol bilangan (Candu, 2021: 8).

p. Merepresentasikan Berbagai Macam Benda dalam Bentuk Gambar dan Tulisan

Menggambar bagi anak adalah bentuk dari hasil pengalaman ekpresi dan imajinasinya yang kreatif. Dalam menggambar bentuk ekpresi emosional adalah ungkapan kebebasan dan demokrasi berpikir, berkreasi, dan bertindak positif. Lebih mengutamakan kepentingan ungkapan fungsi jiwa yang menekankan pada proses kegiatan untuk pendidikan anak usia dini bersumber dari filsafat dan teori pendidikan sesuai dengan tumbuh kembang anak berdasarkan tingkat capaian yang dimiliki (Ningrum,

- q. Mengurutkan Benda Berdasarkan Ukuran dari yang Paling Kecil ke Paling Besar atau Sebaliknya

Salah satu pencapaian yang diharapkan dalam pembelajaran aspek perkembangan kognitif yaitu kemampuan anak dalam mengurutkan benda dari terkecil ke terbesar. Adanya kegiatan ini diharapkan anak dapat menganal ukuran secara sederhana. Pemahaman anak dalam seriasi(mengurutkan) diantaranya adaalh mengurutkan objek berdasarkan pola ukuran bentuk, pola ukuran warna, menghitung setiap objek satu kali berdasarkan ukuran panjang dan pendek serta menyusun obyek berdasarkan ukuran besar dan kecil (Rahalini, 2018: 23).

1. Permainan Tebak Gambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup,

Permainan tebak gambar merupakan cara atau gaya dalam proses pembelajaran anak usia dini yang lebih sesuai untuk meningkatkan minat belajar anak sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Metode tebak gambar merupakan salah satu pengembangan dari permainan edukatif sebagai metode yang membuat anak senang untuk belajar. Karena dengan permainan ini anak dengan sendirinya akan termotivasi untuk mengikuti apa yang sedang guru jelaskan karena anak merasa tertantang untuk mengetahui gambar apa yang dibawa oleh guru (Rahayu, 2019:31).

- a. Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana dalam Kehidupan Sehari-Hari

Kemampuan pemecahkan masalah merupakan suatu proses untuk mengatasi kesulitan yang ditemui anak untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran kemampuan memecahkan masalah yaitu anak menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan (Sumarsih, 2017: 101).

b. Mampu Menunjukkan Aktivitas Bersifat Eksploratif dan Menyelidik

Perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti. Menurut norhafizah pada kurikulum 2010, Pada aspek kognitif kelompok usia 5-6 tahun pada pencapaian perkembangan menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik anak seharusnya mampu mencoba dan menceritakan tentang yang terjadi jika warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman dan lain sebagainya (Norhafizah, 2017 : 1-2).

c. Mengenal Perbedaan Berdasarkan Ukuran yang Ada di dalam Permainan Tebak Gambar

Kegiatan bermain dan menggunakan media merupakan aktivitas yang mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat membedakan antara konsep ukuran banyak dan sedikit, lebih berat dan lebih ringan serta

besar dan kecil. Anak usia 5-6 tahun telah mampu diberikan kesempatan untuk menyelidiki dalam kegiatan pengukuran (Toala dkk, 2020:93).

d. Mampu Menunjukkan Aktivitas Bersifat Eksploratif dan Menyelidik dalam Permainan Tebak Gambar

Memotivasi belajar anak dan menarik perhatian anak didik dalam mengikuti pembelajaran. kondisi yang menyenangkan tentu membuat anak lebih rileks dalam menerima semua materi yang diberikan. Permainan tebak gambar akan mengajak anak mengenal suatu objek yang ada digambar, ketika anak diminta untuk fokus dan menyuruh mereka menebak gambar ini akan membuat anak lebih tertarik dan pastinya kebanyakan anak akan berusaha menjawab gambar yang mereka tebak (Rahayu, 2019 : 35).

2. Kemampuan Berpikir Logis

a. Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Bentuk Ukuran Warna dan Tulisan dalam Permainan Tebak Gambar

Klasifikasi merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk diajarkan pada anak karena klasifikasi merupakan salah satu tahapan awal anak untuk belajar berpikir secara logis, yakni anak akan belajar mengenai aturan yang jelas dalam mengelompokkan benda pada saat mengelompokkan benda (Aisyah, 2019 : 73).

b. Mengenalkan Pada Anak Pola Pembelajaran ABCD Melalui Permainan Tebak Gambar

Media gambar dapat membantu anak dalam mengenal pola ABCD karena gambar terdiri dari bermacam warna dan dapat menarik

perhatian anak. Cara menggunakannya dengan menyesuaikan gambar dengan pola huruf ABCD, dalam bermain media gambar yang digunakan memerlukan daya pikir anak untuk menebak simbol dari huruf yang dimaksud (Marpirah, 2021:02).

3. Kemampuan Berpikir Simbolik

a. Mengenalkan Pada Anak Lambang atau Huruf Vokal dan Konsonan pada Anak dalam Permainan Tebak Gambar

Sebagian anak masih banyak yang belum mampu mengenali huruf seperti menyebutkan simbol huruf, mengenalkan suara huruf awal dari nama benda di sekitar, dan memahami antara bunyi dan bentuk huruf. Hal ini memperlihatkan bahwa kondisi kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang secara optimal (Febriani, 2020: 15).

b. Mengklasifikasikan Benda Yang Lebih Banyak ke Dalam Kelompok yang Sama atau Kelompok yang Sejenis atau Kelompok Berpasangan

Anak sudah mampu memahami konsep tersebut maka akan mudah dalam melakukan klasifikasi terhadap benda-benda. Klasifikasi juga tidak hanya didasarkan pada pengelompokan warna, bentuk, dan ukuran saja, akan tetapi juga dapat didasarkan pada ciri-ciri yang sama, jenis yang sama, ataupun kombinasi dari kategori-kategori tersebut (Ulandari, 2018:73).

e. Merepresentasikan Berbagai Macam Benda dalam Bentuk Gambar atau tulisan dalam permainan tebak gambar

Menggambar memiliki peran yang tidak kalah penting dalam perkembangan anak usia dini, sebab pada anak usia dini, menggambar keterampilan tangan merupakan salah satu kegiatan yang lebih banyak digemari. Kegiatan menggambar anak penting untuk dikembangkan agar lebih menunjang kemampuan berpikirnya dan memancing kreativitas dengan kata akan memperlancar proses karsi anak kelak dibidang apapun (Nurbia, 2021: 11).

Ada beberapa alat dan bahan yang digunakan untuk permainan tebak gambar terhadap anak usia dini yaitu :

1). Alat dan Bahan

Alat dan bahan dalam permainan tebak gambar yaitu kartu permainan, kertas plano/kertas karton dan alat tulis (Rangkuti. 2019: 38).

1. Langkah-langkah tebak gambar

Permainan ada beberapa langkah yang perlu di perhatikan seperti halnya dengan permainan tebak gambar yang memiliki beberapa langkah yang harus kita lakukan yaitu :

Permainan tebak gambar ada beberapa langkah- langkah yang harus dilakukan yaitu (Rangkuti, 2019: 38).

- a. Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa
- b. Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas

- c. Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa satu-persatu
- d. Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar
- e. Guru memberikan tugas kepada siswa

2. Kelebihan dan kekurangan Tebak Gambar

Berikut adalah kelebihan dan kekurangan media tebak gambar, yaitu (Rangkuti, 2019 : 40).

Adapun di setiap permainan memiliki berbagai macam kelebihan atau kelemahannya di dalam permainan tebak gambar ini terdapat beberapa kelebihan permainan yaitu:

- a. Sifatnya konkrit, tebak gambar lebih realitis menunjukkan masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Tebak gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau bisa kita lihat seperti apa adanya. Gambar amat berguna dalam hal ini.
- c. Media tebak gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Tebak gambar dapat memperjelas suatu masalah.
- e. Siswa mudah memahaminya.
- f. Bisa menampilkan tebak gambar, grafik atau diagram.
- g. Bisa dipergunakan di dalam kelas, dirumah maupun dalam perjalanan dalam kendaraan.
- h. dipergunakan tidak hanya untuk satu orang.

i. dipergunakan untuk memberikan umpan balik.

. Permainan juga tidak hanya ada kelebihan tetapi juga ada kelemahan di dalam permainan tebak gambar ada beberapa kelemahannya yaitu:

- a) Tebak gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- b) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
- c) Tebak gambar sulit dicari karena sejarah mempelajari masa lalu, dan kejadian masa lalu sulit untuk diabadikan.
- d) Tidak semua kejadian masa lalu dapat dibuat gambarnya.

4. Manfaat Permainan Tebak Gambar Anak Usia Dini

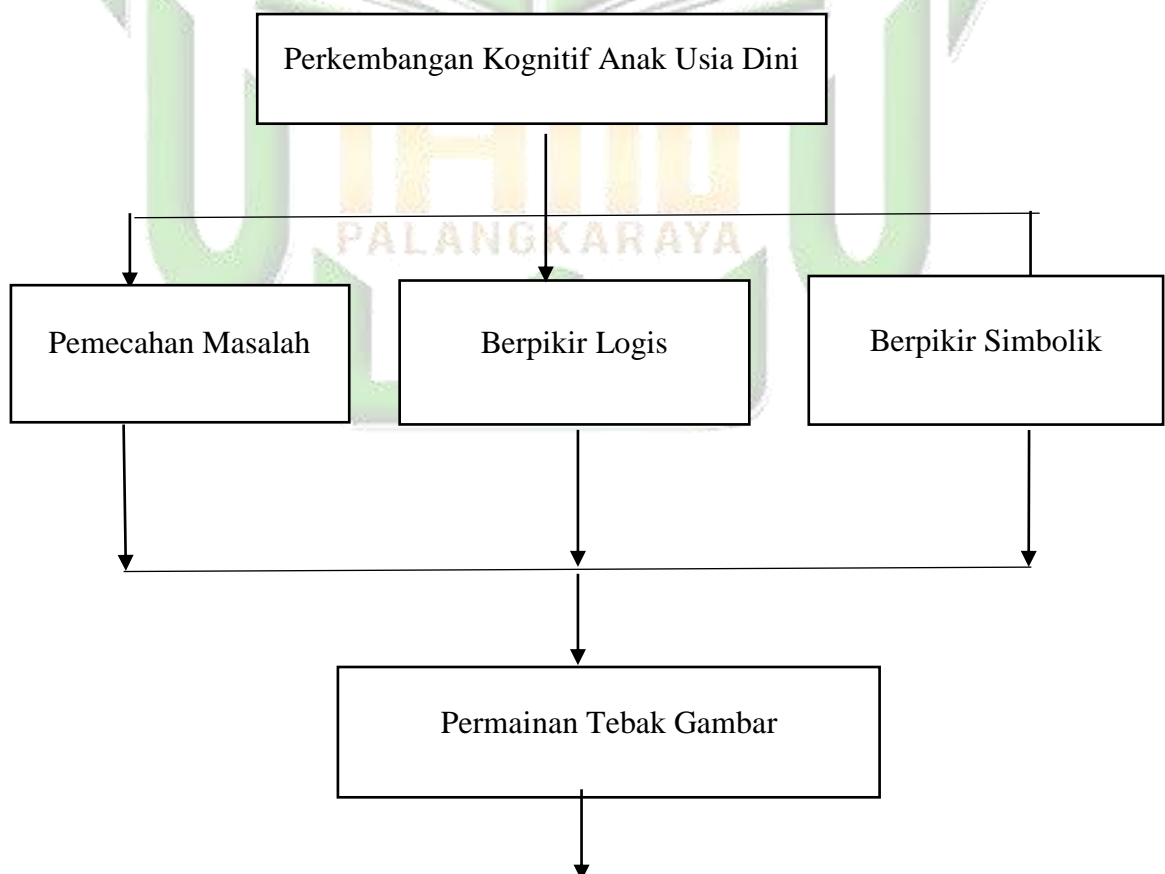
Manfaat permainan tebak gambar bagi anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak dalam memperoleh pengetahuan, kemampuan memecahkan masalah mengembangkan kemampuan logika akan uang dan waktu dan kemampuan berpikir teliti. Anak dapat memahami berbagai konsep pengetahuan dari gambar yang ditampilkan. Konsep bentuk warna dan ukuran. Melatih kemampuan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan sederhana dari kemampuan ini tumbuh kemampuan penalaran dalam bahasa lisan sederhana (Diskpora, 2018)

B. Kerangka Berpikir dan Pertanyaan Penelitian

1. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini, tentang perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan tebak gambar, dimana kognitif tersebut memerlukan sebuah metode yaitu tebak gambar. Dalam perkembangan kognitif anak-anak ditantang untuk berpikir logis dalam memecahkan berbagai masalah yang saat ini sedang di alami melalui metode permainan tebak gambar ini anak dapat meningkatkan imajinasi dan pemahaman anak tentang permainan tebak gambar itu seperti apa caranya dan bagaimana cara memainkannya. Sehingga anak ketika belajar tidak mudah bosan dengan menggunakan permainan yang lainnya.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



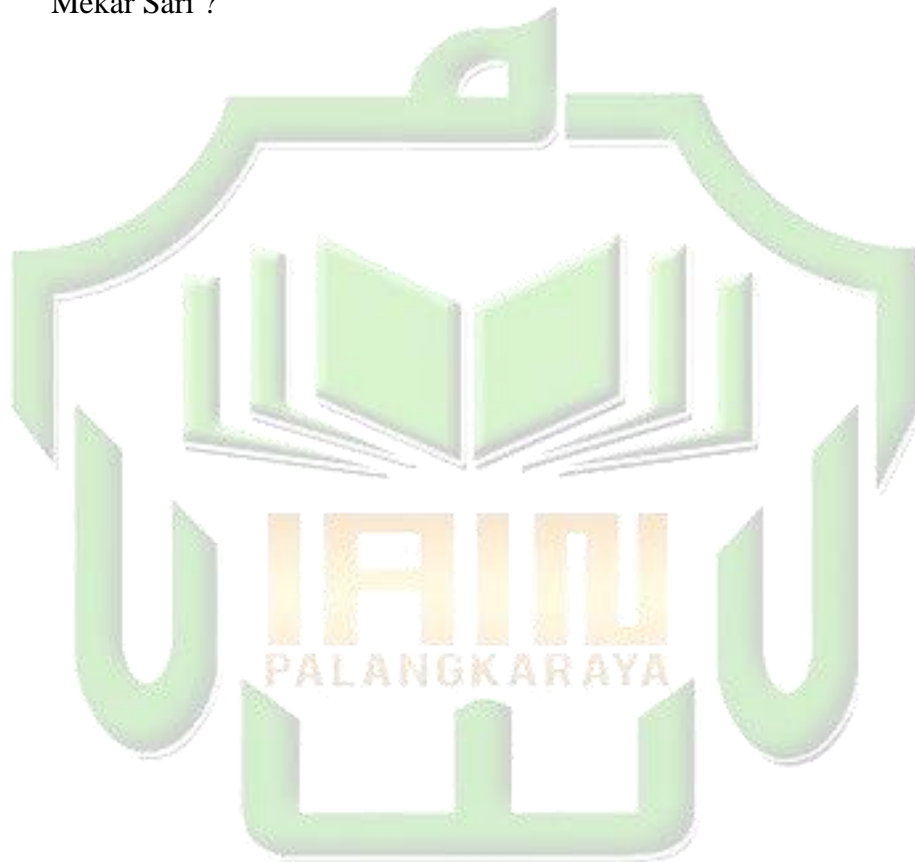
Tercapainya Perkembangan Kognitif
anak secara optimal

2. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana perkembangan kognitif anak usia dini di TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup.
 - a) Bagaimana anak mampu dalam memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari di TK Mekar Sari?
 - b) Bagaimana guru menunjukkan kepada anak bahwa anak mampu melakukan aktivitas yang bersifat eksploratif ?
 - c) Bagaimana guru menerapkan pengetahuan dan pengalaman terhadap anak dalam konteks yang baru?
 - d) Bagaimana agar anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah ?
 - e) Bagaimana anak mampu mengenal benda-benda berdasarkan ukuran seperti bentuk balok?
 - f) Bagaimana anak mampu menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan di TK Mekar Sari?
 - g) Bagaimana guru dalam menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan di TK Mekar Sari ?
 - h) Bagaimana anak mampu membedakan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil hingga besar ?

- i) Bagaimana guru mengenalkan anak dengan pola pembelajaran ABCD di TK Mekar Sari ?
 - j) Bagaimana anak mampu mengelompokkan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang berpasangan ?
 - k) Bagaimana cara anak mengenalkan sebab akibat seperti angin bertiup disebabkan oleh ?
 - l) Bagaimana anak mampu menyebutkan huruf dan bilangan ?
 - m) Bagaimana guru mengenalkan berbagai macam bentuk huruf dan angka kepada anak ?
 - n) Bagaimana anak mampu dalam mencocokkan huruf dan bilangan di TK Mekar Sari ?
 - o) Bagaimana guru untuk merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar agar anak dapat memahaminya ?
 - p) Bagaimana guru mengenalkan lambang bilangan dan huruf untuk anak bernyanyi dan berhitung ?
2. Bagaimana permainan tebak gambar untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup ?
- a) Bagaimana dengan permainan tebak gambar anak dapat menerapkan pengetahuan dan pengalaman yang baru ?
 - b) Bagaimana anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dalam permainan Tebak gambar ?
 - c) Bagaimana anak mampu menyebutkan huruf atau angka ?

- d) Bagaimana mengenalkan pada anak lambang atau huruf vokal dan kosonan pada anak ?
- e) Bahan apa saja yang guru gunakan dalam permainan tebak gambar di TK Mekar Sari ?
- f) Langkah-langkah apa saja dalam permainan tebak gambar di TK Mekar Sari ?



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Alasan Menggunakan Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, Sugiyono (2019 : 9) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah.

Alasan peneliti menggunakan metode kualitatif karena peneliti ingin menganalisis dan mendeskripsikan tentang perkembangan kognitif anak usia dini usia 5-6 tahun melalui permainan tebak gambar. Maka metode penelitian yang sesuai dengan dengan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif , karena dengan dengan metode ini dapat mudah dipaparkan hasil penelitian dengan bentuk kata-kata.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan dari bulan desember 2021 sampai dengan bulan 2022 dengan rincian 4 bulan pengajuan judul dengan proses pembuatan proposal sampai dengan seminar proposal dan 2 bulan pengalihan data.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Mekar Sari yang beralamat di Jalan Pelajar RT V Kelurahan Muara Tuhup Kabupaten Murung Raya.

C. Instrument Penelitian

Instrument penelitian merupakan bagian yang tidak pernah terlewatkan. Tidak akan bisa melakukan penelitian tanpa menentukan instrumen penelitiannya terlebih dahulu. Pada penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah penelitian itu sendiri. Penelitian kualitatif sebagai *human instrument*, peneliti sebagai pengumpulan data utama, memilih informasi sebagai sumber data (sugiyono, 2020: 101-102).

Instrument pada penelitian ini yang menjadi instrumennya adalah penelitian itu sendiri (*human instrument*) yang menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

D. Sumber Data Penelitian

Sumber data merupakan sumber dimana data dapat diperoleh, sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu data primer dan data sekunder (Taroreh, 2019: 675).

1. Sumber data primer

Data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan adapun data yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Satu guru di Kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup dan satu guru pendamping

b. Anak-anak di TK Mekar Sari usia 5-6 tahun kelas B 1 13 anak

2. Sumber data sekunder

Data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, artikel, jurnal. Sumber data sekunder dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kepala sekolah
2. Data dokumen berupa: RPPH, RPPM, lembar penilaian perkembangan kognitif permainan tebak gambar
3. foto-foto kegiatan, video tentang permainan tebak gambar

E. Teknik Pengumpulan Data

Disetiap penelitian diperlukan pemilihan teknik pengumpulan data yang tepat agar mendapatkan data yang relevan dengan masalah yang diteliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah metode yang dilakukan dengan meninjau objek secara langsung, metode ini baik dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian yang berupa perilaku, kegiatan dan perbuatan yang sedang dilakukan oleh subjek peneliti (Dinyati, 2013:392). Observasi pada penelitian ini menggunakan observasi partisipatif yang dimana peneliti ikut dalam kegiatan sambil

melakukan pengamatan secara langsung dan turun ke lapangan untuk meneliti tentang perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun saat melakukan kegiatan.

- a. Perkembangan kognitif anak usia dini di TK Mekar Sari Muara Tuhup
- b. Perkembangan kognitif anak terhadap permainan tebak gambar di TK Mekar Sari.
- c. Tahapan-tahapan dalam permainan tebak gambar di TK Mekar Sari

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2016: 317) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal reponden yang lebih mendalam. Jenis jenis wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Wawancara pada penelitian ini menggunakan jenis wawancara struktur yang dimana peneliti menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan penelitian. dalam penelitian wawancara ini dapat mengali tentang informasi dan melengkapi data dengan melakukan tanya jawab dengan guru atau kepala sekolah di TK Mekar Sari Muara Tuhup adapun data yang didapatkan tentang:

- a. Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Sari Muara Tuhup

- b. Perkembangan kognitif anak melalui permainan tebak gambar di TK Mekar Sari

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2015:329) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi silabus, RPPH, dan Profil sekolah, melalui teknik dokumentasi ini maka akan di peroleh data tentang:

- a. RPPH, RPPM dan hasil penilaian perkembangan kognitif di TK Mekar Sari Muara Tuhup
- b. Foto kegiatan dan video permainan tebak gambar pada anak usia 5-6 tahun

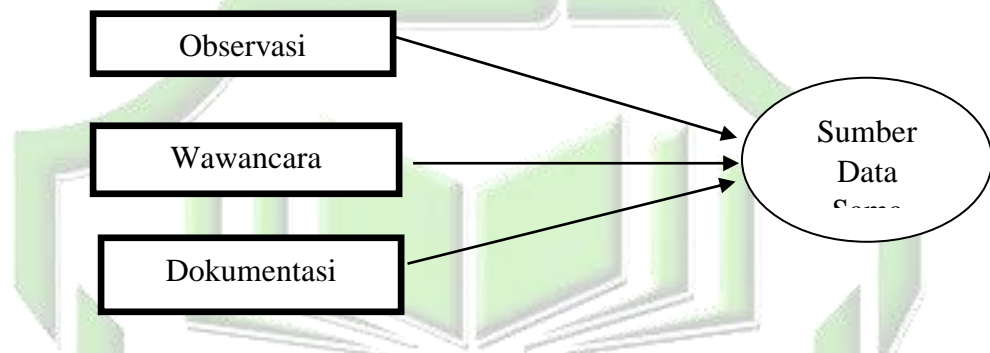
F. Teknik Pengabsahan Data

Mendapatkan keabsahan data, maka dalam penelitian dilakukan teknik pemeriksaan keabsahan data terlebih dahulu. Moleong (2011: 330) menjelaskan bahwa keabsahan data pada penelitian kualitatif dapat di peroleh melalui triangulasi. Triangulasi adalah adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain untuk mengecek dan membandingkan data tersebut.

Teknik pengabsahan data pada penelitian ini peneliti hanya, menggunakan 2 teknik triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik ini untuk mencari data wawancara, observasi dan sumber data.

1. Triangulasi Teknik

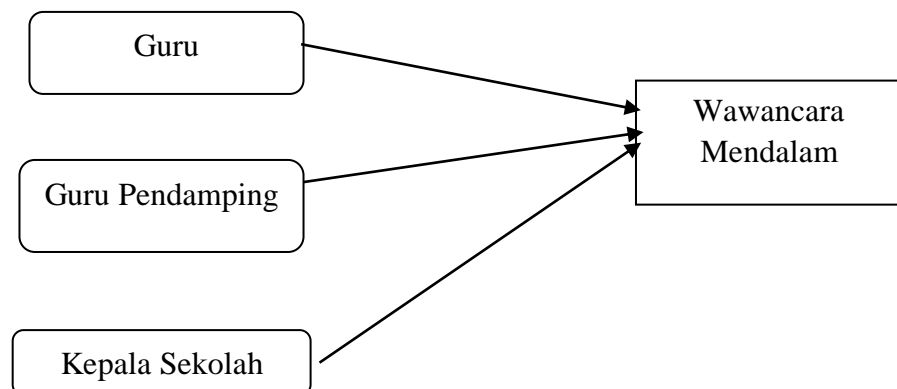
Menurut Sugiyono menyatakan triangulasi teknik, berarti menggunakan pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber data yang sama (Sugiyono, 2012;327).



Bagan 3.1 Triangulasi Teknik

2. Triangulasi Sumber

Triangulasi Sumber langkah pengecekan kembali data-data yang diperoleh dari informasi dengan cara kebenaran data atau informasi kepada informan satu dengan informan lainnya.



Bagan 3.2 Triangulasi Teknik

G. Teknik Analisis Data

Bogdan dalam Sugiyono (2011:244) menyatakan analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat di informasikan pada orang lain.

1. Pengumpulan data

Tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan membuat atau memasuki tempat penelitian dan mengumpulkan berbagai informasi yang terdapat di lapangan dengan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dalam melakukan proses penelitian.

2. Reduksi Data

Reduksi data yaitu sebagai proses pemelihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan informasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan. Reduksi data yang digunakan oleh peneliti dengan memilih data-data penelitian yang sesuai dengan fokus penelitian.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan reduksi data setelah melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah melakukan

reduksi data peneliti mengumpulkan data sesuai dengan fokus penelitian yang telah dikerjakan sebelumnya.

3. Penyajian Data (*display data*)

Hasil reduksi data kemudian disusun dan disajikan dalam bentuk teks naratif-deskriptif. Tahap penyajian data berisi tentang pengolahan data setengah jadi yang sudah seragam dalam bentuk tulisan dan sudah memiliki alur tema yang jelas ke dalam suatu matriks kategorisasi sesuai tema-tema yang sudah dikelompokkan dan dikategorikan, serta akan memecahkan tema-tema tersebut ke dalam suatu matriks

4. Kesimpulan/ verifikasi

Kesimpulan atau verifikasi adalah adalah tahap akhir dalam proses analisa data. Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data yang telah diperoleh. Kegiatan ini dimasukkan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan atau perbedaan (Sandu,2015:124).

Adapun kesimpulan yang akan saya tarik pada penelitian ini yaitu tentang: Perkembangan kognitif anak usai dini melalui permainan tebak gambar di TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup. Selanjutnya tentang permainan tebak gambar untuk perkembangan kognitif anak di TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup.

BAB IV

PEMAPARAN DATA

A. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan masalah berpikir. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang berhubungan dengan kemampuan dalam pemahaman anak. Perkembangan kognitif anak mencakup kemampuan dalam memecahkan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik. Berikut dijabarkan hasil penelitian terhadap perkembangan kognitif anak usia dini usia 5-6 tahun.

1. Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Anak mampu Memecahkan Masalah sederhana dalam Kehidupan Sehari-Hari

Kemampuan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari merupakan kemampuan yang harus stimulasi selama proses pembelajaran agar dapat tercapai secara optimal. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di TK Mekar Sari salah satunya yaitu

anak menyusun puzzle atau dengan membuat gambar bendera merah putih.

Memecahkan masalah sederhana di dalam kehidupan sehari – hari. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 4 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas seperti menyusun puzzle menjadi bentuk gambar binatang dan juga bentuk gambar rumah.

Hasil wawancara dengan ibu EM selaku Guru Kelas menyatakan bahwa:

“Kemampuan dalam memecahkan masalah untuk kehidupan sehari hari bagi anak tidak hanya untuk dituntut hanya bisa bermain tetapi juga anak diajarkan agar mampu mencari solusi yang akan mereka temui dan anak-anak yang mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari hari itu adalah anak yang mampu berpikir dan merencanakan lalu menilai kembali sebelum bertindak seperti anak-anak menyusun puzzle dan gambar merah putih” (EM 10 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa:

“Di dalam setiap permainan yang dimainkan oleh anak pasti akan membutuhkan kemampuan anak dalam berpikir dan juga memecahkan masalah. ketika mereka bermain puzzle, lego dan permainan tebak gambar anak-anak akan berpikir ketika sedang bermain. Bisa juga guru menceritakan sebuah cerita kepada anak-anak akan mengajukan sebuah pertanyaan terhadap hal-hal yang tidak ia ketahui” (RL Maret 11 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi

bahwa:

“Setiap anak melakukan aktifitas bermain pasti anak akan memiliki atau menemukan kendala dari kendala tersebut anak akan belajar untuk mencari

solusinya. Seperti ketika anak bermain puzzle atau tebak gambar tetapi karena rasa ingin tau akan terus berjuang untuk menyelesaikannya” (NM 13 Maret 2022).

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa foto kegiatan dapat diketahui bahwa kegiatan menyusun puzzle pada perkembangan kognitif anak dikarenakan anak belum bisa untuk melakukan atau menyusunnya dengan benar. Adapun hasil penilaian yang dilakukan di kelas B1 diketahui jumlah anak 4 berkembang sangat baik BSB 3 berkembang sesuai harapan BSH 3 belum berkembang dan 3 mulai berkembang .

b. Anak Mampu Menunjukkan Aktivitas Bersifat Eksploratif dan Menyelidik

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 4 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses kegiatan pembelajaran perkembangan kognitif anak yang dilakukan oleh TK Mekar Sari kelompok B1 dilihat dari perkembangan kognitifnya misalkan dari kegiatan anak membedakan warna-warna dan juga guru meminta anak untuk mewarnai gambar bendera merah putih, gambar balon, sesuai dengan apa yang dijelaskan guru dipapan tulis guru menjelaskan kepada anak untuk membuat gambar balon.

Hasil wawancara dengan ibu EM selaku Guru Kelas B1 menyatakan bahwa:

“Anak-anak yang sudah mengenal berbagai macam warna dan membedakan suara misalnya suara binatang, suara kendaraan dan suara lainnya dan juga anak dapat membedakan atau mengenal aneka benda misalkan peralatan rumah, jenis sayuran, makanan atau hal lainnya membedakan bentuk warna ” (EM 10 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa:

“Anak-anak sudah mampu memadukan warna dan benda menghitung berapa jumlah benda yang dirangkai bisa juga diterapkan di permainan meronce tebak gambar dan merangkai sesuatu dan bisa juga dengan membedakan warna pada kegiatan mewarnai” (RL 11 maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa:

“Untuk membangun pengetahuan anak bisa dilakukan dengan bercerita atau berdongeng dari bercerita anak-anak akan memperoleh pengetahuan yang baru dan juga akan menimbulkan pertanyaan-pertanyaan yang anak belum mengerti akan hal tersebut” (NM 13 Maret 2022).

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa hasil penilaian perkembangan anak diketahui bahwa kegiatan anak yaitu membedakan warna –warna dan mewarnai gambar bendera merah putih. Di lihat dari perkembangan kognitifnya anak sudah bisa membedakan warna. Adapun dokumentasi dari penilain harian di kelas B1 Yaitu, 3 orang berkembang sangat baik (BSB), 5 berkembang sesuai harapan (BSH) 3 belum berkembang (BB) 2 mulai berkembang (MB).

c. Mampu Menerapkan Pengetahuan dan Pemahaman Terhadap Anak dalam Konteks yang Baru

Menerapkan pengetahuan dan pemahaman terhadap konteks yang baru.yakni anak mengamati dan meniru apa saja yang dilihat oleh anak ada berbagai macam cara yang dilakukan seperti dengan pada saat anak melakukan kegiatan bercerita atau berdongeng.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 8 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses

pembelajaran anak mampu mengembangkan dari kegiatan yang dilaksanakan dilihat ketika pada saat melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Untuk membangun pengetahuan anak bisa dilakukan dengan bercerita atau berdongeng.

Hasil wawancara dengan ibu EM selaku guru kelas mengatakan bahwa:

“Anak membangun pengetahuannya melalui kegiatan mengamati dan meniru apa saja yang dilihat oleh anak ada berbagai macam cara yang dapat membantu untuk membangun pengetahuan anak dengan kegiatan praktik langsung, kegiatan bercerita atau mendongeng atau tanya jawab (EM. 10 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa: “Anak membangun pengetahuannya melalui kegiatan mengamati dan meniru apa saja yang dilihat oleh anak ada berbagai macam cara yang dapat membantu untuk membangun pengetahuan anak dengan kegiatan” (RL. 11 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa:

“Untuk membangun pengetahuan anak bisa dilakukan dengan bercerita atau berdongeng dari bercerita anak- anak akan memperoleh pengetahuan yang baru dan juga akan menimbulkan pertanyaan- pertanyaan yang akan belum anak mengerti akan hal tersebut” (NM 13 Maret 2022).

Berasarkan hasil dokumentasi berupa pencapaian perkembangan anak diketahui bahwa rasa ingin tau anak terhadap pembelajaran apa saja yang telah dilakukan didalam kelas dan juga ada sebagian anak yang mendengarkan gurunya ketika bercerita. Adapun hasil observasi yang diperoleh ada foto-foto kegiatan pada penilaian harian di kelas B1 yang berjumlah 13 orang anak yaitu, 4 berkembang baik (BSB), 4 berkembang sesuai harapan (BSH), 3 belum berkembng (BB), 2 mulai berkembang(MB).

d.Mampu Menunjukkan Kreatif dalam Menyelesaikan Masalah

Menunjukkan kreatif dalam menyelesaikan masalah proses berpikir kreatif, gambaran mengenai bagaimana dan kapan proses kreatif sedang berjalan terlambat Anak diajak untuk berpikir berimajinasi.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 9 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan yang dilaksanakan dalam menunjukkan kreatif anak dalam menyelesaikan masalah hal ini di lihat ketika guru memberikan stimulasi terhadap anak untuk berimajinasi dan juga anak tertarik untuk melakukan kegiatan lain seperti melipat kertas menggambar ataupun menyusun balok di kelas seperti bentuk burung rumah-rumahan anak mulai berfikir dengan ide yang ada di dalam pemikirannya.

Hasil wawancara dengan ibu EM selaku guru kelas B1 yang menyatakan bahwa:

“Saat melakukan stimulasi terhadap kreativitas anak. anak diajak untuk berpikir berimajinasi dan memiliki kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan solusi saat menyelesaikan suatu masalah. Anak yang memiliki kreativitas tinggi selalu ingin tahu untuk memanfaatkan barang-barang disekitarnya menjadi hal-hal yang tak terduga” seperti kegiatan dalam melipat(EM 10 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan Ibu RL selaku Guru

Pendamping menyatakan bahwa:

“Pada dasarnya setiap anak terlahir kreatif namun jika anak tidak di asah akan menurun seiring bertambahnya umur. anak yang mampu menunjukkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah adalah anak yang tertarik ketika diajak untuk bermain bersama misalkan berlatih melipat kertas, menggambar atau bahkan menyusun balok” (RL 11 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: “Kita ajak bermain seperti melipat kertas nanti ketika anak sudah

bisa melipat beberapa pola bentuknya dia akan membuat pola yang baru disitu akan terbagun kreativitas anak itu sendiri” (NM 13 Maret 2022).

Berdasarkan dokumentasi berupa RPPH dapat diketahui bahwa kegiatan seperti melipat kertas sesuai dengan bentuk yang diinginkan oleh anak, anak bebas menyesuaikan. diperoleh pada penilaian harian di kelas B1 yang berjumlah 13 orang yaitu, 2 berkembang sangat baik (BSB), 5 berkembang sesuai harapan (BSH), 3 belum berkembang (BB), 3 mulai berkembang (MB).

2 Kemampuan Berpikir Logis

a. Mampu Mengenal Perbedaan Berdasarkan Ukuran

Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran, anak mampu membandingkan sesuatu yang diukur dengan berbagai macam jenis benda dan juga bentuk panjang pendeknya seperti membedakan bentuk kotak mana kotak yang lebih panjang dan mana kotak yang lebih pendek.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 9 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan mengenal perbedaan berdasarkan ukuran dari kegiatan yang dilaksanakan

Anak-anak mampu mengenal perbedaan benda dalam bentuk jenis gambar atau bentuk kotak-kotak. Misalnya seperti balok dalam bentuk yang berbeda-beda. Guru membuat gambar dipapan tulis dengan bentuk

ukuran yang berbeda-beda contohnya bentuk kotak kecil dan ada yang bentuk bulat besar dan anak maju satu persatu ke depan.

Hasil wawancara dengan ibu EM selaku Guru Kelas B1 menyatakan bahwa:

“Anak di bantu oleh gurunya untuk menunjukkan mana ukuran yang terkecil dan mana ukuran yang terbesar dari benda yang ada di dalam kelas tersebut seperti bentuk kotak atau juga bentuk lainnya” (EM 10 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa:

“Konsep pengukuran yakni kemampuan untuk membandingkan sesuatu yang diukur misalkan mengukur panjang buku menggunakan jengkal tangan anak-anak. anak bisa membandingkan berapa jengkal buku miliknya dan berapa jengkal buku milik temanya seperti penghapus bentuk pensil”.(RL 11 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: “Kita sajikan benda benda yang berbeda ukuran, kemudian kita ajarkan kepada anak bahwa benda tersebut itu berbeda ukuranya ada yang terpanjang dan mana yang terpendek” (NM 13 Maret 2022).

Berdasarkan dokumentasi berupa RPPH dapat di ketahui bahwa kegiatan mengenalkan perbedaan berdasarkan ukuran seperti mengukur penghapus dan juga bentuk lainnya sebagian anak ada yang mampu membedakan sesuai dengan ukuranya masih ketika melihat arahan dari gurunya. Guru menyusun kompetensi dasar setiap aspek perkembangan salah satunya aspek kognitif, sehingga dalam proses kegiatan yang dilaksanakan mengacu kepada pencapaian kompetensi dasar yang telah di tetapkan adapun lembar penilaian harian di kelas B1 yang berjumlah 13 orang yaitu, 5 berkembang sangat baik (BSB) 2. belum berkembang (BB) 2 mulai berkembang (MB) 4 berkembang sesuai harapan (BSH).

b. Mampu Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Bentuk dan Warna Ukuran

Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan memainkan balok dengan ukuran dan warna yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 9 Maret 2022 di kelas B1 di TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas. Dilihat ada dua orang anak yang memainkan balok dengan ukuran yang berbeda-beda ada yang lebih kecil dan ada yang lebih besar, teman yang memiliki balok yang lebih kecil ingin memasukan ke balok yang lebih besar dan teman yang memiliki ukuran balok yang besar ingin memasukan ke lubang yang lebih kecil. Anak sudah melihat perbedaan dari dua ukuran lubang balok yang menurut anak sesuai dengan ukuran benda yang mereka pegang dan sesuai dengan warnanya masing-masing.

Hasil wawancara dengan ibu EM selaku guru kelas yang menyatakan bahwa:

“Kemampuan klasifikasi pada anak usia dini yaitu bagian dari kemampuan matematika yang melibatkan anak –anak untuk hal-hal yang sama. kemampuan anak mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk warna dan ukuran bisa dilihat dari kegiatan anak ketika bermain balok ,guru dapat memberikan sekelompok balok yang bervariasi dalam warna ukuran dan bentuk misalkan saja jika menggunakan warna berikan sekelompok balok hanya dalam dua warna merah dan biru minta anak untuk mengelompokkan balok dengan warna tersebut” (EM 10 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL selaku guru pendamping TK Mekar Sari menjelaskan bahwa: “Pembiasaan merupakan salah satu hal yang dapat mendorong anak untuk memiliki kemampuan klasifikasi misal guru selalu membiasakan anak untuk meletakkan alat bermain setelah digunakan berdasarkan bentuk ukuran dan warna”(RL11 Maret 2022).

Selain itu, ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa:

“Bisa dikembangkan dengan kartu sediakan berbagai macam kartu (gambar binatang) kemudian minta anak-anak untuk memilih dan mengelompokkan binatang berdasarkan nama” (N 13 Maret 2022).

Berdasarkan Hasil dokumentasi berupa RPPH diketahui Adapun pada lembar penilain harian di kelas B1 anak memainkan balok dengan ukuran yang berbeda dan warna yang berbeda. Penelitian menemukan beberapa jumlah yang belum berkembang, berkembang sesuai harapan BSH 5 jumlah berkembang sangat baik 4 dan jumlah belum berkembang BB 2 mulai berkembang MB 2.

c. Mampu Mengklasifikasikan Benda-Benda Yang Lebih Banyak Ke Dalam Kelompok Yang Sama Atau Kelompok Yang Sejenis Atau Kelompok Berpasangan

Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama merupakan kemampuan berpikir dan juga kemampuan mengklasifikasikan benda tersebut bisa dilatih dengan sambil anak bermain seperti di TK Mekar Sari dalam menyusun balok menyusun angka-angka.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 9 Maret 2022 dilihat ada beberapa orang anak di kelas B1 dilihat kegiatan yang dilakukan anak

mengelompokkan balok dengan cara berpasangan sesuai dengan bentuknya. kemampuan mengklasifikasikan benda yang sedikit menjadi lebih banyak dan menjadikannya satu kelompok yang sama sehingga membuatnya menjadi suatu kelompok yang berpasangan seperti dalam menyusun balok menyusun angka-angka.

Hasil wawancara dengan ibu EM selaku Guru Kelas menyatakan bahwa: Kemampuan mengklasifikasikan benda adalah kemampuan berpikir untuk mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran serta mengelompokkan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis seperti menyusun angka menyusun balok ” (EM 10 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa:

“Kemampuan mengklasifikasikan benda adalah kemampuan berpikir untuk mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran serta mengelompokkan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis. kemampuan tersebut bisa dilatih dengan sambil anak bermain dan minta anak untuk mengelompokkan benda tersebut berdasarkan banyaknya benda atau jenis benda”(RL 11 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa:

“Jika berikan kepada anak mainan dengan berbagai jumlah sesuai dengan jenisnya misalkan seperti mainan buah buahan kemudian kita minta anak mengelompokkan berdasarkan jumlahnya” (NM 13 Maret 2022).

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa foto-foto dan video dalam mengelompokkan benda seperti angka-angka. penilaian perkembangan anak. Adapun hasil penilaian perkembangan anak dari 13 orang ada beberapa jumlah anak yang belum berkembang, 4 berkembang sesuai harapan (BSH) 3 berkembang sangat baik (BSB) 2 belum berkembang (BB) 2 mulai berkembang (MB).

d. Mengenalkan Pada Anak Pola Pembelajaran ABCD

Mengenalkan pada anak pola ABCD, anak meniru pola berbagai macam bahan atau simbol benda dengan berbagai macam pola pembelajaran yang dilakukan di TK Mekar sari. Guru menulis huruf secara bertahap dipapan tulis dan juga anak diminta untuk maju ke depan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 9 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas. Pada saat melakukan pembelajaran ABCD guru menulis huruf secara bertahap dipapan tulis dan juga anak disuruh untuk maju ke depan untuk menulis huruf tersebut sesuai dengan arahan yang telah dijelaskan dan dilihat dari kognifnya masih ada sebagian anak yang belum bisa menulis huruf dan mengenal huruf ABCD.

Hasil wawancara menurut ibu EM selaku Guru Kelas menyatakan bahwa:

“Kemampuan dalam mengenalkan pola pembelajaran ABCD pada anak meliputi berbagai macam yaitu dengan meniru atau menyalin pola dan juga memperkirakan urutan berikutnya memperuas pola dengan menyusun pola bisa juga dengan menciptakan pola atau membuat pola sendiri” (EM 10 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa:

“Pengenalan pola pada anak dalam pembelajaran ABCD dapat dilakukan dengan cara meniru pola berbagai macam bahan atau simbol seperti tepuk benda dengan berbagai warna gambar dan angka” (RL 11 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepa sekolah juga memberikkan informasi bahwa: “Bisa dengan meminta anak untuk sambil bernyanyi dan juga

bisa sambil bertepuk dengan bermain tepuk anak dapat mengenal pola tepuk tersebut” (NM 13 Maret 2022).

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa RPPH dapat diketahui bahwa kegiatan menulis huruf. guru menulis huruf secara bertahap dipapan tulis dan juga anak disuruh untuk maju ke depan untuk menulis huruf tersebut sesuai dengan arahan yang telah dijelaskan dan dilihat dari kognifnya masih ada sebagian anak yang belum bisa menulis huruf dan mengenal huruf ABCD.

Sebagian anak sudah mulai berkembang dan juga dari beberapa anak yang masih belum bisa menulis huruf ABCD. dilihat dari lembar penilaian anak berupa RPPH. Adapun hasil yang diperoleh pada penilaian perkembangan anak di kelas B1 dapat diketahui ada beberapa jumlah anak yang belum berkembang, 5 berkembang sesuai harapan (BSH) berkembang sangat baik (BSB) 2 mulai berkembang (MB) 2 belum berkembang (BB).

3. Berpikir Simbolik

a. Mampu Menyebutkan Lambang Bilangan

Menyebutkan lambang bilangan, merupakan salah satu kemampuan anak dalam perkembangan kognitifnya. mengenal lambang bilangan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak dalam mengetahui lambang bilangan seperti menuliskan angka dari 1 sampai 10.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 8 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran menyebutkan lambang bilangan bisa dengan menulis angka di papan tulis dari angka 1 sampai 5 misalnya. Sehingga nantinya anak-anak maju ke depan untuk menulis satu angka.

Hasil wawancara dengan ibu EM selaku Guru Kelas menyatakan bahwa:

“Kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10 dan anak juga mampu menunjukan lambang bilangan secara berurutan” (EM 10 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL selaku kepala sekolah menyatakan bahwa: “Ketika anak sudah mampu menyebutkan angka 1 sampai 10 dan juga menunjukan angka tersebut dengan benar” (RL 11 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: “Ketika anak sudah mampu menggunakan atau menyebutkan angka 1 sampai 10 berarti anak sudah mampu mengenal lambang bilangan” (NM 13 Maret 2022).

Berdasarkan hasil domuntasi berupa foto-foto kegiatan menyebutkan bilangan bisa dilakukan dengan menggunakan kartu atau juga bisa dengan menuliskan angka kemudian nanti anak maju untuk menulis angka tersebut Adapun hasil yang diperoleh pada lembar penilaian harian di kelas B1 yang berjumlah 13 orang anak yaitu,3 berkembang sangat baik (BSB) 4 berkembang sesuai harapan(BSH) 3 mulai berkembang (MB) 3 belum berkembang (BB).

b. Mampu Dalam Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan

Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan merupakan salah satu kemampuan mengembangkan kognitif anak di TK Mekar Sari dengan menggunakan berbagai kegiatan seperti. Anak mecocokkan lambang bilangan bisa digunakan dengan ketika anak masuk kelas sambil bernyanyi juga bisa digunakan dengan jari-jari tangan ataupun dengan permainan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 8 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas seperti dilihat ketika anak mecocokkan lambang bilangan bisa digunakan dengan pada ketika anak masuk kelas sambil bernyanyi juga bisa digunakan dengan jari-jari tangan ataupun dengan permainan lainnya.

Sejalan dengan hasil wawancara dengan ibu EM selaku Guru Kelas menyatakan bahwa:

“Anak dikatakan sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan ketika anak bisa menyebutkan dan menunjukan atau mencocokkan jumlah gambar sesuai dengan lambang bilangan dari 1 sampai 10” (EM 10 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa:

“Anak dikatakan sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan ketika anak bisa menyebutkan dan menunjukan atau mencocokkan jumlah gambar sesuai dengan lambang bilangan” (11 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa:

“Yaitu ketika anak bisa mencocokkan bilangan dengan lambang bilang dengan benar dan juga ketika anak sudah bisa menunjukan jumlah gambar sesuai dengan lambang bilangan dengan menulis angka ” (NM 13 Maret 2022).

Berdasarkan dokumentasi di ketahui bahwa kegiatan pada saat guru memulai pembelajaran sambil bernyanyi dan sambil mengerakkan jari-jari tangan. Adapun lembar penilaian harian di kelas B1 yaitu,4 berkembang sesuai harapan(BSH) 4 berkembang sangat baik (BSB) 2 belum berkembang (BB) 3 mulai berkembang (MB).

c. Mampu Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Berhitung

Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, dapat mengembangkan kognitif anak dari kegiatan yang dilaksanakan di TK Mekar

Sari. Seperti berapa jumlah balok yang kecil dan guru meminta kepada anak untuk menghitung beberapa jumlah balok tersebut .

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 7 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup di ketahui bahwa pada saat proses pembelajaran anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas seperti yang dilihat ketika ibu menjelaskan kepada anak dengan menggunakan media balok contohnya ada berapa jumlah balok yang kecil dan guru meminta kepada anak untuk menghitung beberapa jumlah balok tersebut .

Hasil wawancara dengan ibu EM selaku Guru kelas menyatakan bahwa: “Ketika anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan dalam menghitung banyak jumlah gambar” (EM 10 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL menyatakan bahwa:

“TK Mekar Sari menjelaskan bahwa:Guru Pendamping Anak menggunakan lambang bilangan dalam menjumlahkan dan mengurangi jumlah gambar bisa dengan berbagai macam lambang bilangan seperti berapa jumlah balok” (RL 11 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: “Ketika anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan untuk dalam menghitung banyak gambar” (NM 13 Maret 2022).

Berdasarkan dokumentasi berupa foto-foto kegiatan diketahui bahwa kegiatan menyusun dan menghitung ada beberapa jumlah balok sebagian anak mampu untuk menyusun. Dilihat dari hasil perembangan anak

berupa lembar penilaian. Adapun lembar penilaian harian di kelas B1 yang berjumlah 13 orang anak yaitu 5 berkembang sesuai harapan (BSH) 4 berkembang sangat baik (BSB) 2 mulai berkembang (MB) 2 belum berkembang (BB).

d.Mampu Merepresentasikan Berbagai Macam Benda dalam Bentuk Gambar Atau Tulisan

Merepresentasikan benda dalam bentuk gambar dan tulisan, anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan yang dilaksanakan, seperti anak-anak diminta untuk maju kedepan dan menulis tulisan kuda apa lagi dengan menggunakan gambar atau tulisan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 7 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup di ketahui bahwa pada saat proses pembelajaran anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas seperti dilihat ketika guru menulis tulisan kuda di papan tulis dan disitu anak- anak diminta untuk maju kedepan dan menulis tulisan kuda apa lagi dengan menggunakan gambar atau tulisan anak lebih dapat memahami beberapa penjelasan yang diberikan oleh guru yang sudah di terapkan. anak lebih mudah memahaminya atau juga anak bisa bertanya kepada gurunya bila belum mengerti dan sesuai dengan pola pemikiran anak masing-masing

Hasil wawancara dengan ibu selaku Guru menyatakan bahwa: “Kelas Anak mampu merepresentasikan berbagai macam benda ketika anak tersebut mampu menyebutkan nama benda tersebut ke dalam bentuk gambar dn tulisan” (EM 10 Maret 2022) .

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa: "Anak mampu merepresentasikan berbagai macam benda ketika anak tersebut mampu menyebutkan nama benda tersebut ke dalam bentuk gambar dan tulisan" (RL 11 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: "Ketika anak mampu menyebutkan nama benda tersebut dan mempresentasikan benda tersebut kedalam bentuk gambar dan tulisan"(NM 13 Maret 2022).

Berdasarkan dokumentasi berupa foto-foto kegiatan diketahui bahwa ada sebagian anak lebih tertarik kepada gambar. Sehingga ketika pada saat guru meminta anak untuk menulis, anak tersebut tidak tertarik untuk menulis, dan masih ada sebagian anak yang lebih suka menggambar. Adapun hasil penilaian harian, berkembang sesuai harapan BSH 3 orang berkembang sangat baik BSB 4 dan jumlah belum berkembang BB 3 dan mulai berkembang MB 3.

e. Anak Mampu Mengurutkan Benda Berdasarkan Ukuran dari yang Paling Kecil ke Paling Besar Atau Sebaliknya

Mengurutkan benda berdasarkan ukuran merupakan salah satu perkembangan kognitif anak usia dini yaitu anak ada dua orang Anak yang memainkan balok dengan ukuran yang berbeda-beda ada yang kecil dan yang besar ,teman yang memiliki balok yang lebih kecil ingin memasukan ke balok yang lebih besar dan yang lebih besar ingin memasukan ke lingkaran balok yang lebih kecil dengan warna yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 7 Maret 2022 dilihat di kelas B1 Kelurahan Muara Tuhup, ada dua orang anak yang memainkan balok dengan ukuran yang berbeda-beda ada yang kecil dan yang besar, teman yang memiliki balok yang lebih kecil ingin memasukan ke balok yang lebih besar dan yang lebih besar ingin memasukan ke lubang balok yang lebih kecil dengan warna yang berbeda.

Hasil wawancara dengan ibu EM selaku Guru Kelas menyatakan bahwa: “Disedikan mainan dengan ukuran yang besar atau kecil dalam bentuk berbeda misalkan mainan buah2 buahan seperti jeruk dengan ukuran berbeda-beda kemudian minta anak untuk mengurutkan dari yang kecil hingga ke yang besar” (EM 10 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa: “Guru dapat menyediakan jenis permainan yang lain juga untuk dapat mengetahui perkembangan kognitif anak dengan permainan balok dengan jenis ukuran yang berbeda apakah dengan permainan tersebut anak mampu membedakan mana yang besar dan yang kecil”(RL 11 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: “Dengan berbagai jenis mainan anak kita dapat melihat perkembangan anak dengan anak mampu membedakan benda yang lebih besar ke yang lebih kecil dengan berbagai jenis variasi permainannya” (NM 13 Maret 2022).

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa foto-foto diketahui bahwa kegiatan mengurutkan benda yang paling kecil dan sebagian anak sudah mulai mampu mengurutkan benda atau balok masing-masing. Adapun hasil lembar penilaian yang diperoleh pada penilaian harian yaitu, 3 berkembang sesuai harapan (BSH) 4 berkembang sangat baik (BSB) 3 belum berkembang (BB) 3 mulai berkembang (MB).

B. Permainan Tebak Gambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup

Bermain sebagai pendekatan dalam pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan cara sederhana, menyenangkan, menggunakan media sederhana salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan tebak gambar untuk mengembangkan kognitif anak. Didalam permainan tebak gambar kemampuan kognitif yang diharapkan salah satunya yaitu dapat mengasah kecerdasan dalam memahami hubungan objek yang dilihat dari imajinasi dan kemampuan berikirnya tumbuh.

Observasi awal yang dilaksanakan pembelajaran yang terkait dengan tema komunikasi dan tema perkakas di TK Mekar Sari Muara Tuhup dan guru juga memberikan materi terkait dengan alat komunikasi dan tema perkakas sehingga permainan kartu bergambar tersebut juga tentang alat komunikasi dan perkakas ada beberapa jumlah kartu bergambar yang guru tunjukan kepada anak gambar tersebut meliputi gambar televisi, radio, telepon ruma koran dan lain-lain.

1. Kemampuan Memecahkan Masalah

- a. Kemampuan Anak dalam Memecahkan Masalah dalam Kehidupan Sehari-Hari dalam Permainan Tebak Gambar.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 14 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran ketika guru meminta anak untuk maju ke depan untuk mencari salah satu dari 2 gambar misalnya gambar radio dan gambar televisi dan anak disuruh untuk menunjuk atau menebak gambar radio. Ketika

melakukan kegiatan dengan permainan tersebut dilihat bahwa anak lebih tertarik dalam melakukan permainan tebak gambar hal ini dilihat dari berbagai kegiatan yang dilakukan selama kegiatan belajar seperti mewarna dan anak mencocokkan angka sesuai urutannya.

Hasil wawancara dengan ibu EM selaku guru kelas yang menyatakan bahwa: “Ketika anak bermain tebak gambar anak diminta untuk berpikir dan memahami akan gambar yang disajikan, ketika anak bisa menebak dengan benar berarti anak sudah mulai bisa menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari seperti juga mencocokkan angka ” (EM 15 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa:

“Dengan adanya kegiatan kegaitan seperti tebak gambar yang dilakukan untuk merangsang kemampuan perkembangan kognitif anak tersebut , terlihat anak bisa menebak dan menjawab pertanyaan tentang permainan tebak gambar atau mencari dari gambar yang berbeda” (RL16 Maret 2022) .

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: “Ketika anak bisa menebak gambar yang telah di paparkan oleh guru di dalam kelas anak sudah mulai memahami dan sudah mulai paham dengan apa yang dijelaskan oleh guru’ (NM 16 Maret 2022).

Berdasarkan dokumentasi berupa RPPH, RPPM video dan foto-foto kegiatan dapat diketahui bahwa guru melakukan permainan tebak gambar anak mencari salah satu dari gambar misalnya gambar radio dan televisi, dalam proses pembelajaran perkembangan salah satunya aspek kognitif

sehingga dalam proses kegiatan untuk mencapai kompetensi dasar yang telah di tetapkan. Adapaun berdasarkan hasil penilaian harian maka diperoleh bahwa terdapat 3 anak yang Berkembang Sangat Baik BSB, 4 Berkembang Sesuai Harapan BSH, 3 anak yang Mulai Berkembang MB, 3 anak yang Belum Berkembang BB.

b. Anak Mampu Menunjukkan Kreatif dalam Menyelesaikan Masalah dalam Permainan Tebak gambar

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 14 Maret 2022 dilihat di kelas B1 TK Mekar Melakukan berbagai kegiatan ada sebagian anak yang sudah mengenal besarnya ukuran benda dan bentuknya. Selain itu anak mampu menyebutkan benda yang ukurannya pendek atau panjang. Ketika ibu mengenalkan kepada anak bentuk handphone lalu guru bertanya, “kepada anak ada yang tahu ukurannya panjang atau pendek?.

Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran ketika guru memberikan pertanyaan sederhana seperti “ayo, ada yang tahu apa kegunaan dari radio? dan sebagian anak ada yang bisa menjawab dan masih ada yang belum”.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu EM selaku guru kelas menyatakan bahwa:

“Melalui permainan tebak gambar anak- anak dapat mengali pemahaman dan wawasan tentang gambar yang di sajikan dengan memancing pertanyaan –pertanyaan sederhana kepada anak dan dari sini kita menemukan jawaban yang tak terduga dari anak” (EM 15 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa: “Kreativitas anak akan diuji ketika diberikan atau ditunjukan gambar benda disitu dia akan memberikan

pertanyaan dan pernyataan yang tidak terduga” (RL 16 Maret 2022) .

Selain itu ibu NM selaku guru kelapa sekolah juga memberikan informasi bahwa: “Melalui tebak gambar anak- anak dengan sendirinya akan bertanya tentang gambar yang telah di perlihatkan” (NM 16 Maret 2022).

Berdasarkan dokumentasi berupa RPPH, RPPM video dan foto-foto kegiatan dapat diketahui bahwa guru melakukan permainan tebak gambar menyebutkan ukuran panjang dan pendek, setiap aspek perkembangan salah satunya aspek kognitif sehingga dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Adapun berdasarkan hasil penilain harian maka dari 13 orang anak bahwa terdapat 4 Berkembang Sangat Baik BSB , 5 Berkembang Sesuai Harapan BSH, 2 mulai berkemang MB. dan 2 anak Belum Berkembang BB.

c. Mengenal Perbedaan Berdasarkan Ukuran Yang Ada di Dalam Permainan Tebak Gambar

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 14 Maret 2022 dilihat di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas seperti dilihat bahwa pada saat guru memperlihatkan permainan tebak gambar di dalam gambar tersebut.

Melakukan berbagai kegiatan ada sebagian anak yang sudah mengenal besarnya ukuran benda dan bentuknya. selain itu anak mampu menyebutkan benda yang ukurannya pendek atau panjang. Ketika ibu

mengenalkan kepada anak bentuk handphone lalu guru bertanya, “kepada anak ada yang tahu ukurannya panjang atau pendek?.

Sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu EM selaku guru kelas menyatakan bahwa: “Kemampuan untuk membandingkan sesuatu yang diukur misalkan guru menyediakan gambar buku dengan berbeda ukuran kemudian anak di suruh menebak mana buku yang terpanjang dan terpendek” (EM 15 Maret 2022) .

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa “Misalkan guru menyediakan beberapa gambar yang berbeda ukurannya dan anak-anak diminta untuk menebak gambar atau bentuk ukuran tersebut” (RL 16 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: Kita sajikan gambar sesuai dengan ukuran kemudian minta anak untuk memandingkanya apakah anak tau bentuk ukuran mana yang kecil dan yang lebih besar” (NM 16 Maret 2022).

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa RPPH, RPPM video dan foto-foto kegiatan dapat diketahui bahwa guru melakukan permainan tebak mampu menyebutkan besarnya ukuran benda dan bentuknya pada gambar dalam proses pembelajaran salah satunya aspek kognitif untuk mencapai kompetensi dasar yang telah di tetapkan. Adapun berdasarkan hasil penilaian harian dari 13 orang anak maka di peroleh bahwa terdapat 3 Berkembang Sangat Baik BSB, 5 Berkembang Sesuai Harapan BSH, 2 Mulai Berkembang MB dan 3 Belum Berkembang BB.

d. Anak Mampu Menunjukkan Aktivitas Bersifat Eksploratif dan Menyelidik dalam Permainan Tebak Gambar

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 14 Maret 2022 dilihat di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup dilihat bahwa ketika guru menunjukkan kepada semua anak gambar koran dan ada anak yang belum mengenal apa kegunaan dan manfaat dari koran dan guru bertanya kepada anak apakah ada yang tau fungsi koran untuk apa”.

Sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu EM selaku guru kelas menyatakan bahwa: “Ketika anak disajikan bermacam-macam gambar yang full color juga menarik perhatian anak sehingga anak mau untuk diajak bereksplorasi mengenal benda tersebut”(EM 15 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa: “Pada saat guru menyediakan media atau kartu bergambar anak tertarik melihat berbagai jenis permainan maka anak akan antusias untuk bertanya tentang permainan tebak gambar kepada guru dan menjawab pertanyaan yang diberikan tentang tebak gambar” (RL 16 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: “pada saat anak tertarik melihat berbagai jenis permainan atau media maka anak akan berantusias dalam bertanya tentang permainan tebak gambar”(NM 16 Maret 2022).

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa RPPH, RPPM video dan foto-foto kegiatan dapat diketahui bahwa guru melakukan permainan tebak gambar menunjukkan kepada anak gambar koran. Dalam proses pembelajaran setiap aspek perkembangan salah satunya kognitif untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Adapun berdasarkan hasil penilaian harian maka di peroleh bahwa terdapat 3 anak Berkembang Sangat Baik BSB,

3 Berkembang Sesuai Harapan BSH, 3 Mulai berkembang MB, dan 4 Belum berkembang BB.

2.Kemampuan Berpikir Logis

a. Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Bentuk Ukuran dan Warna Dalam Permainan Tebak Gambar

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 11 Maret 2022 dikelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas. Seperti pada saat guru meminta anak untuk mengklasifikasikan pada permainan tebak gambar. Seperti gambar koran dengan majalah sebelumnya dilihat bagaimana guru mengenalkan kepada anak benda-benda sesuai dengan ukuran warna dan bentuk dalam permainan tebak gambar anak harus mencermati dan menyesuaikan dengan benda tersebut.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu EM selaku guru kelas bahwa: “Guru menyiapkan gambar balok dengan warna tertentu kemudian guru meminta anak untuk mengkasifikasikannya sesuai dengan warna dan bentuknya” (EM 15 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa: “Berikan bentuk gambar yang sama dengan warna yang berbeda kemudian anak diminta untuk mengelompokannya berdasarkan bentuk yang sama dan warna yang sama” (RL16 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: “Menyiapkan beberapa gambar dengan warna tertentu kemudian minta anak untuk mengklasifikasikannya” (NM 16 Maret 2022).

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa RPPH, RPPM video dan foto-foto kegiatan dapat diketahui bahwa guru melakukan permainan tebak gambar mengklasifikasikan benda seperti gambar koran dengan gambar majalah dalam proses pembelajaran perkembangan salah satunya aspek kognitif untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Adapun berdasarkan hasil penilaian harian maka diperoleh bahwa terdapat 4 anak Berkembang Sangat Baik BSB, 3 Berkembang Sesuai Harapan BSH, 3 Mulai Berkembang MB dan 3 orang anak yang Belum Berkembang BB.

b. Mengenalkan Pada Anak Pola Pembelajaran ABCD Melalui Permainan Tebak Gambar

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 11 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran anak mampu mengembangkan kognitifnya. Dari kegiatan yang dilakukan di dalam kelas dilihat pada saat melakukan permainan tebak gambar anak di minta untuk maju ke depan untuk meneja huruf atau menunjukan salah satu yang ada dipermainan tebak gambar Contohnya seperti tulisan koran dengan permainan tebak gambar beberapa anak ada yang bisa membaca dan mengenal huruf sesuai pola ABCD.

Sejalan dengan hasil wawancara dengan ibu EM selaku guru kelas menyatakan bahwa: “Kegiatan pengenalan pola ABCD tidak hanya diperoleh pembelajaran tapi juga bisa dilakukan dalam permainan

contohnya permainan gambar di ambar tersebut kita tulisa bacaan ayam jadi nanti anak akan mengeja satu persatu huruf tersebut” (EM 15 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa: “Mengenal pola pembejarian ABCD pada anak bisa dengan menggunakan media sederhana dan juga menggunakan metode yang menraik sehingga membuat anak tertarik dan mudah mengenal huruf”(RL 16 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: “Dengan pola pembelajaran ABCD untuk permainan tebak gambar juga dapat membuat anak lebih mengenal nama benda benda yang ada di rumah contohnya lemari dan benda lainnnya” (NM 16 Maret 2022).

Berdasarkan dokumentasi berupa RPPH, RPPM video dan foto-foto kegiatan permainan tebak gambar dapat diketahui bahwa guru melakukan permainan tebak gambar anak diminta untuk maju kedepan untuk menunjuk salah satu gambar dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Adapun berdasarkan hasil penilain harin yang telah dilakukan di TK Mekar Sari maka diperoleh bahwa terdapat 4 Berkembang Sangat Baik BSB, 3 Berkembang Sesuai Harapan BSH, 3 Mulai Berkembang MB, dan 3 anak Belum Berkembang BB.

3. Kemampuan Berpikir Simbolik

- a. Mengenalkan Pada Anak Lambang atau Huruf Vokal dan Konsunan pada Anak dalam Permainan Tebak Gambar

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 15 Maret 2022 dilihat di kelas B1 jumlah anak ada 13 orang dilihat pada saat ibu guru meminta anak untuk maju ke depan dan ibu mengenalkan kepada anak lambang atau huruf kosonan yang ada di media permainan tebak gambar mulai mengenalkan berbagai huruf dari A sampai Z dalam permainan.

Hasil wawancara dengan ibu EM selaku guru kelas yang menyatakan bahwa:

Ketika anak sudah mampu menunjukkan huruf vokal dan kosonan yang ditanyakan saat anak bermain permainan tebak gambar di kelas”.(EM 15 Maret 2022) .

Sedangkan hasil waancara yang dilakukan oleh ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa: “Dalam memainkan permainan tebak gambar anak diminta menyebutkan nama –nama benda tersebut dan juga menunjukkan huruf vokal dan kosonan yang ada di gambar” (RL 16 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: “Ketika bermain permainan tebak gambar anak tidak hanya mengenal benda-benda saja tetapi juga anak akan dikenalkan dengan huruf-huruf dari benda tersebut oleh guru” (NM 16 Maret 2022).

Berdasarkan hasil dokumentasi seperti RPPH, RPPM, video dan foto-foto kegiatan dapat diketahui bahwa guru melakukan permainan tebak gambar yaitu mengenalkan pada anak lambang huruf dari A sampai Z. dalam proses pembelajaran perkembangan salah satunya aspek kognitif untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Adapun hasil berdasarkan penilaian harian maka diperoleh bahwa terdapat 3 anak Berkembang Sangat Baik BSB, 4 anak Berkembang Sesuai Harapan BSH, 3 Mulai Berkembang MB, dan 3 anak Belum Berkembang BB.

- b. Merepresentasikan Berbagai Macam Benda dalam Bentuk Gambar atau tulisan dalam permainan tebak gambar

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 15 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas seperti dilihat bahwa pada saat anak diminta untuk membuat gambar seperti gambar televisi yang ada di permainan tebak gambar dan ada juga yang membuat tulisan televisi yang sudah ibu guru tuliskan dipapan tulis jadi sebagian anak ada yang paham pada gambar dan ada yang paham tulisan. Hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu EM selaku guru kelas: “Ketika bermain permainan tebak gambar anak merepresentasikan benda tersebut kemudian anak juga mampu menyebutkan benda tersebut dan merepresentasikan dalam bentuk gambar dan tulisan” (EM 15 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dari ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa: “Ketika bermain permainan tebak gambar anak tidak hanya saja merepresentasikan benda tersebut, tetapi anak juga mengklasifikasikan benda tersebut ke bentuk gambar dan tulisan seperti membuat gambar radio dan lemari ” (RL 16 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: “Saat bermain permainan tebak gambar anak mampu merepresentasikan benda tersebut dan juga anak akan mampu merepresentasikannya dalam bentuk gambar dan tulisan” (NM 16 Maret 2022).

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa RPPH, RPPM video dan foto-foto kegiatan dapat diketahui bahwa guru melakukan permainan tebak anak

diminta untuk membuat gambar televisi. Dalam proses pembelajaran perkembangan salah satunya aspek kognitif untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Adapun berdasarkan hasil penilaian harian maka diperoleh bahwa ada 4 berkembang sesuai harapan BSH, 3 berkembang sangat baik BSB, 3 mulai berkembang MB dan 3 belum berkembang BB.

- c. Mengklasifikasikan Benda Yang Lebih Banyak ke Dalam Kelompok yang Sama atau Kelompok yang Sejenis atau Kelompok Berpasangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas seperti pada saat guru menyiapkan benda contohnya pada permainan tebak gambar dengan media telepon televisi telepon rumah dan media yang lainnya dan anak di minta untuk mengelompokkan media tersebut sesuai dengan kegunaannya masing-masing.

Sejalan dengan hasil wawancara dengan ibu EM selaku guru kelas yang menyatakan bahwa: “melalui permainan tebak gambar anak-anak juga juga diajak mengklasifikasikan benda yaitu dengan menyiapkan gambar dengan jumlah yang beda.kemudian minta anak untuk mengelompokkan gambar tersebut dengan jumlah benda yang sama” (EM 15 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL menyatakan bahwa: “disajikan gambar yang berisikan gambar benda-benda dengan jumlah tertentu,kemudian minta anak untuk mengelompokkannya” (RL Maret 16 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: “Dibuat dalam bentuk gambar dengan menggunakan berbagai macam gambar tersebut anak di minta untuk mengelompokkannya sesuai dengan jumlah yang sama”(NM Maret 16 2022).

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa RPPH, RPPM video foto-foto kegiatan dapat diketahui bahwa guru melakukan perencanaan permainan tebak gambar dengan media televisi radio dan media lain sebagainya anak diminta untuk mengelompokkan dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah di tetapkan. Adapun bedasarkan hasil dari penilaian harian maka diperoleh bahwa terdapat 3 Berkembang Sangat baik BSB, 4 orang anak Berkembang Sesuai Harapan BSH, 4 Mulai Berkembang MB, dan 2 Belum Berkembang BB.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mekar Sari

Kelurahan Muara Tuhup

Perkembangan kognitif anak pada umumnya sangat berhubungan dengan masa perkembangan motorik. Perkembangan kognitif menggambarkan terkait pikiran anak yang berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir dengan baik. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Kognisi adalah fungsi mental yang meliputi perspsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah (Filtri, Sembiring, 2018:171).

a. Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana dalam Kehidupan Sehari-Hari

Kemampuan pemecahkan masalah merupakan suatu proses untuk mengatasi kesulitan yang ditemui anak untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran kemampuan memecahkan masalah yaitu anak menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan (Sumarsih, 2017: 101).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pada indikator kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. anak tidak hanya untuk dituntut hanya bisa bermain tetapi juga anak diajarkan agar mampu mencari solusi yang akan mereka temui.Selanjunya

dapat di ketahui bahwa ada 6 orang anak yang berkembang sangat baik (BSB). dan 2 anak mulai berkembang (MB), 3 anak belum berkembang (BB) 2 anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan hal ini, dapat diketahui bahwa peserta didik di kelas B1 Muara Tuhup pada indikator memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, Anak terlihat mampu untuk memecahkan masalah sederhana dalam kegiatan menyusun puzzle dalam bentuk binatang dan mewarnai bendera merah putih.

b.Mampu Menunjukkan Aktivitas Bersifat Eksploratif dan Menyelidik

Perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti. Menurut Norhafizah pada kurikulum 2010, Pada aspek kognitif kelompok usia 5-6 tahun pada pencapaian perkembangan menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik anak seharusnya mampu mencoba dan menceritakan tentang yang terjadi jika warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman dan lain sebagainya (Norhafizah, 2017 : 1-2).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pada indikator anak mampu menunjukkan aktivitas berifat eksploratif dan

menyelidik. Guru meminta anak untuk mewarnai gambar bendera merah putih, gambar balon, sesuai dengan apa yang dijelaskan guru dipapan tulis guru menjelaskan kepada anak untuk membuat gambar balon. Selanjutnya, dapat diketahui ada 5 anak yang belum berkembang (BB) , 3 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSB), 2 anak Mulai Berkembang (MB) 3 anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa sebagian anak ada yang belum berkembang ketika menunjukkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah yang di ajarkan oleh guru untuk membedakan warna dan untuk membuat gambar balon atau juga anak anak ingin memberikan beberapa pertanyaan yang tidak dapat anak mengerti.

f. Mampu Menerapkan Pengetahuan dan Pemahaman Terhadap Anak dalam Konteks yang Baru

Pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat dengan kata lain memahami dan mengetahui tentang sesuatu dalam melihatnya dari berbagai segi pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pada indikator menerapkan pengetahuan dan pemahaman terhadap anak dalam konteks yang baru. dapat dilihat melalui kegiatan mengamati dan meniru apa saja yang di lihat oleh anak ada berbagai macam cara bisa di lakukan dengan bercerita atau berdongeng dan bercerita. Selanjutnya, dapat

diketahui bahwa ada 4 anak yang berkemabang sangat baik (BSB). 3 Belum Berkembang (BB), 3 anak Mulai Berkembang (MB) 3 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa anak di TK Mekar Sari anak sudah mampu dalam menerapkan pengetahuan dan pemahaman anak Untuk membangun pengetahuan anak bisa di lakukan dengan bercerita atau berdongeng dari bercerita.

g. Mampu Menunjukkan Kreatif dalam Menyelesaikan Masalah

Perilaku kreatif merupakan hal yang muncul dari keunikan keseluruhan keperibadian dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya. dalam kemampuan kreatif anak laki-laki dan perempuan. Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Kreativitas juga merupakan hasil dari motivasi dalam kemampuan kreatif (Fakhriyani, 2016: 194).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui pada indikator anak mampu menunjukan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Ketika guru memberikan stimulasi pada anak untuk berimajinasi dan juga anak tertarik. Anak yang mampu menunjukan kreativitas dalam menyelesaikan masalah adalah anak yang tertarik ketika diajak untuk bermain bersama misalkan berlatih melipat kertas, mengambar atau bahkan menyusun balok.Selanjunya diketahui bahwa ada 6 anak yang Berekembang Sangat Baik (BSB). 2 anak yang mulai Berkembang (MB), 3 anak yang Belum Berkembang (BB),2 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa anak di TK Mekar Sari Muara Tuhup. Anak sudah mampu dalam menunjukkan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Seperti membuat bentuk burung rumah-rumahan anak mulai berfikir dengan ide yang ada di dalam pemikirnya sudah bisa melipat beberapa pola bentuknya dia akan membuat pola yang baru disitu akan terbagun kreativitas anak itu sendiri.

h. Mampu Mengenal Perbedaan Berdasarkan Ukuran

Kemampuan mengenl konsep ukuran adalah kemampuan matematika anak dalam mempersepsikan ciri-ciri benda berdasarkan banyak sedikit, panjang pendek, besar kecil, tinggi rendah, berat ringan. Kemampuan mengenal konsep ukuran termasuk kedalam perkembangan kognitif dalam berpikir logis, yang mana anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan mengurunkan benda dalam 5 seriasi ukuran (Anisabela, 2022:47).

Berdasarkan hal ini, dapat diketahui bahwa pada indikator mengenalkan perbedaan berdasarkan ukuran kognitifnya dari kegiatan mengenal perbedaan berdasarkan ukuran dari kegiatan yang dilaksanakan. Anak anak mampu mengenal perbedaan benda dalam bentuk jenis gambar atau bentuk kotak –kotak. Misalnya seperti balok dalam bentuk yang berbeda-beda, selanjutnya,dapat diketahui ada 5 anak yang berkembang sangat baik (BSB). 3 Anak yang Belum Berkembang (BB),2 anak yang Mulai Berkembang (MB) Berdasarkan hal tersebut, Maka dapat diketahui bahwa di TK Mekar Sari Muara Tuhup anak mampu mengenal perbedaan

berdasarkan ukuranya , pajang pendek, besar kecil, tinggi rendah, berat ringan.

i. Mampu Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Bentuk dan Warna Ukuran

Kemampuan mengklasifikasikan atau mengelompokkan sangat penting, karena ini dapat mengasah kemampuan mengamati pada anak tentang persamaan dan perbedaan. Anak ketika sedang membandingkan benda-benda yang sudah dikenal atau diketahuinya. Mengelompokkan juga membantu anak untuk lebih mengerti tentang dunia di sekelilingnya (Anggeraini, 2014:1)

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pada indikator mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk warna dan ukuran. Anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas. Seperti dilihat ada dua orang anak yang memainkan balok dengan ukuran yang berbeda-beda ada yang lebih kecil dan ada yang lebih besar, teman yang memiliki balok yang lebih kecil ingin memasukan ke balok yang lebih besar dan teman yang memiliki ukuran balok yang besar ingin memasukan ke lubang yang lebih kecil. Selanjutnya, dapat diketahui bahwa ada 5 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH.) 2 Anak Mulai Berkembang (MB) 3 anak Belum Berkembang (BB) 3 berkemabng Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa di TK Mekar Sari Muara Tuhup, sebagian Anak sudah mampu dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk warna dan ukuran.

ada sebagian anak yang mampu dalam memasukan balok ke dalam lubang sesuai dengan bentuk dan warna.

j. Mampu Mengklasifikasikan Benda-Benda Yang Lebih Banyak Ke Dalam Kelompok Yang Sama Atau Kelompok Yang Sejenis Atau Kelompok Berpasangan

Mengklasifikasikan (pengolongan) pada anak TK kelompok B diantaranya adalah anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna ukuran dan bentuk (3 variasi), dan mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok sejenis, dari 2 kategori. Anak-anak belajar untuk mengklasifikasikan benda dengan dengan berfokus pada objek yang dimasukkan kemudian mereka akan berfokus pada objek tidak dimasukkan beserta alasannya (Ni'mawati, 2014:16).

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pada indikator anak mampu mengklasifikasikan benda yang sedikit menjadi lebih banyak dan menjadikanya satu kelompok yang sama. Sehingga membuatnya lebih seimbang seperti menyusun balok dan puzzle mengelompokkan angka kemampuan tersebut bisa dilatih dengan sambil anak bermain dan minta anak untuk mengelompokkan benda tersebut berdasarkan banyaknya. Selanjutnya ada 6 anak yang berkembang sangat baik (BSB).3 anak Mulai Berkembang (MB) 2 belum berkembang (BB) 2 Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan hal tersebut, Maka dapat diketahui bahwa di TK Mekar Sari Muara Tuhup, diketahui bahwa sebagian anak mampu mengklasifikasikan benda-benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok berpasangan anak mampu mengelompokkan dengan kelompok yang sejenis.

h. Mengenalkan Pada Anak Pola Pembelajaran ABCD

Kemampuan anak dalam mengenal pola dan menyusun suatu urutan pola sangat penting dimiliki oleh anak. Karena dengan mengenal pola anak dapat memperluas pengetahuan mereka tentang persamaan dan perbedaan. khususnya dalam menyusun pola berurutan yaitu pola ABCD (Sriyani, 2022:50).

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pada indikator mengenalkan pada anak pola pembelajaran ABCD. Pada saat melakukan pembelajaran ABCD guru menulis huruf secara bertahap dipapan tulis dan juga anak disuruh untuk maju ke depan untuk menulis huruf tersebut sesuai dengan arahan yang telah dijelaskan. Kemampuan dalam mengenalkan pola pembelajaran ABCD pada anak meliputi berbagai macam yaitu dengan meniru atau menyalin pola. Selanjutnya dapat diketahui bahwa ada 5 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH). 3 belum Berkembang (BB) 2 Mulai Berkembang (MB) 3 Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasl tersebut, maka dapat diketahui bahwa di TK Mekar Sari Muara Tuhup. Ada sebagian anak belum

menyusun atau mengenal pola ABCD dan menulis hurufnya di papan tulis.

i. Mampu Menyebutkan Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenali simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan sangat penting bagi anak karena merupakan model dasar kemampuan matematika. Sifat yang esensial dari lambang bilangan ialah bahwa lambang bilangan itu mewakili lambang bilangan salah satunya berkaitan dengan aspek perkembangan kognitif (Septiani,2020:67).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pada indikator anak mampu menyebutkan lambang bilangan. Kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas seperti ketika guru menuliskan angka dari 1 sampai 10 guru meminta anak untuk anak maju satu persatu dan kemudian menyebutkan angkanya. Selanjutnya diketahui bahwa ada 4 orang anak yang berkembang sesuai harapan (BSH). 2 Belum Berkembang (BB), 3 anak Mulai Berkembang (MB) 4 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa pada indikator perkembangan kognitif anak dari kegiatan menyebutkan lambang bilangan sebagian anak masih ada yang belum berkembang karena ada sebagian anak yang masih belum mampu menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai 5.

j. bilangan. dilihat ketika anak mengerjakan jari-jari tangan sambil bernyanyi dan berhitung. Mampu dalam Mencocokkan Bilangan dengan Lambang Bilangan

Bagi anak yang belum memahami bilangan, menghitung bisa dari mana saja. Manfaat permainan matematika pada anak usia dini adalah membelajarkan anak pada konsep matematika yang benar dan menarik dan menyenangkan. Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain (Milianoor, 2016:101).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pada indikator kemampuan anak dalam mencocokkan bilangan dan lambang bilangan. Seperti ketika anak mencocokkan lambang bilangan bisa digunakan dengan pada ketika anak sambil bernyanyi juga bisa mengerjakan dengan jari-jari tangan ataupun dengan permainan lainnya. Selanjutnya diketahui bahwa ada 4 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH). 3 Berkembang Sangat Baik (BSB), 3 Belum Berkembang (BB). 3 Mulai Berkembang (MB). Berdasarkan hal tersebut, maka diketahui bahwa dalam perkembangan kognitif anak pada mencocokkan bilangan dengan lambang.

k. Mampu Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Berhitung

Pembelajaran mengenal lambang bilangan sangat penting untuk diajarkan pada anak usia dini karena anak yang dapat berhitung akan mempengaruhi perkembangan kognitif pada sekolah jenjang selanjutnya

Seperti sekolah dasar biasanya. Sehingga dalam mengenal lambang bilangan adalah kemampuan anak dalam mengenal simbol-simbol bilangan (Candu, 2021:8).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pada indikator anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk berhitung. Kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas seperti yang dilihat ketika ibu menjelaskan kepada anak dengan menggunakan media balok contohnya ada berapa jumlah balok yang kecil dan guru menyuruh anak untuk menghitung beberapa jumlah balok tersebut. Selanjutnya dapat diketahui bahwa ada 4 anak yang belum berkembang (BB). 3 Mulai Berkembang (MB) 2 Berkembang Sangat Baik (BSB) 4 Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berdasarkan hal tersebut, maka diketahui bahwa di TK Mekar Sari Muara Tuhup dapat diketahui bahwa anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk berhitung. Dengan melakukan kegiatan media balok contohnya ada berapa jumlah balok yang kecil dan guru meminta anak untuk menghitung beberapa jumlah balok tersebut.

1. Mampu Merepresentasikan Berbagai Macam Benda dalam Bentuk Gambar Atau Tulisan

Menggambar bagi anak adalah bentuk dari hasil pengalaman ekspresi dan imajinasinya yang kreatif. Dalam menggambar bentuk ekspresi emosional adalah ungkapan kebebasan dan demokrasi berpikir, berkreasi, dan bertindak positif. Lebih mengutamakan kepentingan ungkapan fungsi jiwa yang menekankan pada proses kegiatan untuk pendidikan anak usia

dini bersumber dari filsafat dan teori pendidikan sesuai dengan tumbuh kembang anak berdasarkan tingkat capaian yang dimiliki (Ningrum,2020:19).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pada indikator anak mampu merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Anak mampu merepresentasikan berbagai macam benda ketika anak tersebut mampu menyebutkan nama benda tersebut. Dalam bentuk gambar dan tulisan adapun sebagian anak yang lebih senang dengan gambar dan ketika pada saat kegiatan menulis anak menjadi malas untuk menulis. Selanjutnya dapat diketahui bahwa ada 6 anak yang berkembang sangat baik (BSB). 3 Belum Berkembang (BB) 2 Mulai Berkembang (MB) 2 Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui di TK Mekar Sari Muara Tuhup dalam perkembangan kognitif anak usia dini anak mampu merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk tulisan atau gambar.

m. Anak Mampu Mengurutkan Benda Berdasarkan Ukuran dari yang Paling Kecil ke Paling Besar Atau Sebaliknya

Salah satu pencapaian yang diharapkan dalam pembelajaran aspek perkembangan kognitif yaitu kemampuan anak dalam mengurutkan benda dari terkecil ke terbesar. Adanya kegiatan ini diharapkan anak dapat mengenal ukuran secara sederhana. Pemahaman anak dalam seriasi (mengurutkan) diantaranya adalah mengurutkan objek berdasarkan pola

ukuran bentuk, pola ukuran warna, menghitung setiap objek satu kali berdasarkan ukuran panjang dan pendek serta menyusun obyek berdasarkan ukuran besar dan kecil (Rahlini, 2018:23).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pada indikator anak mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. Terdapat 3 anak yang Mulai Berkembang (MB) 4 anak Belum Berkembang (BB) 3 Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 Berkembang Sangat Baik (BSB) ada dua orang anak yang memainkan balok dengan ukuran yang berbeda-beda ada yang kecil dan yang besar ,teman yang memiliki balok yang lebih kecil ingin memasukan ke balok yang lebih besar dan yang lebih besar ingin memasukan ke lubang balok yang lebih kecil dengan warna yang berbeda. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui perkembangan kognitif anak usia dini dalam kegiatan Mengurutkan Benda Berdasarkan Ukuran dari yang Paling Kecil ke Paling Besar Atau Sebaliknya masih ada sebagian anak yang masih belum berkembang dengan baik karena anak masih belum bisa membedakan ukuran balok yang sesuai dengan lingkaran.

B. Permainan Tebak Gambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup

Permainan tebak gambar merupakan cara atau gaya dalam proses pembelajaran anak usia dini yang lebih sesuai untuk meningkatkan minat belajar anak sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Metode tebak gambar merupakan salah satu pengembangan dari permainan

edukatif sebagai metode yang membuat anak senang untuk belajar. Karena dengan permainan ini anak dengan sendirinya akan termotivasi untuk mengikuti apa yang sedang guru jelaskan karena anak merasa tertantang untuk mengetahui gambar apa yang dibawa oleh guru (Rahayu, 2019:31).

1 Memecahkan Masalah

a. Kemampuan Anak dalam Memecahkan Masalah Sederhana dalam Kehidupan Sehari-Hari dalam Permainan tebak Gambar

Kemampuan pemecahan masalah sebaiknya dilatih sejak dini. Menurut Runtukahu, (2014:192) kemampuan memecahkan masalah merupakan prasyarat bagi manusia untuk melangsungkan kehidupannya. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh ahli dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah adalah suatu proses berpikir seseorang untuk menemukan jalan keluar dari suatu masalah dengan melalui berbagai latihan. Bermain tebak gambar adalah aktivitas bermain yang menyenangkan menggunakan media barang tiruan (orang, binatang, dan tumbuhan).

Tebak gambar merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan dalam memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Permainan tebak gambar yaitu permainan yang mengasah otak ringan pada anak, dengan model permainan tebak gambar seperti yang disusun yang menimbulkan kosakata baru yang diadaptasi oleh kegiatan sehari-hari (Pratiwi,2020:418).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pada kemampuan anak dalam memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dalam permainan tebak gambar. Guru meminta anak untuk maju ke depan untuk mencari salah satu dari 2 gambar misalnya gambar radio dan gambar televisi dan anak disuruh untuk menunjuk atau menebak gambar radio. Selanjutnya dapat diketahui ada 6 orang anak yang berkembang sesuai harapan (BSH). 2 anak Belum Berkembang (BB) 3 Berkembang Sangat Baik (BSB) 2 Mulai Berkembang (MB) Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui di TK Mekar Sari Muara Tuhup. Anak mampu menebak dan mengenal gambar radio pada kegiatan permainan tebak gambar dan anak juga sangat tertarik pada permainan tersebut.

b. Mampu Menunjukkan Kreatif dalam Menyelesaikan Masalah dalam permainan Tebak Gambar

Pelaksanaan kegiatan dalam pendidikan anak usia dini ditekankan pada kreatifitas dalam bentuk belajar sambil bermain. Diyakini bahwa bermain dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak pada setiap aspeknya termasuk fisik dan psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, fisik motorik dan bahasa (Budiarti, 2020:286).

Tebak gambar merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam menunjukkan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Permainan tebak gambar merupakan cara atau gaya dalam proses pembelajaran anak usia dini yang lebih sesuai untuk

meningkatkan minat belajar anak, sehingga proses pembelajaran dapat bertujuan meningkatkan daya ingat (Helmita, 2019 : 93).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pada anak menunjukkan kreatif dalam menyelesaikan masalah dalam permainan tebak gambar. guru memberikan pertanyaan sederhana seperti “ayo, ada yang tahu apa kegunaan dari radio?. Selanjutnya dapat diketahui ada 5 anak yang belum berkembang (BB) 4 Mulai Berkembang (MB) 2 Berkembang Sangat Baik (BSB) 2 Berkembang Sesuai Harapan (BSH). dalam permainan tebak gambar. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui di TK Mekar Sari Muara Tuhup, Anak belum mampu menunjukkan kreatif dalam menyelesaikan masalah dalam permainan tebak gambar. Pada saat guru bertanya tentang kegunaan radio.

c. Mengenal Perbedaan Berdasarkan Ukuran yang Ada di dalam Permainan Tebak Gambar

Kegiatan bermain dan menggunakan media merupakan aktivitas yang mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat membedakan antara konsep ukuran banyak dan sedikit, lebih berat dan lebih ringan serta besar dan kecil. Anak usia 5-6 tahun telah mampu diberikan kesempatan untuk menyelidiki dalam kegiatan pengukuran (Toala dkk, 2020:93).

Tebak gambar merupakan masalah atau teka-teki yang diberikan sebagai hiburan sehingga diharuskan untuk menebak sebanyak-banyaknya kata, frasa, atau kalimat yang diisyaratkan ke dalam suatu gambar (Tresnawai, 2018:14). Permainan tebak gambar adalah aktivitas bermain yang

menyenangkan menggunakan media gambar berupa tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya), yang tertuang di atas kertas, bermainnya dengan cara ditebak (Rinayanti, 2016 : 3).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa di TK Mekar Sari Muara Tuhup, mengenal perbedaan berdasarkan ukuran yang ada di dalam permainan tebak gambar. Dilihat bahwa pada saat guru memperlihatkan permainan tebak gambar pada media gambar yang di pegang oleh guru tersebut. Selanjutnya, dapat diketahui bahwa ada 8] = orang anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dalam permainan tebak gambar. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui di TK Mekar Sari Muara Tuhup, anak mampu dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran yang ada di dalam permainan tebak gambar, dari kegiatan Ketika ibu mengenalkan kepada anak bentuk handphone lalu guru bertanya.

d. Mampu Menunjukkan Aktivitas Bersifat Eksploratif dan Menyelidik dalam Permainan Tebak Gambar

Memotivasi belajar anak dan menarik perhatian anak didik dalam mengikuti pembelajaran. kondisi yang menyenangkan tentu membuat anak lebih rileks dalam menerima semua materi yang diberikan. Permainan tebak gambar akan mengajak anak mengenal suatu objek yang ada digambar, ketika anak diminta untuk fokus dan menyuruh mereka menebak gambar ini akan membuat anak lebih tertarik dan pastinya kebanyakan anak akan berusaha menjawab gambar yang mereka tebak (Rahayu, 2019 : 35).

Tebak gambar merupakan salah satu permainan yang dapat di gunakan untuk melatih kemampuan dalam menunjukan aktivitas anak yang bersifat eksploratif dan menyelidik. Permainan tebak gambar adalah cara atau gaya dalam proses pembelajaran anak usia dini yang lebih sesuai untuk meningkatkan minat belajar anak, sehingga proses pembelajaran dapat bertujuan meningkatkan daya ingat (Helmita, 2019 : 93).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pada mampu menunjukan aktivitas bersifat eksploratif dan menyelidik dalam permainan tebak gambar. Terdapat 5 anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) 4 anak Belum Berkembang (BB) 2 Mulai Berkembang (MB) 2 Berkembang Sesuai Harapan (BSH). jAIK Guru menyediakan media atau kartu bergambar anak tertarik melihat berbagai jenis permainan maka anak akan antusias untuk bertanya tentang permainan tebak gambar kepada guru dan menjawab pertanyaan yang diberikan tentang tebak gambar. Berdasarkan hal tersebut, maka diketahui di TK Mekar Sari Muara Tuhup, Sebagian anak mampu menunjukan aktivitas bersifat eksploratif dan menyelidik dalam permainan tebak gambar. Kegiatan anak membedakan warna-warna dan juga guru meminta anak untuk mewarnai gambar bendera merah putih.

2. Kemampuan Berpikir Logis

- a. Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Bentuk Ukuran Warna dan Tulisan dalam Permainan Tebak Gambar

Klasifikasi merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk diajarkan pada anak karena klasifikasi merupakan salah satu tahapan awal

anak untuk belajar berpikir secara logis, yakni anak akan belajar mengenai aturan yang jelas dalam mengelompokkan benda pada saat mengelompokkan benda (Aisyah, 2019 : 73).

Tebak gambar merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk ukuran warna dan tulisan. Permainan tebak gambar yaitu permainan yang mengasah otak ringan pada anak, dengan model permainan tebak gambar seperti yang disusun yang menimbulkan kosakata baru yang diadaptasi oleh kegiatan sehari-hari ((Pratiwi,2020:418).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pada indikator mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk ukuran warna dan tulisan dalam permainan tebak gambar. Guru meminta anak untuk mengklasifikasikan pada permainan tebak gambar seperti gambar koran dengan majalah sebelumnya dilihat bagaimana guru mengenalkan kepada anak benda-benda sesuai dengan ukuran warna dan bentuk dalam permainan tebak gambar anak harus mencermati dan menyesuaikan dengan benda tersebut. Selanjutnya ada 6 anak yang Mulai Berkembang (MB).3 Mbelum Berkembang (BB) 2 Berkembang Sangat Baik (BSB) 3

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa di TK Mekar Sari Muara Tuhup, sebagian anak mampu mengenalkan benda-benda sesuai dengan ukuran warna dan bentuk dalam permainan tebak gambar

b. Mengenalkan Pada Anak Pola Pembelajaran ABCD Melalui Permainan

Tebak Gambar

Media gambar dapat membantu anak dalam mengenal pola ABCD karena gambar terdiri dari bermacam warna dan dapat menarik perhatian anak. Cara menggunakannya dengan menyesuaikan gambar dengan pola huruf ABCD, dalam bermain media gambar yang digunakan memerlukan daya pikir anak untuk menebak simbol dari huruf yang dimaksud (Marpirah, 2021:02).

Tebak gambar merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam mengenalkan pola pembelajaran ABCD. Permainan tebak gambar yaitu permainan yang mengasah otak ringan pada anak, dengan model permainan tebak gambar seperti yang disusun yang menimbulkan kosakata baru yang diadaptasi oleh kegiatan sehari-hari (Pratiwi,2020:418).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa mengenalkan pada anak pola pembelajaran ABCD melalui permainan tebak gambar. Pada saat melakukan permainan tebak gambar anak untuk maju ke depan untuk meneja huruf atau menunjukan salah satu huruf yang ada dipermainan tebak gambar, Contohnya seperti tulisan koran dengan permainan tebak gambar beberapa anak ada yang bisa membaca dan mengenal huruf sesuai pola ABCD. Selanjutnya ada 9 anak yang berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan hal tersebut, maka di ketahui bahwa di TK Mekar Sari Muara Tuhup, Anak mampu mengenalkan pada anak pola pembelajaran ABCD melalui permainan tebak gambar. Maju ke depan untuk mengeja huruf atau menunjukkan salah satu huruf yang ada dipertandingan tebak gambar, Contohnya seperti tulisan koran dengan permainan tebak gambar beberapa anak ada yang bisa membaca dan mengenal huruf sesuai pola ABCD.

3. Kemampuan Berpikir Simbolik

a. Mengenalkan Pada Anak Lambang atau Huruf Vokal dan Konsonan pada Anak dalam Permainan Tebak Gambar

Sebagian anak masih banyak yang belum mampu mengenali huruf seperti menyebutkan simbol huruf, mengenalkan suara huruf awal dari nama benda di sekitar, dan memahami antara bunyi dan bentuk huruf. Hal ini memperlihatkan bahwa kondisi kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang secara optimal (Febriani, 2020: 15).

Tebak gambar merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam mengenalkan pada anak lambang atau huruf vokal dan konsonan pada anak. Permainan tebak gambar adalah permainan universal, yang dilakukan oleh sekelompok orang yang dimana satu anggota kelompoknya menjadi juru gambar dan anggota yang lain menebak gambar dari kartu yang ditunjukkan oleh penyuluh (Fitriastutik, 2010: 42).

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pada mengenalkan pada anak lambang atau huruf vokal dan konsonan pada anak dalam permainan tebak gambar. Anak di minta menyiapkan benda contohnya pada permainan tebak gambar dengan media telepon televisi telpon rumah dan media yang lainnya dan anak di minta untuk mengelompokkan media tersebut sesuai dengan kegunaanya masing-masing. Selanjutnya, ada 5 anak yang Belum Berkembang (BB), 2 Berkembang `Sangat Baik (BSB) 3 mulai Berkembang (MB), 3 Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Berdasarkan hal tersebut, Maka dapat diketahui bahwa di TK Mekar Muara Tuhup, anak mampu mengelompokkan media tersebut sesuai dengan kegunaanya masing-masing dari kegiatan permainan tebak gambar.

b. Mengklasifikasikan Benda Yang Lebih Banyak ke Dalam Kelompok yang Sama atau Kelompok yang Sejenis atau Kelompok Berpasangan

Anak sudah mampu memahami konsep tersebut maka akan mudah dalam melakukan klasifikasi terhadap benda-benda. Klasifikasi juga tidak hanya didasarkan pada pengelompokkan warna , bentuk, dan ukuran saja, akan tetapi juga dapat didasarkan pada ciri-ciri yang sama , jenis yang sama, ataupun kombinasi dari kategori- kategori tersebut (Ulandari, 2018:73).

Tebak gambar merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan dalam mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis. Permainan tebak gambar adalah cara atau gaya dalam proses pembelajaran

anak usia dini yang lebih sesuai untuk meningkatkan minat belajar anak, sehingga proses pembelajaran dapat bertujuan meningkatkan daya ingat (Helmita, 2019 : 93).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa di TK Mekar Sari Muara Tuhup, pada saat guru menyiapkan benda contohnya pada permainan tebak gambar dengan media telepon televisi telpon rumah dan media yang lainnya dan anak di minta untuk mengelompokkan media tersebut sesuai dengan kegunaanya masing-masing. Selanjutnya, ada 6 anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB). 3 Berkembang sesuai Harapan(BSH) 2 Mulai Berkembang (MB) 2 Belum Berkembang (BB) Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa di TK Mekar Sari Muara Tuhup, Sebagian anak masih belum mampu untuk mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok berpasangan dalam kegiatan permainan tebak gambar.

c. Merepresentasikan Berbagai Macam Benda dalam Bentuk Gambar atau tulisan dalam permainan tebak gambar

Menggambar memiliki peran yang tidak kalah penting dalam perkembangan anak usia dini, sebab pada anak usia dini, menggambar keterampilan tangan merupakan salah satu kegiatan yang lebih banyak digemari. Kegiatan menggambar anak penting untuk dikembangkan agar lebih menunjang kemampuan berpikirnya dan memancing kreativitas dengan kata akan memperlancar proses karsi anak kelak dibidang apapun (Nurbia, 2021: 11).

Tebak gambar merupakan salah satu permainan yang dapat di gunakan untuk melatih kemampuan dalam merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Permainan tebak gambar adalah permainan universal, yang dilakukan oleh sekelompok orang yang dimana satu anggota kelompoknya menjadi juru gambar dan anggota yang lain menebak gambar dari kartu yang ditunjukkan oleh penyuluh (Fitriastutik, 2010: 42).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat di ketahui pada merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan dalam permainan tebak gambar. Pada saat anak diminta untuk membuat gambar seperti gambar televisi yang ada di permainan tebak gambar dan ada juga yang membuat tulisan televisi yang sudah ibu guru tuliskan dipapan tulis jadi sebagian anak ada yang paham pada gambar dan ada yang lebih paham dengan tulisan. Selanjutnya ada 5 orang anak yag berkembang sesuai harapan (BSH) 3 Belum berkembang (BB) 2 Mulai Berkembang (MB) 3 Berkembang Sangat baik (BSB) Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa di TK Mekar Sari Muara Tuhup, anak mampu merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan dalam permainan tebak gambar seperti dalam permainan tebak gambar.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Mekar Sari Muara Tuhup menunjukkan bahwa:

1. Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup dilihat jumlah anak di kelas B1 berjumlah 13 orang anak. Dari 13 orang anak tersebut ada 5 Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan ada 3 anak yang Belum Berkembang (BB), 3 anak Mulai Berkembang (MB), 2 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari ketiga indikator dalam perkembangan kognitifnya yaitu: memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik.
2. Pada permainan tebak gambar yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup, terdapat 13 orang anak dengan hasil capaian yaitu: 5 orang anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB), dan ada 3 orang anak yang Mulai Berkembang (MB) 2 Belum Berkembang (BB) 3 Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Melalui permainan tebak gambar anak mampu mengenalkan huruf-huruf ABCD anak mampu membedakan bentuk ukuran yang paling besar dan paling kecil juga bisa melihat kemampuan dan pengetahuan anak tentang permainan tebak gambar. Adapun beberapa indikator yang anak belum mampu untuk

menstimulasi dari kegiatan tebak gambar yaitu menyebutkan lambang bilangan atau mencocokkan lambang bilangan.

B. Saran

Berdasarkan uraian hasil penelitian diatas maka saran penulis dalam penenlitian ini adalah:

1. Bagi pihak sekolah agar lebih menerapkan dan lebih menguasai dalam permainan tebak gambar yang ada di TK Mekar Sari Muara Tuhup dan juga lebih banyak lagi kegiatan atau penggunaan media permainan di dalam kelas untuk menerapkan kemampuan kognitif anak dalam belajar.
2. Bagi guru agar lebih dapat bekerja sama dalam meningkatkan pembelajaran terhadap peserta didik, dan juga guru bekerja sama untuk membuat media permainan tebak gambar yang lebih kreatif dan menarik untuk anak usia dini. Pada kegiatan permainan tebak gambar guru bisa memasukkan ke dalam perencanaan kegiatan pembelajaran yang ada di RPPH.
3. Bagi peneliti agar dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi atau rujukan penelitian yang relevan, serta mengembangkan media permainan tebak gambar yang lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

SKRIPSI

Anggraeni Ni, Mawati, 2014. *Studi Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Satu, Dua dan Tiga Kategori (Warna, Bentuk dan Ukuran) pada Kelompok B TK Gugus II Kecamatan Kretek Bantul*. Skripsi diterbitkan.

Charolina sulistiowati, 2014. *Pengaruh Permainan Ice breaking*. Skripsi tidak diterbitkan Skti Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Puwokerto.

Diah Ratna Fitriastutik 2010. *Efektivitas Booklet dan Permainan Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Siswa* Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Negeri Malang.

Febrian., 2020. *Peningkatan Kemampuan Megenal Huruf Melalui permainan Helm Kartu Huruf*. Skripsi diterbitkan Pendidikan Guru Pedidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Rahayu. 2019. *Pengaruh Permainan Tebak Gambar Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun di TK AL- Fajar Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Aceh Tenggara* Skripsi diterbitkan . uin Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.

Rinayanti dkk. 2016. *Upaya Guru Dalam Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan Tebak Gambar di Pendidikan Anak Usia Dini Mekar Sari*. Skripsi tidak diterbitkan. Kecamatan Rasau Jaya

Sari Indah Permata. 2016. Skripsi tidak diterbitkan *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Melipat Origami Pada Siswa Kelompok B2 TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung*.

Ikha Putri Rangkuti. 2019. Skripsi tidak diterbitkan. *Pengaruh Media Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak 5-6 Tahun Di Ra Al-Musthafawiyah Kelurahan Sidoarjo Kecamatan Medan Tembung, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.

Laksmiati. MC., 2018. Skripsi diterbitkan *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Planel di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda. Universitas Islam Raden Itan Lampung*.

Marpirah. 2021. Skripsi diterbitkan *Kemampuan Mengenal Pola ABCD dengan Media Gambar di Taman Kanak- Kanak PGRI Nilam Ketapang. PG PAUD FKIP Untan Pontianak.*

MH Supriyono. 2013. Skripsi Tidak diterbitkan. *Metode Penelitian, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.*

Yoke April Arfianti, 2018. Skripsi diterbitkan. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzel di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A. Universitas Islam Negeri Satu Tulungagung.*

Wildhayanti Rahmi , 2020. Skripsi diterbitkan. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Huruf Konsonan melalui Media Kartu Huruf pada Anak Usia Dini Kelompok B KB Puncak Mewatang kecamatan Bungin kabupaten enreng: Uiversitas Dharmawangsa .*

JURNAL

Aisyah, 2019. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Menklasifikasikan Benda dalam Tiga Kategori Bentuk warna dan ukuran di Kelompok TK B Negeri Lalowaru Jurnal Pendidikan Anak (2) 73.

Ahmad Susanto, 2011. Perkembangan anak usia dini Hal 59-60.

An- Nahdah, 2017. Perencanaan Pembelajaran pada Anak Usia Dini. Jurnal ilmiah Keagaman dan Kemasyarakatan (2) 203-232

Candu gayuk sheril dkk, 2021. Improving The Ability To Recognize Number Symbols Through The Manipulative Numbers Dice Game In Children Ages 3-4 Years (5),

Diana Vidiya Fahriyani, 2016. Perkembangan Kreativitas Anak Usua Dini Jurnal Pemikiran Penelitian dan Pendidikan dan Sains 4 (2). 194.

Dewi Marpirah, 2014. Kemampuan Mengenal Pola ABCD dengan Media Gambar di Taman Kanak-Kanak PGRI Karya Nilam Ketapang. 3 hlm 02.

Elfiandi, 2016. Dosen Prodi PGRA Jurusan Tarbiyah STAIN Maluku saleh Lhokseumawe Jurnal Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini 7 (1).

- Fatimah Ibda, 2015. Perkembangan Kognitif Teori Jean Piaget. Jurnal Intelektualita Kajian Pendidikan, Manajemen, Supervisi, Kepemimpinan, Psikologi dan Konseling 3 (1) .
- Feny Nida Fitriyan, 2017. Perkembangan Bermain Anak Usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2(02) 131-132.
- Helmita, 2019. Meningkatkan Daya Ingat Anak Melalui Permainan Tebak Gambar di Kelompok PAUD DI Bintang 9 Kelurahan Lalolara Kec Kambu kota Kendari, Jurnal Smart PAUD 2(2) hlm 93.
- Heleni Filtri, Al Khudri Sembiring, 2018. Jurnal Pendidikan anak usia dini 1 (2). hlm 171.
- Hj. Rahlini, 2018. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial. Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak dalam Mengurutkan Benda Dari Ukuran Terkecil Ke Terbesar dengan Media Gambar di Kelompok A TK Dewi Sartika Kecamatan Pandawan 4 (2). 23.
- Ismi Tiara dkk. 2022. Pemahaman Guru Dalam Proses Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini Jurnal PERNIK PAUD, 5(2).
- Lina Dina Lestari, 2020. ,Pentingnya Mendidik Problem Solving pada Anak melalui Bermain Jurnal Pendidikan Anak 9 (2).
- Leny Marinda, 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematika pada Anak Usia Sekolah Dasar.
- Leny, M. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Dini. Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman 13 (1) 121-122.
- Mutiara Anisabela, 2022. Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD, Penggunaan Media loose Parts untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran pada anak. 2 (1).
- Moh Fauziddin, 2018., Useful OfHand Games For Optimalize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. Jurnal Obsesi: Pendidikan Anak Usia Dini. 2(2) 162-169.

- Masyah dkk, 2017. Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 di PAUD Kemala Bengkulu Utara. Jurnal ilmiah Potensia
- Minwanur Rohman, 2014. Teori Kognitif Dalam Al- Quran. Jurnal Pustaka.
- Milianoor, 2016. Upaya Mengembangkan Kognitif dalam Mencocokkan Bilangan dengan Lambang Bilangan Melalui Model Make A Match di Kelompok B TK Aisyiyah 6 Banjarmasin 2 (2).
- Nizar Arif Lauzuardi, 2016. Hubungan Perkembangan Kemampuan Kognitif Adaptif Dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Nonpormal. Jurnal Kedokteran diponegoro. 5 (4).
- Novia Paramita, dkk 2019., Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Permainan Sains. Jurnal Kumara Cenderkia. 7 (2) hlm 129.
- Naili rohmah, 2016. Bermain dan Pemanfaatanya dalam Perkembangan Anak Usia Dini. jurnal Tarbawi pendidikan islam 13 (2).
- Norhafizah dkk, 2017. Jurnal Ilmiah dan Pendidikan dan Sosial. Upaya Mengembangkan Aspek Kognitif Menunjukkan Aktivitas yang Bersifat Eksploratif dan Menyelidik Melalui Metode Sederhana Membuat Ice Cream di TK Maidnaturahman Banjarmasin 4 (1).
- Putu Ayu Cintya Pratiwi. 2020. Jurnal ForLesson and Learning Studies. 3(3) 417-418.
- Siti Nur Indah Budiarti, 2020. Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual, Penetapan Permainan Tebak Gambar dan Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A1 Negeri Pakuden 1 Kota Belitar. (4) 286.
- Siti Aisyah Mu' min. 2013. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Jurnal Al – Ta'dib. 6 (1). 90-91.
- Sumarsih, 2017 Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui bermain gambar pada anak kelompok a . Jurnal Ilmiah Potensia. 2 (2) hlm 107

Sriyani dkk,2022. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Membuat Pola ABCD Sate Buah 1(2) 48-55.

Sukirman, 2012. Jurnal Hubungan Antara Perkembangan Kognitif Anak dan Pemerolehan Bahasa. Jurnal (14) 1.

Saputra, 2018., Pendidikan Anak Usia Dini.Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri STAIN Tengkuh Diring Meulaboh.

Tresnawai Dewi, 2018. Perencanaan Game Edukasi Tebak Gambar. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut (15) 1.

Toala dkk, STKIP Kusuma Negara II,Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran Perbandingan Lebih Dari kurang dari melalui memdia manifuatif

Vivi Wulandari, 2018. Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasikan Melalui Bermain Konstruktif Sifat Padat Jurnal Ilmiah Potensia, 3 (2) 72-77.

Wd Helmita. 2019. Meningkatkan Daya Ingat Anak Melalui Permainan Tebak Gambar di Kelompok B PAUD Bintang Kelurahan Lalolara Kecamatan Kambu Kota Kendari. Jurnal Smart PAUD 2 (2). hlm 93.

Al Quran Surah Al Alaq ayat 1-5, Al Quran dan Terjemahan, Departemen Agama RI Jakarta Hal 96.

BUKU

Sandu Siyoto, Ali Sodik. 2015.*Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Suryadi, 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* Dalam Kajian Neurosain, Bandung PT Rosdakarya.

PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 146 tentang Kurikulum 2013 Pendiidkan Anak Usia Dini. 201. Jakarta: Kementrian Pendidikan.