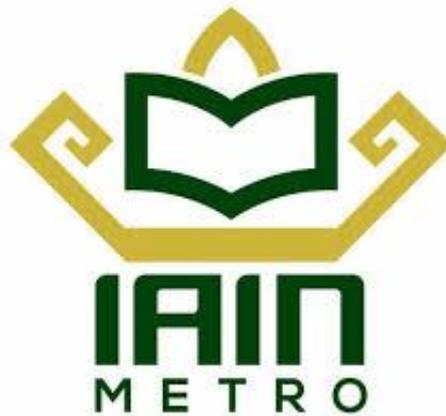


SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN LEGO
DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KELURAHAN GANJAR
AGUNG KECAMATAN METRO BARAT KOTA METRO**

Oleh :

**DEVI YUNITASARI
NPM: 1701030017**



**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI IAIN METRO
1443 H/ 2021**

**UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN LEGO
DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KELURAHAN GANJAR
AGUNG KECAMATAN METRO BARAT KOTA METRO**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Strata S-1 Pada Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Metro**

**OLEH
DEVI YUNITASARI
NPM. 1701030017**

**Pembimbing I : Dr. Masykurillah, S. Ag
Pembimbing II : Revina Rizqiyani, M.Pd**

**Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
1443 H/2021 M**

PERSETUJUAN

Nama : Devi Yunitasari
NPM : 1701030017
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul : MENINGKATKAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN LEGO
DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KELURAHAN
GANJAR AGUNG KECAMATAN METRO BARAT KOTA
METRO

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Pembimbing I



Dr. Masykurillah, S.Ag, MA
NIP. 19711225 200003 1 001

Metro, 15 November 2021

Pembimbing II



Revina Rizqiyani, M.Pd.
NIDN. 2030069301



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.idE-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Pengajuan Skripsi untuk Dimunaqosyahkan**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di Metro

Asslamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca dan mengadakan bimbingan serta perbaikan seperlunya maka Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Devi Yunitasari
NPM : 1701030017
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul : MENINGKATKAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN LEGO
DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KELURAHAN
GANJAR AGUNG KECAMATAN METRO BARAT KOTA
METRO

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan untuk di Munaqosyahkan. Demikian harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Dr. Masykurillah, S.Ag, MA
NIP. 19711225 200003 1 001

Metro, 15 November 2021

Pembimbing II

Revina Rizqiyani, M.Pd.
NIDN. 2030069301

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008



KEMENTERIAN AGAMA REPULIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 Alringmulyo Kota Metro Lampung 34111

Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI

No: B-4906/17-2019/PP-00-9/11/2021.....

Skripsi dengan Judul: UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN LEGO DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KELURAHAN GANJAR AGUNG KECAMATAN METRO BARAT KOTA METRO, disusun Oleh: Devi Yunitasari, NPM: 1701030017, Jurusan: Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD), telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/ tanggal: Jum'at/19 November 2021.

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : Dr. Masykurillah, S.Ag., MA

Penguji I : Uswatun Hasanah, M.Pd.I

Penguji II : Revina Rizqiyani, M.Pd

Sekretaris : Alimudin, M.Pd



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

MENINGKATKAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN LEGO DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KELURAHAN GANJAR AGUNG KECAMATAN METRO BARAT KOTA METRO

Oleh:

Devi Yunitasari

NPM. 1701030017

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak dapat memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain lego merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Lego terdiri dari berbagai bentuk persegi dan segi panjang, berbagai warna yang menarik. Berdasarkan hasil prasurvey menunjukkan bahwa terdapat banyak anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung yang perkembangan kognitifnya belum berkembang sangat baik.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain lego di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung. Metode penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus dan pada setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 21 anak

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif. Peningkatan kemampuan kognitif dikatakan berhasil apabila 17 dari 21 jumlah anak mampu mencapai kriteria perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 81%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain lego dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Sebelum dilakukan tindakan belum ada anak yang berkembang sangat baik. Setelah adanya tindakan pada siklus I, kemampuan kognitif anak meningkat sebanyak 6 anak dengan presentase 29%, dan pada siklus II meningkat hingga 17 anak dengan presentase 81% kriteria berkembang sangat baik (BSB). Dalam kegiatan bermain lego guru mengenalkan macam-macam bentuk lego dan memberikan contoh mengelompokkan lego berdasarkan bentuk, mengurutkan lego berdasarkan ukuran, mengelompokkan lego berdasarkan warna, mengelompokkan lego yang berpasangan. Selanjutnya anak dapat mencoba mempraktikkannya, dengan teman-temannya.

Kata Kunci: Kognitif, Lego dan Anak Usia Dini

ORISINLITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : DEVI YUNITASARI
NPM : 1701030017
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 18 November 2021

Yang Me



Devi Yunitasari

NPM. 1701030017

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya(Qs.Al-Baqoroh:286)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya yang selalu memberikan kepada peneliti dalam melaksanakan segala upaya menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa IAIN Metro. Adapun segala ucapan terimakasih kepada pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir, maka hasil studi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang Tua saya Bapak Wagino dan Ibu Musiati yang telah senantiasa dengan tulus ikhlas memberi do'a dan selalu memberikan kasih sayang dalam meraih keberhasilanku juga pengorbanan yang tiada ternilai demi studiku.
2. Adik-adikku dan Mas Sobri Arianto yang telah mendukung, memotivasi, memfasilitasi dan mendoakan keberhasilanku.
3. Sahabatku Fida Yuliana dan Retno Risti Darmawanti yang selalu memberi semangat dan selalu menemani
4. Almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, tiada kata yang lebih layak diucapkan selain puji syukur kepada Allah SWT yang telah mencurahkan segala nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul Meningkatkan Kognitif Melalui Permainan Lego Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung Kecamatan Metro Barat Kota Metro sebagai persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN Metro) guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

Dalam upaya penyelesaian penyusunan skripsi ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Siti Nurjanah, M.Ag., PIA sebagai Rektor IAIN Metro
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd sebagai Dekan FTIK IAIN Metro
3. Ibu Uswatun Hasanah, M.Pd. I sebagai Ketua Jurusan PIAUD
4. Bapak Masykurillah, S. Ag. MA sebagai Dosen Pembimbing I, dan Ibu Revina Rizqiyani, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II

Metro, 20 Februari 2021
Peneliti


Devi Yunitasari
NPM. 1701030017

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINILITAS PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembahasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
F. Penelitian Relevan	5
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kognitif Anak.....	9
1. Pengertian Pengembangan Kognitif Anak	9
2. Tahap Perkembangan Kognitif	10
3. Pentingnya Perkembangan Kognitif	15
4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	16
B. Kegiatan Lego Dalam Pembelajaran.....	18
1. Pengertian Lego.....	18
2. Aturan Bermain Lego	19
3. Cara Bermain Lego.....	19
4. Manfaat Bermain Lego	21
5. Kelebihan dan Kelemahan Dalam Permainan Lego.....	23
C. Permainan Lego Dapat Meningkatkan Kognitif Anak.....	24
D. Hipotesisi Tindakan.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Variabel dan Definisi Oprasional Variabel.....	27
B. Lokasi Penelitian.....	28
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	28

D. Rencana Tindakan.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Instrumen Penelitian	35
G. Teknik Analisis Data	36
H. Indikator Keberhasilan.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	39
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	39
2. Deskripsi Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan.....	75
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.....	14
2. Langkah Pembelajaran Melalui Permainan Lego	20
3. Kriteria Pemberian Capaian perkembangan.....	35
4. Lembar Instrumen Penelitian	36
5. Total Ukuran Penilaian	37
6. Sarana dan Prasarana TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung.....	41
7. Data Guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung	41
8. Hasil Pengamatan Pada siklus I (Pertemuan Pertama)	47
9. Hasil Pengamatan Pada siklus I (Pertemuan Kedua)	51
10. Hasil Pengamatan Pada siklus I (Pertemuan Ketiga)	56
11. Kemampuan Kognitif Anak Melalui Lego Siklus I.....	58
12. Hasil Pengamatan Pada Siklus II (Pertemuan Pertama)	63
13. Hasil Pengamatan Pada Siklus II (Pertemuan Kedua)	67
14. Hasil Pengamatan Pada Siklus II (Pertemuan Ketiga)	72
15. Kemampuan Kognitif Anak Melalui Lego Siklus II.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar

1. Penelitian Tindakan Kelas Suharsimi Arikunto	29
2. Struktur Organisasi TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung.....	42
3. Denah Bangunan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung	43
4. Perbandingan Hasil Kemampuan Kognitif Siklus I dan Siklus II	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Outline
2. APD (alat pengumpul data)
3. Balasan Surat Reseach
4. Surat Keterangan Bebas Jurusan PIAUD
5. Surat Keterangan Bebas Pustaka
6. Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi
7. Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)
8. Lembar Observasi
9. Foto Dokumentasi
10. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk mengembangkan kognitif anak harus dengan menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi. Untuk menstimulus pengembangan kognitif anak dibutuhkan berbagai sarana atau alat permainan edukatif sebagai sumber atau media pembelajaran atau alat peraga. Media atau bahan atau alat peraga yang dimaksud adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menggambarkan idea atau gagasan, kognitif, keinginan dalam berkarya seni.¹

Berdasarkan hasil observasi di lapangan pada kelompok usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung Kecamatan Metro Barat Kota Metro dengan jumlah peserta didik 21 anak, ternyata ada 14 anak yang belum berkembang dengan optimal, bahkan ada anak yang cenderung diam saja. Sedangkan 7 anak mulai berkembang. Hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan yang berkaitan dengan kognitif. Kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran belum maksimal.

Dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak khususnya dalam memahami konsep masih perlu metode pembelajaran yang bervariasi dan inovasi. Hal tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran membedakan konsep bentuk, warna, ukuran dengan benda-benda disekitar anak belum

¹Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: PT Rieneka Cipta, 2004), 39-40.

begitu memahami. Beragamnya kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal konsep bentuk, warna, ukuran dan mengklasifikasikan benda berdasarkan 2 variasi karena kegiatan di kelas masih berorientasi pada guru, dan guru hanya menggunakan lembar kerja siswa atau majalah untuk memberikan kegiatan didalam kelas sehingga anak kurang tertarik dan bosan. Hal tersebut terlihat pada saat anak mengerjakan lembar siswa tidak fokus, perhatiannya mudah teralih kemudian berlarian. Disini peneliti menggunakan kegiatan yang dapat meningkatkan kognitif anak salah satunya kegiatan bermain lego.

Minat anak pada kepingan-kepingan bangunan merupakan unsur penting dalam kegiatan bermain. Mula-mula anak mengumpulkan berbagai kepingan tanpa mengetahui tujuan pembentukannya. Kemudian timbul keinginan anak untuk menyusunnya sebagai salah satu bangunan yang sudah dikenalnya. Keberhasilannya menyusun atau membangun sesuatu akan menambahkan rasa puas pada dirinya. Bermain dengan cara membangun atau menyusun ini akan mengembangkan imajinasi anak. Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti khayalannya. Dan kemampuan masing-masing anak dalam kegiatan sangat bervariasi.

Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah banyaknya orang tua dan guru lebih mementingkan kegiatan atau pembelajaran akademiknya, hampir keseluruhan waktu belajar anak dilakukan melalui kegiatan akademik. Seperti

anak menulis angka dan huruf atau kata tanpa membangun konteks belajar terlebih dahulu.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas maka peneliti melakukan sebuah penelitian yang berjudul Upaya Meningkatkan Kognitif Melalui Permainan Lego Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kelurahan Ganjar Agung Kecamatan Metro Barat Kota Metro.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Anak belum dapat mengenal konsep bentuk
2. Anak belum dapat mengenal konsep warna
3. Anak belum dapat mengenal konsep ukuran.
4. Anak belum dapat mengklasifikasi benda berdasarkan 2 variasi
5. Anak belum dapat memahami metode pembelajaran yang bervariasi dan inovatif

C. Batasan Masalah

Untuk membatasi penelitian ini agar tidak terlalu luas maka peneliti membatasi penelitian ini yaitu Kegiatan bermain lego dapat meningkatkan kognitif anak pada kelompok 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kelurahan Ganjar Agung Kecamatan Metro Barat Kota Metro.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana upaya meningkatkan kognitif anak

melalui kegiatan bermain lego anak usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kelurahan Ganjar Agung Kecamatan Metro Barat Kota Metro?.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bermain lego pada kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Anak

1. Mendapatkan proses bermain lego yang menarik, menyenangkan dan lebih bermakna
2. Meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan lego
3. Meningkatkan pemahaman anak dalam permainan lego melalui praktik pengembangan secara langsung
4. Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal sebab akibat dari suatu peristiwa atau kejadian dalam bermain lego

b. Bagi Guru

1. Meningkatkan pengetahuan dalam memperbaiki proses pembelajaran
2. Meningkatkan hasil belajar dengan memperbaiki aspek perkembangan yang sesuai dengan perkembangan anak

3. Mengetahui pengembangan kemampuan kognitif anak melalui bermain lego.

F. Penelitian Relevan

Penelitian relevan atau sering disebut sebagai kajian singkat terhadap tulisan-tulisan terdahulu dalam suatu tema atau berdekatan. Penulis mengutip beberapa skripsi dan jurnal terkait dengan persoalan yang akan diteliti sehingga akan terlihat, dari sisi mana peneliti tersebut membuat suatu karya ilmiah. Disamping itu, akan terlihat suatu perbedaan tujuan yang ingin dicapai oleh masing-masing.

Beberapa kutipan hasil penelitian yang telah lalu yang terkait di antaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anti Marifati Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Konstruktif Pada Kelas A Di TK Hikari. Bertempatan di Hikari Perumahan Serpong Lagoon Kelurahan Koceak Kecamatan Setu Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. Waktu penelitian di mulai bulan juli- juni 2018. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok A di TK Hikari. Peningkatan dapat dilihat dari presentasi pra tindakan dengan rata-rata 30,02% setelah dilakukan tindakan yaitu pada siklus I meningkatkan dengan rata-rata presentase 44,8%. Dengan adanya peningkatan pada siklus I namun hasil tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan yang

diterapkan yaitu 75% dan pada siklus II presentasi rata-rata keberhasilan meningkat menjadi 77,5%. Peningkatan ini dilihat dari kemampuan anak dalam mengelompokkan, membandingkan ukuran, mengurutkan, menerapkan, mengidentifikasi bentuk geometri.²

2. Penelitian yang dilakukan Nurvidia Tintia yaitu Penggunaan alat Permainan Edukatif Lego dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini 3-4 Tahun di CreativKids And U art Bandar Jaya Timur. Bertempat di CreativKids And U Art Bandar Jaya Timur. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif lego dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di CreativKids And U Art bandar Jaya timur ajaran 2017/2018. Di karenakan mengajarkan permainan lego sesuai dengan langkah-langkah bermain pembangunan, lingkungan yang mendukung, menyiapkan perlengkapan bermain lego, menentukan tema, anak dibebaskan memilih warna, guru membiarkan kesempatan kepada siswa untuk membuat bangunan, melatih kepercayaan diri anak dan bersikap mandiri guru melakukan kegiatan berulang-ulang agar dapat menstimulusi kreativitas secara optimal.³

²Anti Marifat yaitu, *Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Konstruktif Pada Kelas A Di TK Hikari Perumahan Serpong Lagoon Kelurahan Koceak Kecamatan Setu Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten* (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018)

³ Nurvidia Tintia yaitu, *Penggunaan alat Permainan Edukatif Lego dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini 3-4 Tahun di CreativKids And U art bandar Jaya Timur. Bertempat di CreativKids And U Art Bandar Jaya Timur* (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2018)

3. Peneliti yang dilakukan Dinda Agustin Maulida yaitu Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. Bertempat di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. Penelitian ini merupakan jenis penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan yaitu mulai bulan Januari 2017- Juli 2017 di play group al-irsyad al-islamiyyah Jember. Hasil peneliti menunjukkan bahwa kreativitas dengan perkembangan kognitif anak usia dini sebesar 0,834 atau 69,55% dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas memiliki hubungan dengan perkembangan kognitif anak usia dini. Sedangkan hubungan antara mengembangkan imajinasi dengan perkembangan kognitif anak usia dini sebesar 0,884 atau 78,14% dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa, mengembangkan imajinasi memiliki hubungan dengan perkembangan kognitif anak usia dini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan lego memiliki hubungan yang tinggi dengan perkembangan kognitif anak usia dini di play group al-irsyad al-islamiyyah Jember. Terdapat hubungan yang tinggi antara permainan lego dengan perkembangan kognitif anak usia dini di play group al-irsyad al-islamiyyah Jember.⁴

Berdasarkan pemaparan masing-masing kutipan diatas hasil penelitian yang terkait, maka peneliti menyimpulkan persamaan dan perbedaan dalam pembahasan. Persamaan kutipan hasil penelitian yang terkait yaitu masing-

⁴ Dinda Agustin Maulida yaitu, *Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*, Jurnal Edukasi 01, (2018): 9-11.

masing membahas tentang kegiatan yang dilakukan menggunakan media bentuk geometri melalui permainan konstruktif lego dan peneliti menemukan perbedaan dalam pembahasan yaitu terletak pada permasalahan yang di kaji atau diteliti.

Peneliti akan memfokuskan meneliti tentang Upaya Meningkatkan Kognitif Melalui Permainan Lego Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kelurahan Ganjar Agung Kecamatan Metro Barat Kota Mero.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkahlaku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.⁵

Kemampuan kognitif adalah sesuatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang memadai seseorang dengan berbagai minat terutama ditunjukkan dengan ide-ide dan belajar.⁶

Sementara itu Siti Partini Suwardiman membatasi pengertian kemampuan kognitif pada anak usia dini, yakni daya atau kemampuan anak untuk berpikir dan mengamati, melihat hubungan-hubungan, kegiatan yang mengakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru yang banyak didukung oleh kemampuan bertanya.⁷

⁵ Soemiati Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Depdikbud dan PT Rieneka Cipta, 2003), 27.

⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2011), 47.

⁷ Siti Partini Suwardiman, *Metode Perkembangan Daya Pikir dan Daya Cipta untuk Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY, 2003), 1.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini adalah kemampuan anak untuk berpikir melalui pengamatan, menggolongkan, menghubungkan, menguraikan perkembangan-perkembangan anak yang lain.

2. Tahap Perkembangan Kognitif

Piaget menyebutkan bahwa perkembangan kognitif anak usia 4- 5 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap pemikiran praoperasional, tahap perkembangan anak dibagi menjadi dua sub tahap yaitu sub tahap fungsi simbolis (*symbolic function substage*) yang terdiri dari rentang usia 2-4 tahun dan sub tahap pemikiran intuitif (*intuitive thought substage*) terjadi berkisar 4-7 tahun. Dengan demikian jika merujuk pada pendapat di atas, usia 4-5 tahun berada pada kemampuan kognitif praoperasional pada sub tahap pemikiran intuitif.⁸

Tahap perkembangan kognitif praoperasional terjadi pada usia 2-7 tahun. Anak yang terdapat pada tahap praoperasional adalah anak-anak usia Taman Kanak-Kanak. Cara berfikir mereka pun masih tergolong sederhana. Anak-anak membentuk ide-ide langsung dari pengalamannya. Selanjutnya, tahapan kognitif praoperasional yaitu dimulainya

⁸ Nilawai Tadjuddin, *Desain pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandar Lampung: Aura Printing & Publishing 2015), 22-28

penggunaan aktivitas-aktivitas mental ketika berfikir. Contohnya adalah anak mampu mengkombinasikan bermacam informasi serta mengemukakan alasan dalam menyatakan ide.

Karakteristik tahapan perkembangan kognitif praoperasional dapat disebut juga cara berfikir prakonseptual dan intuitif, yaitu sebagai berikut:

a. Cara Berfikir Prakonseptual

Cara berfikir prakonseptual ialah pola pikir transduktif yaitu memiliki arti menarik kesimpulan yang memiliki sifat khusus. Selama berada pada tahap ini, anak mulai membentuk konsep yang masih belum sempurna. Anak-anak mulai mengklasifikasikan benda-benda dalam golongan tertentu berdasarkan prinsip kesamaan. Contohnya: Seorang anak yang diminta untuk mencari batu besar berbentuk persegi kemudian anak tersebut mencari dan membawa batu besar akan tetapi bentuknya bulat.

b. Cara Berfikir Intuitif

Anak memecahkan masalah tidak secara logis melainkan lebih kepada berfikir secara intuitif. Kemudian karakteristik yang sangat menonjol pada tahap ini adalah kegagalannya dalam mengembangkan pelestarian atau konservasi. Yang dimaksud dengan konservasi merupakan kemampuan untuk memahami bahwa jumlah, panjang, area akan tetap sama meskipun hal-hal tersebut disajikan ke dalam bentuk yang berbeda-beda. Contohnya: seorang anak membongkar mainan yang baru saja dibeli oleh ayahnya

kemudian diminta untuk dipasang kembali namun anak tersebut tidak tahu cara mengembalikannya dan menempatkan potongan-potongan itu seperti semula.⁹

Kemudian, pada usia 4-5 tahun terdapat tingkat pencapaian perkembangan yang seharusnya terjadi pada anak ialah sebagai berikut:

a. Lingkup Perkembangan Kognitif (Pengetahuan Umum dan Sains):

- Mengenal benda atas dasar fungsinya (pisau untuk memotong).
- Menggunakan benda-benda untuk permainan simbolik.
- Menetahui gejala sebab akibat yang terjadi pada dirinya.
- Mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
- Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya.

b. Ruang Lingkup Perkembangan Kognitif (Konsep Bentuk, Warna, Ukuran dan pola):

- Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna serta ukurannya.
- Mengklasifikasikan benda berdasarkan ukurannya.
- Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna
- Mengelompokkan benda ke dalam kelompok yang sama.

⁹ Rita Eka Izzaty, *Perilaku Anak Prasekolah (Masalah dan Cara Menghadapinya)* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017), 44–45.

- Mengetahui pola AB-AB dan ABC-ABC.
 - Mengurutkan benda berdasarkan lima variasi ukuran atau warna.
- c. Ruang Lingkup Kognitif (Konsep Bilangan, Lambang Bilangan dan Huruf)
- Mengenal konsep banyak serta dan sedikit.
 - Mengucap banyaknya benda mulai dari satu sampai sepuluh.
 - Mengetahui konsep bilangan.
 - Mengetahui lambang bilangan.
 - Mengetahui lambang huruf.¹⁰

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 tahun ialah sebagai berikut:

Tabel 1
Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun

No	Lingkup Perkembangan	Tingkat capaian perkembangan
1)	Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mengenal lambang huruf
2)	Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna
3)	Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb) 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu 8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman)

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.¹¹

Dari beberapa uraian di atas tentang karaktersitik perkembangan anak praoperasional maka pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada indikator tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun pada lingkup perkembangan berfikir logis karena terdapat beberapa indikator yang sesuai dengan permasalahan yang ada, seperti mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan mengklasifikasikan benda

¹¹ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, t.t., 24 - 25

ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.

3. Pentingnya Perkembangan Kognitif

Piaget mengatakan bahwa, pentingnya guru meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini sebagai berikut:

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komperhensif
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak mampu memahami berbagi simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan)
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.¹²

¹²Yuliana Nuraini Sujioni, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas terbuka, 2011), 122.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Faktor hereditas/ keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey dan Spuhier berpendapat bahwa taraf intellegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

b. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Teori ini dikenal dengan sebutan teori *Tabula rasa*. Menurut *John Locke*, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendidikan Locke taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubung erat dengan usia kronologi (usia kalender).

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri

e. Faktor Minat dan Bakat

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

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-

metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Peneliti melihat salah satu faktor yang paling berpengaruh adalah lingkungan sosial. Lingkungan sosial mencakup peran bahasa dan pendidikan, pengalaman fisik dapat memacu atau menghambat perkembangan kognitifnya. Tingkat kecerdasan setiap individu memang berbeda, berkenaan dengan faktor yang mempengaruhinya. Namun apabila faktor-faktor yang mempengaruhinya dapat diberikan dengan maksimal maka anak akan memperoleh kecerdasan yang maksimal pula.

B. Lego Pada Anak

1. Pengertian Lego

Lego merupakan alat permainan edukatif modern yang terbuat dari bahan plastik. Cara menggunakannya ialah dengan cara menyusun lego sesuai yang diinginkan anak. Dengan alat permainan ini seorang anak dapat beraktivitas sesuai dengan imajinasi. Lego dapat digunakan untuk anak usia 2 tahun ke atas. Selain itu lego dapat melatih anak mengenal berbagai warna dan motorik halus. Lego dapat disusun menyerupai binatang, kendaraan, rumah dan lain sebagainya.¹³

Lego alat permainan ini berupa potongan-potongan persegi maupun persegi panjang. Yang masing-masing dapat ditancapkan dan

¹³ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan* (Jakarta: Kencana: Jakarta, 2017), 144..

disusun sesuai dengan keinginan. Anak bebas menyusun lego tersebut berdasarkan daya imajinasinya.¹⁴

Dari beberapa pengertian di atas dapat penulis simpulkan bahwa lego merupakan alat permainan edukatif modern yang terbuat dari bahan plastik terdiri dari potongan persegi maupun persegi panjang yang dapat ditancapkan dan disusun sesuai dengan imajinasi atau pengetahuan anak.

2. Aturan Bermain Lego

Ketika melakukan aktivitas permainan, diperlukan adanya aturan dalam bermain untuk anak sebagai berikut:

- a. Lego untuk membangun
- b. Membangun lego di atas alas lego merupakan alat permainan edukatif modern yang terbuat dari bahan
- c. Mengambil lego secukupnya
- d. Start-Finish lancar
- e. Bermain tepat waktu
- f. Beres-beres.¹⁵

3. Cara Bermain Lego

Permainan lego adalah suatu permainan bongkar pasang yang berfokus pada serangkaian permainan yang dapat dimainkan dari berbagai jenis. Permainan ini merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak, dari permainan ini anak mampu menciptakan sesuatu karya yang unik sesuai dengan pemikirannya.

¹⁴*Ibid.*, 89.

¹⁵*Ibid.*, 89.

Jadi permainan lego adalah seperangkat mainan susun bangun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan persegi, sehingga dapat disatukan yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk. Misalnya berbentuk robot, pistol-pistolan, mobil, pesawat, menara dan lain-lain. Permainan bongkar pasang lego memang mengasyikkan.¹⁶ Asyiknya, permainan ini bisa meningkatkan kognitif anak karena bermain lego membutuhkan imajinasi dan daya pikir pemainnya. Adapun langkah pembelajaran melalui permainan lego sebagai berikut:

Tabel 2
Langkah Pembelajaran Melalui Permainan Lego

No.	Guru	Anak	Waktu
1.	Guru menyiapkan dan membagikan lego kepada anak-anak lalu guru berdiri di tengah-tengah kelas dan memegang lego. Kemudian guru mengenalkan dan menyebutkan warna lego yang sedang di pegang guru satu persatu. Setelah itu guru membentuk 2 kelompok yang terdiri dari 4 anak untuk berlomba mengumpulkan lego sesuai warnanya.	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyebutkan warna sesuai lego - Anak dapat mengelompokkan lego berdasarkan warna - Rasa ingin tahu anak sangat tinggi dalam mengenal konsep warna melalui permainan lego - Anak dapat melatih ingatannya 	30 Menit
2.	Guru membagikan lego kepada anak-anak dan guru berdiri di tengah-tengah kelas dengan memegang lego. Kemudian guru mengenalkan bentuk geometri (persegi/ segi panjang) menggunakan lego. Lalu guru mengajarkan anak untuk membuat bentuk pistol menggunakan bongkahan-bongkahan lego.	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat mengamati dan memahami bentuk geometri (persegi/ segi panjang) - Anak dapat membangun suatu benda menggunakan lego - Anak dapat mengelompokkan lego berdasarkan bentuk - Anak dapat berimajinasi sesuai dengan cara berfikir anak 	30 Menit
3.	Guru menyiapkan kertas yang sudah di gambar 2 bentuk lego yang berbeda ukurannya (besar - kecil) lalu guru menjelaskan gambar tersebut sesuai ukurannya. Kemudian guru membagikan kertas tersebut untuk di cocok sesuai pola gambar lego dan ukuran besar - kecil lego lalu di tepelkan ke buku yang sudah di siapkan guru.	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat mengamati dan memahami ukuran besar- kecil gambar lego - Anak dapat mencocok bentuk lego sesuai dengan pola gambar lego - Anak dapat membedakan ukuran besar- kecil lego 	30 Menit

¹⁶ M, Fadlilah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana 2013),

4. Manfaat Bermain Lego

Sama halnya dengan permainan bulding block, permainan lego membutuhkan kreativitas, logika, dan analisis dari pemainnya. Tidak hanya itu menyusun lego ternyata juga banyak manfaatnya, antara lain dapat menyatukan ide bersama apabila permainan dilakukan bersama-sama. Selain itu, bermain lego dimulai dengan suatu proses yang sistematis, mulai dari visi (bangunan apa yang dikehendaki), strategi (bagaimana cara membangunnya agar kuat dan kokoh), sampai art (seni dan keindahannya).

Meski permainan lego banyak sekali manfaatnya bagi anak, namun yang pasti otak kirilah yang berperan dalam permainan, karena permainan ini berkaitan dalam menyusun. Sebagaimana kita ketahui, kemampuan logika, analisis, dan menyusun merupakan fungsi dari otak kiri. Dengan demikian, kemampuan otak kiri anak akan terasah melalui permainan ini.¹⁷

Willy mengatakan bahwa dengan permainan konstruktif lego sangat membantu perkembangan kemampuan kognitif anak yang mana akan terjadi pengenalan terhadap konsep warna, geometri, ukuran dan tekstur benda, selanjutnya hasil pengamatan anak terhadap konsep-konsep tersebut akan tersimpan pada benak anak sehingga anak akan mengalami

¹⁷ Agus dan Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak* (Jogjakarta: Flashbooks, 2011), 55.

proses belajar, mencoba menggali ingatan dalam benak anak yang telah didapatkan serta belajar mengungkapkan pendapat.¹⁸

Zaman mengatakan bahwa Lego merupakan permainan konstruktif bermanfaat bagi anak untuk mengembangkan kognitifnya. Dari permainan ini anak bisa belajar tentang konsep besar- kecil, tinggi - rendah, panjang-pendek dan bisa belajar mengenal warna.¹⁹

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa APE lego menjadikan anak aktif dan berkonsentrasi dalam bermain, lebih cepat mempelajari suatu konsep dan dapat berintraksi dengan baik bersama teman-temannya.

Manfaat dari bermain lego bagi perkembangan anak diantaranya:

- a. Belajar menciptakan visi, Bagaimana bangunan yang dikehendaki, berapa lantai, berapa jumlah kamar/jendela, berapa jumlah garasi. Biasanya visi ini dinyatakan dulu dari awal agar menjadi pedoman dalam proses pembuatannya nanti (start from the end).
- b. Belajar mengerti fondasi, Langkah awal pembuatan lego adalah bangunan fondasi. Fondasi ini akan menentukan kekuatan bangunan yang nanti akan dibuat.
- c. Belajar mengerti alat bantu, Ada beberapa cara untuk membuat konstruksi/rangka yang kuat, dan kadang membutuhkan alat bantu sebagai penyangga untuk memperkuat konstruksi.

¹⁸ Willy, dkk. *Pengembangan Piranti Permainan Alternatif Bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Online), (<http://willydeno.wordpress.com>.) diakses tanggal 10 Mei 2021 jam 13.30 WIB)

¹⁹ Gurslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya; CV. Jakad Publishing , 2018), 32-33

- d. Belajar berkomunikasi dan sharing ide, Pembuatan bangunan pada lego membutuhkan komunikasi yang konstruktif apabila dilakukan bersamaan. Ide yang di miliki harus berani disampaikan dan dicoba bersama.
- e. Belajar sumber alokasi, Jumlah bentuk pada lego terbatas untuk masing-masing jenisnya, sehingga perlu dipikirkan keterbatasan jumlah bangunan, namun bangunan dapat sesuai dengan yang direncanakan.
- f. Belajar seni, Memahami dan mengerti tentang seni dan keindahan.
- g. Belajar bersabar.²⁰

5. Kelebihan dan Kelemahan Media Lego

Kelebihan dalam menggunakan media lego antara lain menunjang kreativitas berfikir anak, mengasah kecerdasan otak anak dalam mengenal konsep bentuk, konsep warna dan konsep ukuran, menstimulasi perkembangan anak.

Sedangkan kelemahan dalam penggunaan media lego adalah dalam pembelajaran pada waktu pertama kali anak akan merasa bingung karena belum terbiasa menggunakan media lego.²¹

²⁰ Rani Yulianty, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* (Jakarta: Laskar Aksara), 41-42.

²¹ Yayuk Widiyanti, "Mengembangkan Kemampuan Permulaan Membaca Dengan Menggunakan media Lego Pada Anak Didik kelompok Bermain Di PAUD Permata Bunda Desa Ngepoh Kecamatan Tanggung Gunung Tahun Pelajaran 2014/2015," (Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri), 7

C. Permainan Lego Dapat Meningkatkan Kognitif Anak

Lego termasuk alat permainan edukatif (APE) yang dapat dimainkan anak dalam ruangan. Anak dapat menyibukkan daya imajinasinya, dan mengembangkan kecakapan daya ciptanya dengan bermain lego. Lego adalah salah satu alat permainan edukatif yang dapat dimainkan oleh semua kalangan terutama anak-anak. Masa usia dini merupakan masa kritis dalam rentang perkembangan dalam kehidupan individu, untuk itu diperlukan berbagai stimulasi dari orang tua dan lingkungan agar menyiapkan kondisi yang kondusif guna tercapainya perkembangan yang optimal dari seorang anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan kepuasan bagi diri seseorang.

Melalui bermain memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat ia hidup. Diyakini bahwa bermain memberikan kontribusi khusus pada semua aspek perkembangan anak, sehingga semua kegiatan yang dilakukan anak harus diwujudkan melalui aktivitas bermain. Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media sangat membantu dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, karena media dirancang dengan baik dan menarik minat anak.

Sehingga anak senang dan tidak bosan dalam proses belajar. Alat belajar edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.²²

Anak prasekolah juga akan belajar untuk berfikir, berpendapat, menyelesaikan masalah, mengasah keterampilan melalui kemampuannya menyusun lego. Melalui permainan lego akan terjadi pengenalan terhadap konsep warna, ukuran dan bentuk selanjutnya hasil pengamatan anak terhadap konsep-konsep tersebut akan tersimpan dalam benak anak sehingga anak akan mengalami proses belajar, mencoba menggali ingatan dalam benak anak yang telah didapatkan, serta belajar mengungkapkan pendapatnya. Kemampuan anak dalam membayangkan hal yang lebih abstrak dan imajinatif juga semakin berkembang. Lego merupakan permainan yang bersifat membina keterampilan dan rangsangan bagi kognitif anak, karena melalui eksperimentasi dalam bermain anak akan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan.²³

Dari proses bermain lego yang dilakukan anak pasti timbul ide-ide yang cemerlang untuk membangun atau menggabungkan lego, karena bentuk yang digabungkan tersebut sangatlah beragam. Adanya peningkatan kognitif yang digunakan jika menggunakan permainan lego, karena pengembangan kognitif anak antara lain bisa dilakukan dengan metode bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Dalam pengembangan kognitif ada banyak cara

²² Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), 63.

²³ Davida 2004, *Permainan Yang Mengasah Keterampilan*, (Online), (<http://www.Sabda.org>, diakses tanggal 8 april 2021, jam 11.00 WIB).

pembelajaran yang dapat digunakan. Dan salah satu cara tersebut dengan menggunakan permainan lego. Permainan lego ini akan sangat menarik dan menyenangkan karena menggunakan lego dengan berbagai macam warna sehingga anak akan lebih termotivasi dalam belajar.

Pada saat menyusun setiap kepingan lego, anak dituntut untuk dapat mengenal berbagai macam bentuk, ukuran maupun warna yang terdapat pada lego tersebut sehingga akan menghasilkan bentuk bangunan lego yang sempurna dan menarik. Sesuai dengan identifikasi karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini 4-5 tahun ialah mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, atau ukuran, menumpuk bentuk lego sesuai ukuran dan memahami konsep besar atau kecil.²⁴

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Meningkatkan kognitif anak melalui permainan lego pada peserta didik kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung
- 2) Setelah dilakukan tindakan, hasil peningkatan peserta didik minimal 80% dalam proses belajar mengajar.

²⁴ Dinda Agustin Maulida et al., Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia dini di Play Group Al- Irsyad Islam Jember, Jurnal Edukasi V No. 01 (2018): 10.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

Operasional variabel adalah penjabaran lebih lanjut terhadap suatu objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi tentang sesuatu yang dijadikan objek penelitian tersebut. Dalam penelitian ini variabel yang akan diteliti sebagai objek tindakan yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam variabel ini yang menjadi variabel bebas adalah lego. Bermain lego merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan adanya media alat permainan edukatif. Seperti seorang anak sedang bermain lego kemudian sang ayah menyuruhnya untuk mengambil lego warna kuning akan tetapi anak masing bingung terhadap warna pada lego tersebut.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi sebab berubahnya atau timbulnya variabel yang akan diteliti (variabel dependen). Dalam variabel ini yang menjadi variabel terikat adalah kognitif. Kognitif merupakan kemampuan daya atau kesanggupan pada individu dimana daya ini di hasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang menyelesaikan tugasnya.

Seperti halnya anak dapat Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, ukuran dan anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiya Bustanul Athfal Kelurahan Ganjar Agung Kecamatan Metro Barat Kota Metro pada kelompok usia 4-5 tahun (A1).

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak dan guru yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kelurahan Ganjar Agung Kecamatan Metro Barat Kota Metro dengan jumlah 21 anak dengan berbagai macam latar belakang tingkat intelektual yang berbeda. Penelitian ini dilakukan secara berkolaborasi dengan guru kelompok A1.

D. Rencana Tindakan

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Kunandar dalam bukunya yang berjudul langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru mendefinisikan penelitian tindakan kelas (PTK) atau (*Classroom action research*) sebagai penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Tujuan utama penelitian tindakan kelas PTK adalah untuk

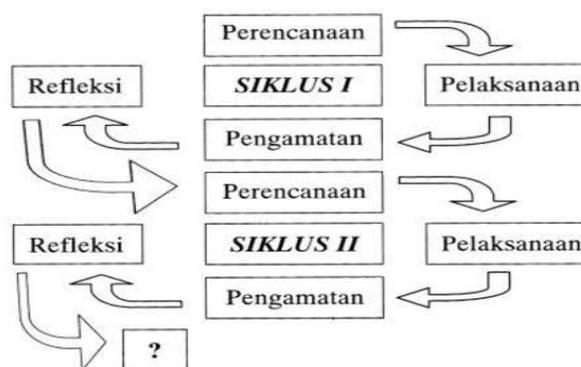
memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesi.²⁵

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah proses berfikir yang sistematis. Dengan demikian pelaksanaannya harus dirancang sedemikian rupa agar hasilnya bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.²⁶

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam satu siklus (putaran). Setiap siklus adalah terdiri dari sejumlah langkah yang harus dikerjakan oleh peneliti. Rencana penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdapat tiga kali pertemuan, penelitian ini mengaplikasikan model yang dikembangkan tiap siklus terdiri dari empat kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tahapan tersebut berlangsung secara berulang-ulang hingga mencapai tujuan penelitian.

Adapun model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto tertera pada gambar berikut :

Gambar 1
Penelitian Tindakan Kelas Suharsimi Arikunto



²⁵ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta:Rajawali pers, 2013).45.

²⁶ Wina sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta:Kencana, 2009).63.

Seperti yang diuraikan diatas, bahwa penelitian ini dilakukan dalam dua siklus setiap siklus terdapat tiga kali pertemuan, dengan beberapa tahap yaitu:²⁷

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Sebelum melakukan tindakan terlebih dahulu peneliti merencanakan suatu hal yang dilakukan setelah mengetahui masalah yang ada, maka peneliti merancang seluruh pembelajaran, yaitu dengan menyusun desain pembelajaran, menyusun RPPH dan instrument.

Ada pun tahap-tahap dalam perencanaan tindakan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menetapkan satu kali pertemuan dengan waktu 120 menit, menetapkan materi yang akan disajikan.
- 2) Guru bersama mitra membuat scenario dan perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebelum kegiatan dilakaukan
- 3) Guru membuat istrument penelitian berupa lembar pengamatan kegiatan anak dan lembar pengamatan kegiatan anak
- 4) Guru membuat perangkat evaluasi

²⁷ Suharsimi Arikunto, *penelitian tindakan kelas*, (Jakarta: Rineka Cipta,2006) 16.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Kegiatan pembukaan
 - a. Berdoa sebelum kegiatan
 - b. Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini
 - c. Menyanyi lagu
- 2) Kegiatan inti
 - a. Guru mengajak anak mengamati lego
 - b. Guru memberitahu kepada anak tentang tema hari ini
 - c. Guru memperkenalkan beberapa warna, bentuk dan ukuran lego kemudian menjelaskan peraturan bermain lego.
- 3) Penutup

Dalam kegiatan menutup :

 - a. Guru menanyakan perasaan anak hari ini
 - b. Bercerita pendek berisi pesan-pesan
 - c. Mengkonfirmasi kegiatan besok
 - d. Berdoa, pulang , salam

c. Pengamatan (Observasi)

Tahap ini adalah mengamati hasil atau dampak dari tindakan-tindakan anak dalam belajar menggunakan media lego. Observasi dapat diartikan sebagai alat pengumpulan data yang dilakukan dengan

cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang terjadi.²⁸

Observasi ini diungkap dari segala peristiwa yang berhubungan dengan pengajaran maupun respons terhadap media lego. Pengamatan hasil belajar dapat diamati melalui daftar nilai setiap tugas pada akhir siklus anak di TK ABA Ganjar Agung. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal bentuk, ukuran dan warna.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis, mengevaluasi, membuat perbaikan berdasarkan pengamatan dan catatan lapangan. Refleksi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan tingkat kegagalan dalam pembelajaran dengan menggunakan media lego. Apa bila sudah mencapai target yang diinginkan maka siklus tindakan dapat berhenti, tetapi jika belum maka siklus tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki tindakan.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil dari refleksi siklus I. Oleh karenanya hasil observasi dijadikan bahan untuk refleksi dan hasil refleksi. Pada siklus I akan dijadikan acuan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Apabila dalam proses pembelajaran pada siklus I kurang memuaskan dimana antusias dan hasil belajar masih kurang optimal maka

²⁸ Cholid Narbuko dan Abu Achmad, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2013), 70.

siklus II harus dilaksanakan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan serta dapat dipertanggung jawabkan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Dilihat dari persiapan maupun cara pelaksanaannya observasi bisa bersifat sistematis atau insidental. Dalam observasi yang sistematis, sebelum pelaksanaannya dipersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan baik mengenai aspek-aspek yang diamati, waktu observasi, maupun alat yang digunakan. Adapun jenis-jenis observasi yaitu: observasi partisipatif dan observasi nonpartisipatif. Observasi partisipatif adalah observasi yang dilakukan apabila observer ikut serta dalam kegiatan atau situasi yang dilakukan oleh observer. Sedangkan observasi nonpartisipatif adalah observasi yang tidak melibatkan observer dalam kegiatan yang sedang diobservasi. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan jenis observasi partisipatif.

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, Observasi juga

dapat digunakan untuk mendapatkan informasi atau data tentang keadaan atau kondisi tertentu. Seperti kondisi ruangan kelas dan kantor.²⁹

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan, dan kebijakan. Sedangkan dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto-foto kegiatan anak.

Dokumentasi dibedakan berdasarkan beberapa jenis yaitu dokumen utama, dokumen sekunder, dan dokumen tersier. Dokumen utama yaitu dokumen yang menyajikan informasi tentang hasil penelitian asli atau langsung dari sumbernya. Dokumen sekunder yaitu dokumen yang menyajikan informasi tentang literatur primer, biasanya juga disebut dokumen bibliografi. Dokumen tersier yaitu dokumen yang menyajikan informasi tentang literature sekunder. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan dokumen utama. Teknik dokumentasi dilakukan peneliti agar membantu peneliti dalam mengumpulkan data seperti laporan-laporan diskusi, berbagai macam hasil ujian, laporan rapat, laporan tugas siswa, RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), dan hasil karya siswa.³⁰

²⁹Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Kencana, 2009),86.

³⁰Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2015), 240.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Pada penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk menilai tingkat kemampuan kognitif anak melalui bermain lego yaitu sebagai berikut:

Berikan tanda centang (√) pada aspek yang sesuai dengan kriteria keterangan aspek yang diamati :

- A. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk
- B. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna
- C. Mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran
- D. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi.

Tabel 3
Kriteria Pemberian Capaian Perkembangan

Bintang	Kriteria	Deskripsi
	BB	Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
	MB	Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus di ingatkan atau dibantu oleh guru.
	BSH	Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
	BSB	Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

Tabel 4
Lembar Instrumen Penelitian

No	Nama Anak	Indikator				Bintang	Kriteria	Ket
		A	B	C	D			
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk menggali data tentang TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung dokumen yang dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data salah satunya yaitu foto-foto pada saat proses pembelajaran berlangsung.

G. Teknik Analisis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan secara terus menerus setiap siklus dengan presentase kenaikan. Analisis kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dan hasil lapangan dan catatan dokumentasi selama penelitian.

a. Analisis Data Secara Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini didapatkan dari hasil presentase kemampuan anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Untuk menentukan presentase dilakukan dengan cara:

$$PK = x 100$$

Keterangan:

PK = Angka Presentasi

SD = Keseluruhan Anak

ST = Jumlah Skor Tinggi³¹

Dalam kaitan ini peneliti menggolongkan atau mengkategorikan kedalam tiap permasalahan melalui uraian singkat, menghilangkan yang tidak perlu dan menganalisis data sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasikan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dengan mengatagorikan sebagaimana tabel berikut ini.

Tabel 5

Total Ukuran Penilaian

Nilai Akhir	Kategori Kemampuan
45-54	BB
55-64	MB
80-65	BSH
100-80	BSB

b. Analisis Data Secara Kualitatif

Analisis data kualitatif adalah sebuah proses sistematika yang bertujuan untuk menyeleksi, mengatagorikan, membanding dan menginterpretasi data untuk membangun suatu gambaran komperhensif tentang fenomena yang sedang diteliti. Proses dalam menganalisis data kualitataif berlangsung secara berulang dan terintegrasi kedalam seluruh tahap penelitian. Analisis data dilakukan sejak penelitian berlangsung hingga akhir pengumpulan data.

³¹ Purwanto, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Airlangga, 2004), 102

Analisis dilakukan peneliti dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kognitif anak melalui bermain lego pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kelurahan Ganjar Agung Kecamatan Metro Barat Kota Metro. Jika hasil penelitian belum mencapai intervensi yang diharapkan, maka diadakan perencanaan kembali pada siklus berikutnya. Namun, jika hasil penelitian telah mencapai standar yang telah ditentukan, maka peneliti dan kolaborator mempunyai kesepakatan bahwa penelitian dinyatakan berhasil dan tidak memerlukan siklus berikutnya.

Setelah dilakukan analisis data, langkah selanjutnya adalah melaksanakan interpretasi hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Hasil data kuantitatif dan kualitatif disajikan dalam bentuk tampilan data berupa grafik. Dari grafik yang ditampilkan dapat dilihat hasil presentase yang diperoleh dari tiap siklus. Data penelitian yang terkumpul terdiri atas lembar observational checklist, hasil pemantauan tindakan dan catatan dokumentasi yang disusun.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adanya peningkatan kognitif anak dan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II antara lain.

1. Rata-rata dalam melakukan kegiatan belajar anak meningkat di setiap siklusnya
2. Peningkatan hasil belajar ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 80% pada aspek kognitif di akhir siklus.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Deskripsi lokasi penelitian merupakan paparan atau gambaran atau lokasi secara keseluruhan tempat terjadinya suatu penelitian. Adapun deskripsi lokasi penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung adalah sebagai berikut :

a. Sejarah Berdirinya TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung

Taman kanak-kanak Aisyiyah XI Ganjar Agung didirikan pada tahun 2011 berdasarkan surat pimpinan pusat Aisyiyah bagian pendidikan dan kebudayaan dibawah naungan yayasan Aisyiyah. Selama TK Aisyiyah Ganjar Agung Metro Barat berdiri sudah dipimpin oleh kepala sekolah Sri Natun Widiastuti, S. Pd.

Dekade demi dekade TK Aisyiyah XI Ganjar Agung mengalami perbaikan dan sampai pada saat ini peningkatan kualitas dan kuantitas ditingkatkan seiring pemberdayaan dan peningkatan sumber daya guru dan karyawan dengan teknologi informasi dalam menunjang peningkatan mutu pendidikan dan meningkatkan mutu pelayanan sehingga menghasilkan hasil belajar yang mampu bersaing secara global.

b. Visi, Misi dan Tujuan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung

1. Visi

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung menjadikan peserta didik yang sehat, cerdas, ceria, mandiri, berkarakter, berakhlak mulia serta bertaqwa kepada tuhan yang maha esa.

2. Misi

- a. Menumbuhkan rasa cinta terhadap tuhan yang maha esa
- b. Mengembangkan karakter bangsa
- c. Meningkatkan pengetahuan, keterampilan melalui bermain
- d. Menumbuhkan kreatifitas dan kemandirian anak
- e. Menjadikan TK yang disenangi anak, dipercaya masyarakat, menciptakan lingkungan yang aman dan menyenangkan

3. Tujuan

- a. Tujuan Menyeimbangkan antara IPTEK dan IMTEQ
- b. Mengembangkan bakat, minat dan kreatifitas
- c. Menambahkan sikap mental yang demokratis
- d. Menumbuhkan kerja sama yang tinggi, memahami hak dan kewajiban dalam setiap kegiatan sekolah

c. Keadaan Sarana dan Prasarana di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung

Sarana dan prasarana merupakan salah satu hal yang paling penting untuk menunjang proses pembelajaran yang ada di sekolah. Sehingga bukan hanya mementingkan metode/strategi yang digunakan, atau

media yang digunakan. Tetapi, sebagai seorang guru yang mempunyai fungsi sebagai motivator dan fasilitator, juga perlu memperhatikan sarana dan prasarana yang akan membuat anak merasa nyaman ketika proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini sarana yang sudah dimiliki di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung :

Tabel 6
Sarana dan Prasarana TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung

No	Jenis Bangunan	Kondisi	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Belajar	Baik	9 Buah	Permanen
2.	Halaman Bermain	Baik	1 Buah	Permanen
3.	Ruang kantor	Baik	2 Buah	Permanen
4.	Prosotan	Baik	2 Buah	Permanen
5.	Ayunan	Baik	2 Buah	Permanen

(Sumber: Dokumen TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung pada tahun 2021)

d. Data Guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung memiliki 14 orang guru yang dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 7
Data Guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung

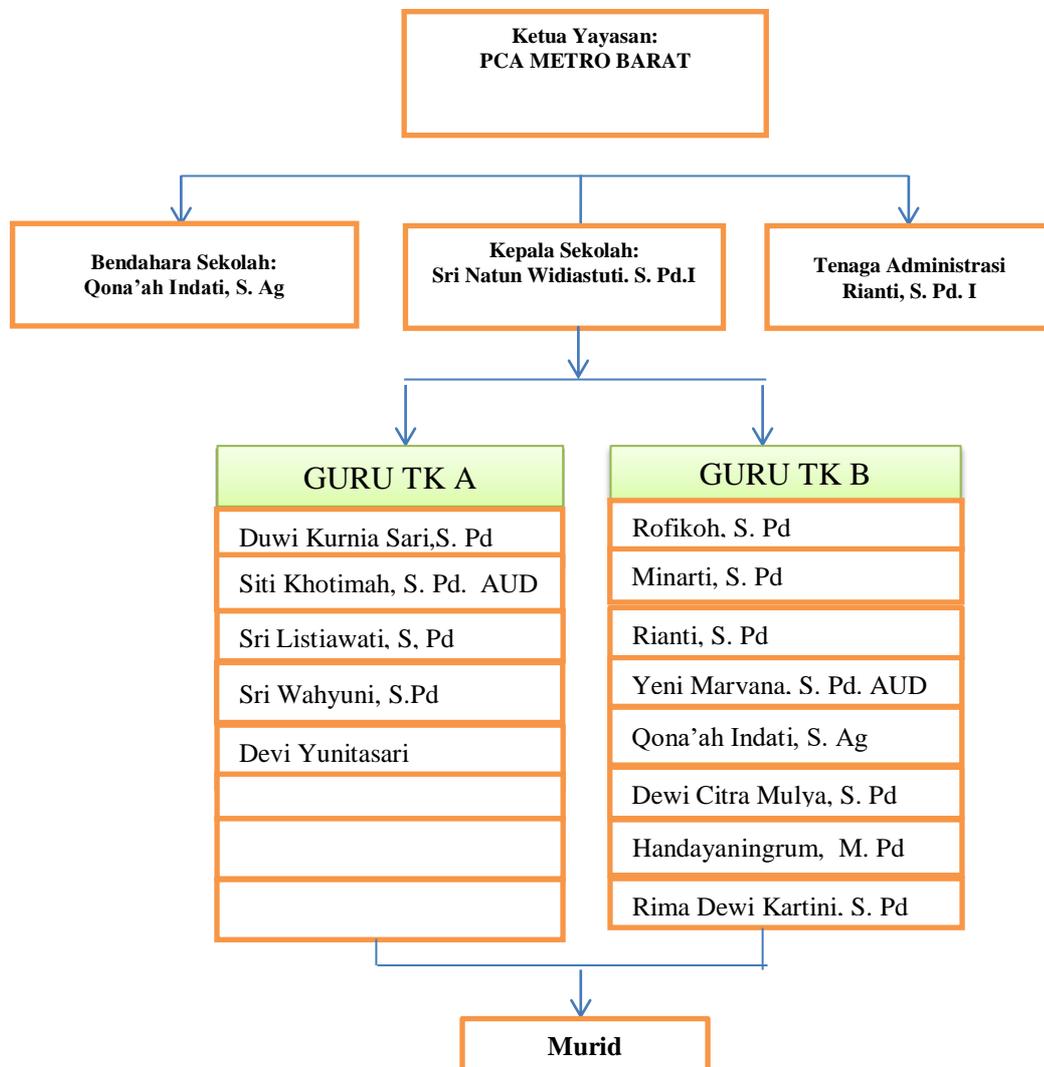
No	Nama	Jabatan
1.	Sri Natun Widiastuti, S. Pd. I	Kepala Sekolah
2.	Rofiikoh, S. Pd	Guru Kelompok B
3.	Minarti, S. Pd	Guru Kelompok B
4.	Rianti, S. Pd	Guru Kelompok B
5.	Yeni Maryana, S. Pd. AUD	Guru Kelompok B
6.	Qonna'ah Indati, S. Ag	Guru Kelompok B
7.	Sri Wahyuni, S. Pd	Guru Kelompok A
8.	Devi Yunitasari	Guru Kelompok A
9.	Listiawati, S. Pd	Guru Kelompok A
10.	Duwi Kurnia Sari, S. Pd	Guru Kelompok A
11.	Siti Khotimah, S. Pd. AUD	Guru Kelompok A
12.	Handyaningrum, M. Pd	Pengembangan Kurikulum TK
13.	Dewi Citra Mulya, S. Pd	Pengembangan Kurikulum TK
14.	Rima Dewi Kartini, S. Pd	Pengembangan Kurikulum TK

(Sumber: Dokumen TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung padatahun 2021)

e. Struktur Organisasi TK Aisyiyah Bustanul Athfal

Dalam lembaga perlu adanya struktur organisasi yang jelas, dengan adanya struktur organisasi yang jelas maka semua anggota struktur organisasi yang ada di TK Aisyiyah Ganjar Agung ialah sebagai berikut:

Gambar 2
Struktur Organisasi TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung



f. Letak Geografis TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung Metro Barat

Adapun denah bangunan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung Metro Barat sebagai berikut:

Gambar 3
Denah Bangunan TK Aisyiysh Bustanul Athfal Ganjar Agung



2. Deskripsi Hasil Penelitian

a) Deskripsi Siklus I

1) Siklus I Pertemuan Pertama

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan Siklus I pertemuan pertama dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun secara bersama dengan guru kelas, kemudian dikonsultasikan untuk

mendapat persetujuan dari kepala sekolah. Adapun tahap perencanaan pada siklus I pada pertemuan pertama meliputi kegiatan sebagai berikut:

- Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu sebagai pelaksana tindakan
- Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran.
- Mempersiapkan instrument penelitian, instrument yang digunakan berupa lembar observasi.
- Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa lego dan lainnya.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan (Observasi)

Pertemuan pertama ini dilaksanakan hari senin tanggal 9 agustus 2021 pukul 08.00-10.00 WIB. Tema/sub tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu lingkungan (rumahku) dan kegiatan kognitif yang akan dilakukan menggunakan media lego. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

▪ Kegiatan Awal

Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian peserta didik berdoa'a bersama. Setelah berdoa peserta didik membaca surah Al-Fatihah. Peneliti memperkenalkan diri dan memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, dan

tempat duduk. Seluruh peserta didik hadir pada pertemuan pertama ini. Selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan tahapan dalam pembelajaran adalah peneliti mampu menjelaskan macam-macam warna lego, macam-macam bentuk lego dan macam-macam ukuran lego dan mengelompokkan benda benda berdasarkan 2 variasi atau kelompok.

▪ Kegiatan Inti

- Peneliti bercakap-cakap bentuk rumah, ukuran rumah dan warna cat rumah (anak menjawab berbagai bentuk rumah kotak, menjawab ukuran rumah besar dan warna cat rumah masing-masing namun anak-anak masih bingung)
- Peneliti mengajak anak untuk mengamati warna, bentuk dan ukuran lego (anak mengamati dengan seksama)
- Peneliti menyampaikan materi pelajaran yang dimulai dengan memberikan informasi tentang benda yang diamati dan mengumpulkan informasi macam-macam warna lego, macam-macam bentuk geometri (persegi – persegi panjang) lego dan macam-macam ukuran (besar-kecil) lego sesuai dengan yang di pegang guru (guru bertanya dan anak menjawab).

- Peneliti mengajak anak untuk menyusun lego menjadi bentuk rumah (anak menyusun lego dengan mengikuti cara yang dijelaskan)

- Kegiatan Akhir

Setelah membereskan alat dan bahan waktunya untuk bersiap pulang. Pada tahap ini guru melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan) lalu ada beberapa anak yang menjawab membuat lego, membuat rumah dari lego dan ada beberapa anak yang diam saja. Peneliti menunjuk anak dan menanyakan macam-macam bentuk (persegi/ persegi panjang), warna, ukuran dan benda berdasarkan 2 variasi atau kelompok melalui media lego ada beberapa anak yang tidak menjawab. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok, berdoa lalu guru memberi salam.

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang telah disiapkan yaitu lembar observasi pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan kognitif melalui media lego. Berikut hasil pengamatan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain lego pada siklus I pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8
Hasil Pengamatan Pada Siklus I (Pertemuan Pertama)

No	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	9%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	14%
3.	Mulai Berkembang (MB)	5	24%
4.	Belum Berkembang (BB)	11	53%
	Jumlah	21	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil pengamatan pertemuan pertama yaitu anak yang belum berkembang ada 11 anak dengan persentase 53%, mulai berkembang ada 5 anak dengan persentase 24%, berkembang sesuai harapan ada 3 anak dengan persentase 14% dan yang berkembang sangat baik ada 2 anak dengan persentase 10%. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui media lego pada siklus I pertemuan pertama belum berhasil dicapai karena anak yang mencari kriteria berkembang sangat baik (BSB) belum mencapai 17 anak dengan persentase 81%. Diketahui dengan menggunakan :

$$\text{Angka Persentase} = \frac{\text{Skor Yang diPeroleh}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100$$

c. Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya:

1. Masih banyak anak yang mengalami kesulitan saat bermain lego dalam membentuk rumah

2. Masih banyak anak yang mengalami kesulitan menyebutkan warna lego
3. Masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk geometri melalui media lego (persegi-persegi panjang)
4. Masih banyak anak yang mengalami kesulitan mengurutkan ukuran besar- kecil
5. Anak sudah bisa mengurutkan benda dalam 2 variasi atau kelompok

2) Siklus I Pertemuan Kedua

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan Siklus I pertemuan kedua dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun secara bersama dengan guru kelas, kemudian dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan dari kepala sekolah. Adapun tahap perencanaan pada siklus I pertemuan kedua meliputi kegiatan sebagai berikut:

- Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu sebagai pelaksana tindakan.
- Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran.
- Mempersiapkan instrument penelitian, instrument yang digunakan berupa lembar observasi.
- Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa lego dan lainnya.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan (Observasi)

Pertemuan kedua ini dilaksanakan hari selasa tanggal 10 agustus 2021 pukul 08.00-10.00 WIB. Tema/sub tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu lingkungan (bagian-bagian rumah) dan kegiatan kognitif yang akan dilakukan menggunakan media lego. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

▪ Kegiatan Awal

Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian peserta didik berdo'a bersama. Setelah berdoa anak membaca hadist-hadist pendek (hadist kebersihan, hadist larangan minum sambil berdiri, dll). Peneliti memeriksa kesiapan anak dengan memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, dan tempat duduk. Seluruh anak hadir pada pertemuan kedua ini. Selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan tahapan dalam pembelajaran adalah peneliti mampu menjelaskan macam-macam warna lego, macam-macam bentuk lego, macam-macam ukuran lego dan mengelompokkan benda benda berdasarkan 2 variasi atau kelompok.

▪ Kegiatan Inti

- Peneliti bercakap-cakap bagian-bagian rumah (anak menjawab bagian-bagian rumah yaitu kursi kotak, meja panjang berwarna hitam)

- Peneliti mengajak peserta didik untuk mengamati bagian-bagian yang ada dirumah (anak mengamati dengan seksama)
- Peneliti menyampaikan materi pelajaran yang dimulai dengan memberikan informasi tentang benda yang diamati dan mengumpulkan informasi macam-macam warna lego, macam-macam bentuk geometri (persegi-persegi panjang) lego dan macam-macam ukuran (besar-kecil dan panjang-pendek) lego sesuai dengan yang di pegang guru (guru bertanya dan anak menjawab).
- Peneliti mengajak anak untuk membuat kursi dari media lego (anak menyusun lego dengan mengikuti cara yang dijelaskan)
- Kegiatan Akhir

Setelah membereskan alat dan bahan waktunya untuk bersiap pulang. Pada tahap ini guru melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan) lalu ada beberapa anak yang menjawab membuat lego, membuat kursi dari lego dan ada beberapa anak yang diam saja. Peneliti menunjuk anak dan menanyakan macam-macam bentuk (persegi-persegi panjang), warna, ukuran dan benda berdasarkan 2 variasi atau kelompok melalui media lego ada beberapa anak yang tidak menjawab. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan

besok, membagi tabungan, membaca doa pulang lalu guru memberi salam.

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang telah disiapkan yaitu lembar observasi pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan kognitif melalui media lego. Berikut hasil pengamatan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain lego pada siklus I pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 9
Hasil Pengamatan Pada Siklus I (Pertemuan Kedua)

No	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	24%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	14%
3.	Mulai Berkembang (MB)	5	24%
4.	Belum Berkembang (BB)	8	38%
	Jumlah	21	100%

Hasil pengamatan pertemuan kedua yaitu anak yang belum berkembang ada 8 anak dengan persentase 38%, mulai berkembang ada 5 anak dengan persentase 24%, berkembang sesuai harapan ada 3 anak dengan persentase 14%, dan yang berkembang sangat baik ada 5 anak dengan persentase 24%. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui media lego pada siklus pertemuan kedua Siklus I belum berhasil dicapai karena anak yang mencari

kriteria berkembang sangat baik (BSB) belum mencapai 17 anak dengan persentase 81%. Diketahui dengan menggunakan :

$$\text{Angka Persentase} = \frac{\text{Skor Yang diPeroleh}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100$$

c. Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya:

1. Masih banyak anak yang mengalami kesulitan saat bermain lego membentuk kursi
2. Masih banyak anak yang mengalami kesulitan menyebutkan warna lego
3. Masih banyak anak yang mengalami kesulitan mengurutkan bentuk (persegi-persegi panjang)
4. Masih banyak anak yang mengalami kesulitan mengurutkan ukuran besar- kecil
5. Anak sudah bisa mengurutkan benda dalam 2 variasi atau kelompok

3) Siklus I Pertemuan Ketiga

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan Siklus I pertemuan ketiga dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun secara bersama dengan guru kelas, kemudian dikonsultasikan untuk

mendapat persetujuan dari kepala sekolah. Adapun tahap perencanaan pada siklus I pertemuan ketiga meliputi kegiatan sebagai berikut:

- Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu sebagai pelaksana tindakan.
- Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran.
- Mempersiapkan instrument penelitian, instrument yang digunakan berupa lembar observasi.
- Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa lego dan lainnya.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan (Observasi)

Pertemuan ketiga ini dilaksanakan hari Kamis tanggal 12 Agustus 2021 pukul 08.00-10.00 WIB. Tema/sub tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu lingkungan (sekolahku) dan kegiatan kognitif yang akan dilakukan menggunakan media lego. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

▪ Kegiatan Awal

Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian anak berdoa bersama. Setelah berdoa anak membaca surah-surah pendek, hadist pendek. Dan doa pendek Peneliti memeriksa kesiapan anak dengan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, dan tempat duduk. Seluruh Anak

hadir pada pertemuan ketiga ini. Selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan tahapan dalam pembelajaran adalah peneliti mampu menjelaskan macam-macam warna lego, macam-macam bentuk lego, macam-macam ukuran lego dan mengelompokkan benda-benda berdasarkan 2 variasi atau kelompok.

▪ Kegiatan Inti

- Peneliti bercakap-cakap bagian-bagian sekolah, bentuk sekolah, ukuran sekolah dan warna cat sekolah (anak menjawab bentuk sekolah kotak, menjawab ukuran sekolah besar dan warna cat sekolah)
- Peneliti mengajak anak untuk mengamati bagian-bagian yang ada di sekolah (anak mengamati dengan seksama)
- Peneliti menyampaikan materi pelajaran yang dimulai dengan memberikan informasi tentang benda yang diamati dan mengumpulkan informasi macam-macam warna lego, macam-macam bentuk lego dan macam-macam ukuran lego sesuai dengan yang dipegang guru (guru bertanya dan anak menjawab).
- Peneliti membagikan gambar sekolah dan potongan kertas pada anak kemudian anak diminta untuk menempelkan potongan kertas origami/ kolase (potongan kertas berbentuk persegi-

persegi panjang seperti bentuk pada media lego) yang sudah disiapkan.

- Peneliti mengajak peserta didik untuk menempel kertas origami pada gambar sekolah yang telah disediakan (anak bergantian dalam menempel potongan kertas origami)

- Kegiatan Akhir

Setelah membereskan alat dan bahan waktunya untuk bersiap pulang. Pada tahap ini guru melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan) lalu ada beberapa anak yang menjawab membuat menempel bentuk lego, kolase gambar sekolah dan ada beberapa anak yang diam saja. Peneliti menunjuk peserta didik dan menanyakan macam-macam bentuk (persegi-persegi panjang), warna, ukuran dan benda berdasarkan 2 variasi atau kelompok melalui media lego ada beberapa anak yang tidak menjawab. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok, berdoa lalu guru memberi salam.

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang telah disiapkan yaitu lembar observasi pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan kognitif melalui media lego. Berikut hasil pengamatan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif

melalui bermain lego pada siklus I pertemuan ketiga dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 10
Hasil Pengamatan Pada Siklus I (Pertemuan Ketiga)

No	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	28%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	24%
3.	Mulai Berkembang (MB)	5	24%
4.	Belum Berkembang (BB)	5	24%
	Jumlah	21	100%

Hasil pengamatan pertemuan ketiga dengan menggunakan lembar observasi yang menyebutkan bahwa kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung yaitu anak yang belum berkembang ada 5 anak dengan persentase 24%, mulai berkembang ada 5 anak dengan persentase 24%, berkembang sesuai harapan ada 5 anak dengan persentase 24%, dan yang berkembang sangat baik ada 6 anak dengan persentase 28%. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui media lego pada siklus I pertemuan ketiga belum berhasil dicapai karena anak yang mencari kriteria berkembang sangat baik (BSB) belum mencapai 17 anak dengan persentase 81%. Diketahui dengan menggunakan :

$$\text{Angka Persentase} = \frac{\text{Skor Yang diPeroleh}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100$$

c. Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya:

1. Masih banyak anak yang mengalami kesulitan saat menempel / kolase gambar sekolah
2. Beberapa anak sudah mulai bisa dengan dibantu oleh guru
3. Anak sudah mulai bisa menyebutkan warna lego
4. Anak sudah mulai bisa bentuk menyebutkan (persegi-persegi panjang)
5. Anak sudah mulai bisa menyebutkan ukuran besar- kecil
6. Anak sudah bisa mengurutkan benda dalam 2 variasi atau kelompok

4) Rekapitulasi Siklus I

Hasil pengamatan kemampuan kognitif anak pada siklus I dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga disetiap pertemuannya mengalami peningkatan, penelitian ini dikatakan berhasil apabila 17 anak mampu mencapai kriteria perkembangan. Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 81%. Berikut ini lembar observasi peningkatan kemampuan kognitif anak pada siklus I:

Tabel 11
Kemampuan Kognitif Anak Melalui Lego Siklus I

No.	Nama Anak	Indikator				Bintang	Kriteria	Ket
		A	B	C	D			
1.	AVV	√	√		√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2.	ABY		√		√	2	MB	Mulai Berkembang
3.	AMA				√	1	BB	Belum Berkembang
4.	ASS				√	1	BB	Belum Berkembang
5.	ASP	√			√	2	MB	Mulai Berkembang
6.	BI		√	√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
7.	DPA				√	2	MB	Mulai Berkembang
8.	DA				√	1	BB	Belum Berkembang
9.	ES	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
10.	FA				√	1	BB	Belum Berkembang
11.	GI	√			√	2	MB	Mulai Berkembang
12.	HA	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
13.	KAR	√		√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
14.	KNL		√	√	√	2	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
15.	MRM	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
16.	MRW	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
17.	NAS		√		√	2	MB	Mulai Berkembang
18.	RAP	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
19.	SRA				√	1	BB	Belum Berkembang
20.	TSU	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
21.	ZAZ	√		√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan

Keterangan:

-  : Belum Berkembang
 : Mulai Berkembang
 : Berkembang Sesuai Harapan
 : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa Siklus I dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan kegiatan bermain lego yaitu pada indikator A mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk ada 11 anak yang mampu melakukannya. Indikator yang paling mudah dilakukan oleh anak yaitu indikator D mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi semua anak mampu

melakukan aspek tersebut, sedangkan indikator B yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna hanya ada 11 anak yang mampu melakukannya. Pada indikator C yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran ada 10 anak yang mampu melakukannya.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I Peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak melalui bermain lego masih kurang berkembang. Untuk itu peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pada siklus I yang hasilnya diperoleh sebagai berikut:

- a. Beberapa anak mengalami kesulitan saat mengurutkan lego berdasarkan warna yang sama.
- b. Beberapa anak yang belum bisa mengenal bentuk geometri melalui lego.
- c. Beberapa anak yang belum bisa mengenal warna melalui lego.
- d. Beberapa anak yang belum bisa mengenal ukuran melalui lego.
- e. Guru harus memperhatikan dan memotivasi anak serta memberikan komunikasi yang baik bagi anak yang membutuhkannya.

b) Deskripsi Siklus I

1) Siklus II Pertemuan Pertama

- a. Perencanaan

Perencanaan tindakan Siklus II pertemuan pertama dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun secara bersama dengan guru kelas, kemudian dikonsultasikan untuk

mendapat persetujuan dari kepala sekolah. Adapun tahap perencanaan pada siklus II pertemuan pertama meliputi kegiatan sebagai berikut:

- Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu sebagai pelaksanaan tindakan
- Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu sebagai pelaksana tindakan.
- Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran.
- Mempersiapkan instrument penelitian, instrument yang digunakan berupa lembar observasi.
- Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa lego dan lainnya.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan (Observasi)

Pertemuan pertama siklus II ini dilaksanakan hari senin tanggal 16 agustus 2021 pukul 08.00-10.00 WIB. Tema/sub tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu kendaraan (mobil) dan kegiatan kognitif yang akan dilakukan menggunakan media lego. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

▪ Kegiatan Awal

Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian anak berdo'a bersama. Setelah berdo'a anak membaca surah/hadist pendek. Peneliti

memeriksa kesiapan anak dengan memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, dan tempat duduk. Seluruh anak hadir pada pertemuan pertama ini. Selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan tahapan dalam pembelajaran adalah peneliti mampu menjelaskan macam-macam warna lego, macam-macam bentuk lego macam-macam ukuran lego dan mengelompokkan lego berdasarkan 2 variasi atau kelompok.

▪ Kegiatan Inti

- Peneliti bercakap-cakap tentang macam-macam kendaraan, bagian-bagian kendaraan mobil (anak menjawab bagian mobil ada kaca, kursi, mobil mempunyai roda 4 dan spion adapun anak menjawab bentuk mobil kotak, ukuran sempit dan panjang dan warna mobil kuning, hijau, hitam dan putih)
- Peneliti bercakap-cakap tentang macam-macam kendaraan, bagian-bagian kendaraan mobil (anak menjawab bagian mobil ada kaca, kursi dan spion adapun anak menjawab bentuk mobil kotak, ukuran sempit dan warna mobil kuning, hijau, hitam dan putih)
- Peneliti mengajak anak untuk mengamati warna, bentuk dan ukuran lego (anak mengamati dengan seksama)

- Guru memberikan informasi (tambahan) tentang benda yang diamati dan anak mengumpulkan informasi.
- Peneliti menyampaikan materi pelajaran yang dimulai dengan memberikan informasi tentang benda yang diamati dan mengumpulkan informasi macam-macam warna lego, macam-macam bentuk lego dan macam-macam ukuran lego sesuai dengan yang di pegang guru (guru bertanya dan anak menjawab).
- Peneliti mengajak anak untuk menyusun lego menjadi bentuk mobil (anak menyusun lego dengan mengikuti cara yang dijelaskan)

▪ Kegiatan Akhir

Setelah membereskan alat dan bahan waktunya untuk bersiap pulang. Pada tahap ini guru melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan) lalu ada beberapa anak yang menjawab membuat lego, membuat bentuk mobil dari lego, belajar warna menggunakan lego. Peneliti menunjuk anak dan menanyakan macam-macam bentuk lego (persegi/persegi panjang), warna, ukuran dan benda berdasarkan 2 variasi atau kelompok melalui media lego ada beberapa anak yang tidak menjawab.

Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok, berdoa lalu guru memberi salam.

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang telah disiapkan yaitu lembar observasi pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan kognitif melalui bermain lego. Berikut hasil pengamatan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain lego pada siklus II pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12
Hasil Pengamatan Lego Pada Siklus II (Pertemuan Pertama)

No	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	10	48%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	19%
3.	Mulai Berkembang (MB)	3	14%
4.	Belum Berkembang (BB)	4	29%
	Jumlah	21	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil pengamatan siklus II pertemuan pertama yaitu anak yang belum berkembang ada 4 anak dengan persentase 19%, mulai berkembang ada 3 anak dengan persentase 14%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak dengan persentase 19%, dan yang berkembang sangat baik ada 10 anak dengan persentase 48%. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui bermain lego pada siklus II pertemuan pertama belum

berhasil dicapai karena anak yang mencari kriteria berkembang sangat baik (BSB) belum mencapai 17 anak dengan persentase 81%. Diketahui dengan menggunakan rumus:

$$\text{Angka Persentase} = \frac{\text{Skor Yang diPeroleh}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100$$

c. Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya:

1. Beberapa anak yang mengalami kesulitan saat bermain lego dalam membentuk bentuk mobil
2. Beberapa anak sudah mulai bisa dengan dibantu oleh guru
3. Beberapa anak sudah bisa menyebutkan warna lego
4. Beberapa anak sudah bisa menyebutkan bentuk (persegi-persegi panjang)
5. Beberapa anak sudah bisa membedakan ukuran besar- kecil
6. Anak sudah bisa mengurutkan benda dalam 2 variasi atau kelompok

2) Siklus II Pertemuan Kedua

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan Siklus II pertemuan kedua dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun secara bersama dengan guru kelas, kemudian dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan dari kepala sekolah. Adapun tahap

perencanaan pada siklus II pertemuan kedua meliputi kegiatan sebagai berikut:

- Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu sebagai pelaksana tindakan.
- Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran.
- Mempersiapkan instrument penelitian, instrument yang digunakan berupa lembar observasi.
- Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa lego dan lainnya.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan (Observasi)

Pertemuan kedua ini dilaksanakan hari rabu tanggal 18 agustus 2021 pukul 08.00-10.00 WIB. Tema/sub tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu kendaraan (pesawat) dan kegiatan kognitif yang akan dilakukan menggunakan media lego. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

▪ Kegiatan Awal

Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian anak berdo'a bersama. Setelah berdo'a anak membaca hadist pendek dan surah pendek. Peneliti memeriksa kesiapan anak dengan memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, dan tempat duduk. Seluruh

anak hadir pada pertemuan kedua ini. Selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan tahapan dalam pembelajaran adalah peneliti mampu menjelaskan macam-macam warna lego, macam-macam bentuk lego dan macam-macam ukuran lego.

▪ Kegiatan Inti

- Peneliti bercakap-cakap tentang macam-macam kendaraan, bagian-bagian pesawat (anak menjawab dengan senang)
- Peneliti mengajak anak untuk mengamati bagian-bagian pesawat (anak mengamati dengan seksama ada yang menjawab roda, sayap dan ukurannya panjang)
- Peneliti menyampaikan materi pelajaran yang dimulai dengan memberikan informasi tentang benda yang diamati dan mengumpulkan informasi macam-macam warna lego, macam-macam bentuk lego dan macam-macam ukuran lego sesuai dengan yang di pegang guru (guru bertanya dan anak menjawab).
- Peneliti mengajak anak untuk membuat bentuk pesawat dari media lego (anak mengikuti perintah dan cara yang diajarkan)

▪ Kegiatan Akhir

Setelah membereskan alat dan bahan waktunya untuk bersiap pulang. Pada tahap ini guru melakukan tanya jawab

seputar kegiatan yang telah dilakukan (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan) lalu ada beberapa anak yang menjawab membuat lego, membuat kursi dari lego dan ada beberapa anak yang diam saja. Peneliti menunjuk anak dan menanyakan macam-macam bentuk (persegi-persegi panjang), warna, ukuran dan benda berdasarkan 2 variasi atau kelompok melalui media lego ada beberapa anak yang tidak menjawab. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok, berdoa lalu guru memberi salam.

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang telah disiapkan yaitu lembar observasi pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan kognitif melalui bermain lego. Berikut hasil pengamatan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain lego pada siklus II pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13
Hasil Pengamatan Pada Siklus II (Pertemuan Kedua)

No	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	13	62%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	14%
3.	Mulai Berkembang (MB)	2	10%
4.	Belum Berkembang (BB)	3	14%
	Jumlah	21	100%

Hasil pengamatan pertemuan kedua yaitu anak yang belum berkembang ada 3 anak dengan persentase 24%, mulai berkembang ada 2 anak dengan persentase 10%, berkembang sesuai harapan ada 3 anak dengan persentase 24 %, dan yang berkembang sangat baik ada 13 anak dengan persentase 62%. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui bermain lego pada siklus II pertemuan pertama belum berhasil dicapai karena anak yang mencari kriteria berkembang sangat baik (BSB) belum mencapai 17 anak dengan persentase 81%. Diketahui dengan menggunakan rumus:

$$\text{Angka Persentase} = \frac{\text{Skor Yang diPeroleh}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100$$

c. Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya:

1. Anak sudah bisa bermain lego membentuk kursi
2. Beberapa anak sudah bisa dengan tidak di bantu oleh guru
3. Anak sudah bisa menyebutkan warna lego
4. Beberapa anak sudah mulai bisa mengurutkan bentuk (persegi-persegi panjang)
5. Beberapa anak sudah bisa membedakan ukuran besar- kecil
6. Beberapa anak sudah bisa mengurutkan benda dalam 2 variasi atau kelompok AA-BB atau AB-AB.

3) Siklus II Pertemuan Ketiga

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan Siklus II pertemuan ketiga dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun secara bersama dengan guru kelas yang lainnya, kemudian dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan dari kepala sekolah. Adapun tahap perencanaan pada siklus II pertemuan ketiga meliputi kegiatan sebagai berikut:

- Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu sebagai pelaksana tindakan.
- Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran.
- Mempersiapkan instrument penelitian, instrument yang digunakan berupa lembar observasi.
- Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa lego dan lainnya.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan (Observasi)

Pertemuan ketiga ini dilaksanakan hari kamis tanggal 19 agustus 2021 pukul 08.00-10.00 WIB. Tema/sub tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu kendaraan (kereta) dan kegiatan kognitif yang akan dilakukan menggunakan media lego. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- Kegiatan Awal

Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian anak berdo'a bersama, muroja'ah hafalan-hafalan. Setelah berdoa peneliti memeriksa kesiapan anak dengan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, dan tempat duduk. Seluruh anak hadir pada pertemuan ketiga ini. Selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan tahapan dalam pembelajaran adalah peneliti mampu menjelaskan macam-macam warna lego, macam-macam bentuk lego, macam-macam ukuran lego dan mengelompokkan benda berdasarkan 2 variasi atau kelompok.

▪ Kegiatan Inti

- Peneliti bercakap-cakap tentang macam-macam kendaraan, bagian-bagian kendaraan pada kereta (anak menjawab dengan seksama dan senang ada anak yang menjawab panjang)
- Peneliti menyampaikan materi pelajaran yang dimulai dengan memberikan informasi tentang benda yang diamati dan mengumpulkan informasi macam-macam warna lego, macam-macam bentuk lego dan macam-macam ukuran lego sesuai dengan yang di pegang guru (guru bertanya dan peserta didik menjawab).

- Peneliti mengajak anak untuk membuat bentuk kereta dari media lego (anak mengikuti perintah dan cara yang diajarkan peneliti)
- Peneliti mengajak anak untuk mengamati bagian-bagian yang ada di pesawat (anak mengamati dengan seksama)
- Kegiatan Akhir

Setelah membereskan alat dan bahan yang telah digunakan, waktunya anak bersiap-bersiap untuk pulang. Pada tahap ini guru melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan (mengulas kembali apa yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan berlangsung) lalu ada beberapa anak yang menjawab bermain lego, membuat pesawat dari lego, mengamati bagian-bagian pesawat dan ada juga yang menjawab belajar mengenal warna, bentuk dan ukuran dari lego. Peneliti menunjuk anak dan menanyakan macam-macam bentuk lego (persegi/persegi panjang), warna, ukuran dan benda berdasarkan 2 variasi atau kelompok melalui media lego ada beberapa anak yang tidak menjawab. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok, bagi tabungan, berdoa lalu guru memberi salam dan pulang.

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen

yang telah disiapkan yaitu lembar observasi pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan kognitif melalui bermain lego. Berikut hasil pengamatan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain lego pada siklus II pertemuan ketiga dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 14
Hasil Pengamatan Pada Siklus II (Pertemuan Ketiga)

No	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	17	81%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	14%
3.	Mulai Berkembang (MB)	1	5%
4.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
5.	Jumlah	21	100%

Hasil pengamatan siklus II pertemuan ketiga dengan menggunakan lembar observasi yang menyebutkan bahwa kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung yaitu 17 anak sudah mampu mencapai kriteria Berkembang Sangat (BSB) dengan persentase 81%, Berkembang Sesuai Harapan ada 3 anak dengan persentase 14% dan mulai berkembang ada 1 anak dengan persentase 5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung sudah berkembang secara optimal. Diketahui dengan menggunakan rumus:

$$\text{Angka Persentase} = \frac{\text{Skor Yang diPeroleh}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100$$

c. Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya:

1. Anak sudah bisa bermain lego membentuk kereta
2. Anak sudah bisa menyebutkan warna lego
3. Anak sudah bisa bentuk menyebutkan bentuk lego (persegi-persegi panjang)
4. Anak sudah bisa menyebutkan ukuran besar- kecil
5. Anak sudah bisa mengurutkan benda dalam 2 variasi atau kelompok AA-BB atau AB-AB

4) Rekapitulasi Siklus II

Hasil pengamatan kemampuan kognitif anak pada siklus II dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga disetiap pertemuannya mengalami peningkatan yang menyebutkan bahwa kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung yaitu 17 anak sudah mampu mencapai kriteria Berkembang Sangat (BSB) dengan persentase 81% dan 3 anak mampu mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 14% dn 1 anak maulai berkembang . Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung sudah berkembang secara optimal berikut ini lembar observasi peningkatan kemampuan kognitif anak pada siklus II:

Tabel 15
Kemampuan Kognitif Anak Melalui Lego Siklus II

No.	Nama Anak	Indikator				Bintang	Kriteria	Ket
		A	B	C	D			
1.	AVV	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
2.	ABY	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
3.	AMA	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
4.	ASS		√	√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
5.	ASP	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
6.	BI	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
7.	DPA		√	√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
8.	DA	√			√	2	MB	Belum Berkembang
9.	ES	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
10.	FA		√	√	√	3	BSH	Mulai Berkembang
11.	GI	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
12.	HA	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
13.	KAR	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
14.	KNL	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
15.	MRM	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
16.	MRW	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
17.	NAS	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
18.	RAP	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
19.	SRA	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
20.	TSU	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
21.	ZAZ	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan indikator yang peneliti amati pada Siklus II dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan kegiatan bermain lego yaitu pada indikator A mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk ada 17 anak yang mampu melakukannya. Indikator yang paling mudah dilakukan oleh anak yaitu mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi semua anak mampu melakukan indikator tersebut, sedangkan indikator B yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna hanya ada 20 anak yang mampu melakukannya. Pada indikator C yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran ada 21 anak yang mampu melakukannya

5) Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan bermain lego di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II sangat mempengaruhi kemampuan kognitif dengan menambah perlakuan yang memberi kesempatan kepada anak untuk mengulang kembali kegiatan bermain lego sendiri tanpa bimbingan guru. Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif anak telah mencapai kriteria perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB).

B. Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan kognitif anak pada kelompok usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung melalui media lego dalam mengenal bentuk, warna, ukuran dan mengelompokkan benda berdasarkan 2 variasi atau kelompok dapatlah dilakukan pembahasan sebagai berikut.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada kelompok usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung. Penelitian ini dilakukan 2 siklus, siklus pertama 3 kali pertemuan dan siklus kedua 3 kali pertemuan, setiap pertemuan 120 menit. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kognitif anak usia dini melalui media lego pada kelompok usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung. Tahapan dalam pembelajaran adalah perencanaan,

pelaksanaan, observasi dan refleksi data hasil belajar anak diperoleh dari hasil dokumentasi dan observasi yang akan dilaksanakan pada siklus I dan siklus II.

1. Pembahasan Siklus I

Adapun tahap perencanaan pada Siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator penelitian yaitu sebagai pelaksana tindakan.
- b. Menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas Siklus I
- c. Merencanakan dan menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kognitif
- d. Peneliti mempersiapkan media lego akan digunakan saat pembelajaran berlangsung
- e. Peneliti mempersiapkan lembar observasi untuk melihat peningkatan kreativitas dan mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran, seperti kamera.

Pada saat pelaksanaan tindakan kelas, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan anak didik pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan kognitif anak.

Berikut hasil pengamatan anak didik dalam meningkatkan kognitif melalui media lego pada siklus I pertemuan ke-1 hasil pengamatan awal kognitif anak yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu hanya 2 anak

(HA dan RAP), sedangkan anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 (ES, MRW dan RAP), anak dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 3 anak (GI, TSU dan ZAZ), anak dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 11 anak (AVV, ABY, AMA, ASS, ASP, BI, DPA, DA, FA, NAS, dan SRA).

Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa kognitif anak melalui media lego pada siklus I pertemuan ke-1 belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori memiliki kognitif melalui media lego yang baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) hanya sebanyak 2 anak saja. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 17 anak. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada pertemuan ke-2.

Pada pertemuan ke-2 belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori memiliki peningkatan kognitif melalui media lego (Berkembang Sangat Baik/BSB) sebanyak 2 meningkat menjadi 5. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 17 anak. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada pertemuan ke-3.

Hasil pengamatan pada siklus I pertemuan ke-1, anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu hanya sebanyak 2 anak, setelah dilakukan tindakan pada pertemuan ke-2 jumlah anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat menjadi 5 anak, pada pertemuan ke-3 jumlah anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat menjadi 6 anak, sedangkan anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu sebanyak 5 anak, dalam kategori Mulai Berkembang (MB)

sebanyak 5 anak, dalam kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 anak.

Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa kognitif anak melalui media lego belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori memiliki kognitif yang baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) hanya sebanyak 6 anak saja. Hal tersebut masih belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu sebanyak 17 anak. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada siklus I.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dilihat terdapat beberapa permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dan 2. Hambatan dan kendala yang ditemukan pada siklus I pertemuan 3 yaitu:

- a. Beberapa anak yang kesulitan dalam menyebutkan dan mengurutkan lego sesuai warna
- b. Beberapa anak yang belum bisa mengenal bentuk geometri (persegi-persegi panjang) menggunakan lego
- c. Beberapa anak yang belum bisa mengenal ukuran melalui lego.

Oleh karena itu, kemampuan kognitif anak pada kelompok usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bstanul Athfal Ganjar Agung melalui media lego perlu dilanjutkan pada tindakan siklus II. Selain itu juga perlu adanya perbaikan terhadap hambatan yang ditemukan pada Siklus I. Adapun langkah-langkah perbaikan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a. Guru harus bisa mengendalikan anak-anak dalam kelas agar bisa efisien

- b. Guru harus memperhatikan dan memotivasi anak serta memberika komunikasi yang baik bagi anak yang membutuhkan
- c. Dalam kegiatan bermain lego guru harus dapat menimbulkan semangat baru bagi kognitif anak
- d. Membantu anak untuk lebih semangat dalam belajar dan dapat mengembangkan kognitif anak.

2. Pembahasan Siklus II

Pada Siklus II perbaikan perlu dilakukan karena pelaksanaan tindakan pada siklus I dirasa masih banyak kekurangan. Dengan adanya refleksi pada siklus I, diharapkan dapat memberikan perubahan pada proses kegiatan dan hasil siklus II menjadi lebih baik. Pada siklus II, kegiatan yang dilakukan tetap sama yaitu menyusun lego menjadi bentuk sebuah bangunan ataupun kendaraan. Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan anak didik pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan kognitif anak melalui media lego, tanya jawab seputar bentuk, warna dan ukuran lego. Berikut hasil pengamatan anak didik dalam meningkatkan kognitif melalui media lego pada siklus II pertemuan ke-1.

Diketahui bahwa dari hasil pengamatan awal kognitif anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu hanya sebanyak 6 anak, setelah dilakukan tindakan pada siklus II pertemuan ke-1 jumlah anak yang

Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat menjadi 10 (AVV, BI, ES, HA, KAR, KNL, MRM, MRW, RAP dan TSU), sedangkan anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak (ABY, GI, NAS, dan ZAZ), dalam kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 anak (ASP, DPA dan SRA), dalam kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 anak (AMA, ASS, DA dan FA).

Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa peningkatan kognitif anak melalui media lego pada siklus II pertemuan ke-1 belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori memiliki kognitif yang baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) hanya sebanyak 10 saja. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 17 anak. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada pertemuan ke-2.

Hasil pengamatan pada siklus II pertemuan ke-2, anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu hanya sebanyak 10 anak, setelah dilakukan tindakan pertemuan ke-2 jumlah anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat menjadi 13 anak, sedangkan anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu sebanyak 3 anak, dalam kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 anak, dalam kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 anak.

Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa peningkatan kognitif anak melalui media lego pada siklus II pertemuan ke-2 belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori memiliki kognitif melalui media lego yang baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) hanya

sebanyak 13 saja. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 17 anak. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada pertemuan ke-3.

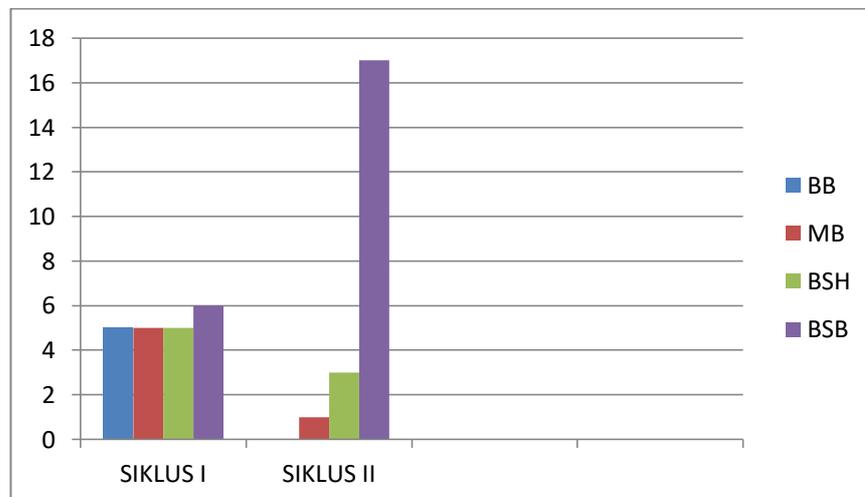
Hasil pengamatan pada siklus II pertemuan ke-3, anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 17 anak, setelah dilakukan tindakan pertemuan ke-3 jumlah anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat menjadi 17 anak, sedangkan anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu sebanyak 3 anak, dalam kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 anak, dalam kategori Belum Berkembang (BB) sudah tidak ada.

Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa upaya meningkatkan kognitif anak melalui media lego sudah berhasil mencapai target yang telah ditentukan yaitu meningkatkan kognitif anak usia dini melalui media lego dalam kategori baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) sebanyak 17 anak. Maka upaya meningkatkan kognitif anak melalui media lego di TK Aisyiyah Bustaanul Athfal Ganjar Agung dinyatakan berhasil.

Hambatan-hambatan yang diperoleh pada tindakan Siklus I sudah diatasi pada Siklus II. Kegiatan berjalan dengan lancar dan anak-anak terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan yang diberikan, karena dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Adapun masih ditemukan tiga anak yang masih belum memenuhi kriteria dan aspek pemecahan masalah belum memenuhi indikator keberhasilan, dikarenakan kurangnya kepercayaan diri pada anak sehingga anak masih butuh bantuan guru

dalam menyusun lego, menyebutkan bentuk, ukuran dan warnaa. Tetapi hal tersebut tidak menjadi masalah disebabkan secara keseluruhan peningkatan kognitif anak melalui media lego di TK Aisyiyah Bustaanul Athfal Ganjar Agung telah mengalami peningkatan yang signifikan. Kognitif anak melalui media lego telah memenuhi indikator yang ditetapkan, yaitu sebanyak 17 anak dari 21 anak yang masuk dalam kriteria baik dan sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari pengamatan yang dicapai oleh anak. Oleh karena itu penelitian dirasa cukup dan dihentikan sampai siklus II.

Gambar 4
Perbandingan Hasil Kemampuan Kognitif Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan penjabaran di atas, kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan pada pada siklus I anak yang berkembang sangat baik (BSB) ada 6 anak dengan presentase 29%, sedangkan di siklus II mengalami peningkatan menjadi 17 anak dengan presentase 81%. Kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung dan berkembang sangat baik (BSB) dari prasiklus, siklus I dan siklus II meningkat sebanyak 52%

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain lego di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung sudah baik. Dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak berkembang lebih optimal jika anak tidak hanya melakukan kegiatan fokus belajar melainkan sambil bermain. Setelah melakukan kegiatan bermain lego anak lebih semangat dan senang saat belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa kegiatan bermain lego dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan kemampuan kognitif anak pada setiap siklusnya. Pada prasiklus belum ada anak yang berkembang sangat baik (BSB), pada siklus I anak yang berkembang sangat baik (BSB) ada 6 anak dengan persentase 29%, sedangkan di siklus II mengalami peningkatan menjadi 17 anak dengan persentase 81%

Kesimpulan yang dapat ditarik adalah melalui bermain lego dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar dan berkembang sangat baik (BSB) dari prasiklus, siklus I dan siklus II meningkat sebanyak 52%.

Dengan demikian proses pelaksanaan tindakan penelitian kelas yang telah peneliti lakukan yaitu bahwa permainan lego dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti mengemukakan saran. Saran yang disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan adanya kegiatan bermain lego. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, bermain lego dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak agar mencapai peningkatan hasil belajar yang memuaskan.
2. Sebaiknya jumlah lego yang digunakan lebih banyak sehingga anak lebih kreatif lagi dalam mengembangkan kemampuan kognitif dalam memunculkan ide dan imajinasinya.
3. Melalui permainan yang menarik dan bervariasi dapat mengundang rasa ingin tahu anak, antusias anak, interaksi antara anak dengan guru maupun teman, agar suasana belajar yang ceria dan menyenangkan dapat tercipta sehingga anak tidak mudah jenuh dan bosan ketika belajar dikelas.
4. Guru dapat menerapkan kegiatan bermain lego untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad, Ab da Narbuko, Cholid dan Abu Achmad, *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara. 2013.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

Cahyo dan Agus. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbooks, 2011.

Davinda. Permainan Yang Mengasah Keterampilan. (Online), (<http://www.Sabda.org>, diakses tanggal 8 April, jam 11.00 WIB. 2004

Depdiknas. *Permendikbud No. 137*. Jakarta: Depdiknas. 2014.

Fadillah, M. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana, 2017.

Izzaty, Rita Eka. Perilaku Anak Prasekolah (Masalah dan Cara Menghadapinya). Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017.

Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015.

Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali pers, 2013.

Marifat, Anti. Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Konstruktif Pada Kelas A Di TK Hikari Perumahan Serpong Lagoon Kelurahan Koceak Kecamatan Setu Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018.

Maulida, Dinda Agustin et al., Dinda Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Play Group Al- Irsyad Islam Jember, Jurnal Edukasi V No. 01/ 2018.

Mulyasa. H. E. Manajemen PAUD. Bandung: PT Raja Grafindo Persada, 2014.

Moeslichatoen. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rieneka Cipta, 2004.

Patmonodewo, Soemiati. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdikbud dan PT Rieneka Cipta, 2003

- Purwanto. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Airlangga. 2004.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:Kencana, 2009.
- Sujioni, Yuliana Nuraini. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka, 20211.
- Sumadayo, Sumsu. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Suyanto, Slamet. *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005.
- Swardiman, Siti Partini. *Metode Perkembangan Daya Pikir dan Daya Cipta untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY, 2003.
- Tadjuddin, Nilawati. *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandar Lampung: Aura Printing &Publishing 2015.
- Tintia, Nurvidia. Penggunaan alat Permainan Edukatif Lego dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini 3-4 Tahun di CreativKids And U art bandar Jaya Timur. Bertempat di CreativKids And U Art Bandar Jaya Timur. Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Widiyanti, Yayuk. “Mengembangkan Kemampuan Permulaan Membaca Dengan Menggunakan media Lego Pada Anak Didik kelompok Bermain Di PAUD Permata Bunda Desa Ngepoh Kecamatan Tanggung Gunung Tahun Pelajaran 2014/2015.” (Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Willy, dkk. *Pengembangan Piranti Permainan Alternatif Bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Online), (<http://willydeno.wordpress.com>), diakses tanggal 10 Mei 2021 jam 13.30 WIB)
- Yulianty, Rani. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Zaman, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.

LAMPIRAN

**MENINGKATKAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN LEGO DI TK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KELURAHAN GANJAR AGUNG
KECAMATAN METRO BARAT KOTA METRO**

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN NOTA DINAS
HALAMAN PENGESAHAN
ABSTRAK
HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN
HALAMAN MOTTO
HALAMAN PERSEMBAHAN
HALAMANKATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Pembahasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Releven

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Kognitif Anak
 1. Pengertian Pengembangan Kognitif Anak
 2. Tahap Perkembangan Kognitif
 3. Pentingnya Perkembangan Kognitif
 4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif
- B. Kegiatan Lego Dalam Pembelajaran
 1. Pengertian Lego
 2. Aturan Bermain Lego
 3. Cara Bermain Lego
 4. Manfaat Bermain Lego
 5. Kelebihan dan Kelemahan Dalam Permainan Lego
- C. Permainan Lego Dapat Meningkatkan Kognitif Anak
- D. Hipotesisi Tindakan

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Variabel dan Definisi Operasional Variabel
- B. Lokasi Penelitian
- C. Subjek dan Objek Penelitian
- D. Rencana Tindakan
- E. Teknik Pengumpulan Data
- F. Instrumen Penelitian
- G. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - 2. Deskripsi Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUPAN

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN-LAMPIRAN DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, 24 Mei 2021
Mahasiswa Ybs,



Devi Yunitasari
NPM. 1701030017

Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Mas'kurillah, S, Ag. MA
NIP. 19711225200003 1 002

Pembimbing II



Revina Rizqivani, M. Pd
NIDN. 2030069301

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
MENINGKATAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN LEGO DI TK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KELURAHAN GANJAR AGUNG
KECAMATAN METRO BARAT KOTA METRO
TAHUN AJARAN 2020/2021

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ Minggu ke/ Hari ke	: 1/ 5/ 1
Hari/ Tanggal	: Senin, 22 Maret 2021
Kelompok Uisa	: 4- 5 tahun
Tema/ Sub Tema	:Lingkunganku/ Rumahku (Bagian-bagian ruang tamu, warna)
KD	: 4.1- 4.10 - 3.6 - 4.3 – 3.15 – 4.15
Materi Pembelajaran	: - Berdoa sebelum melakukan kegiatan - Melakukan sesuatu yang diminta dengan beberapa perintah - Membedakan ukuran - Lambang bilangan - Kekuatan dan kelenturan jari-jari tangan - Berani tampil didepan umum - Membuat berbagai hasil karya
Tujuan Pembelajaran	: - Mensyukuri atas nikmat tuhan - Menggunakan kata sopan saat bertanya - Dapat menyebutkan warna rumah secara bergantian - Dapat menyebutkan cat rumah masing-masing - Dapat mewarnai gambar lego dengan krayon - Dapat membedakan ukuran besar- kecil
Kegiatan Main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	: - Pensil, kertas dan buku - Gambar Lego yang berbeda bentuk - Krayon -

➤ **Kegiatan Inti**

Nam 4.1
➤ Berdoa sebelum melakukan kegiatan
Bhs 4.10
➤ Anak menyebutkan warna rumah secara bergantian
Motorik 4.3
➤ Anak mewarnai 2 gambar lego yang berbeda (besar- kecil) sesuai dengan warna rumah masing-masing
Seni 4.15
➤ Anak mewarnai gambar lego dengan krayon
Sosem 3.15
➤ Anak mewarnai gambar lego sampai selesai tanpa bantuan
Kog 3.6
➤ Anak mengurutkan 2 gambar lego (besar- kecil)

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
MENINGKATAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN LEGO DI TK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KELURAHAN GANJAR AGUNG
KECAMATAN METRO BARAT KOTA METRO

A. Lembar Observasi

1. Kisi-kisi Instrumen Kognitif yang digunakan antara lain sebagai berikut:

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub Indikator
Berfikir Logis	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak dapat menyebut bentuk geometri (Persegi/ Segi panjang) b. Anak dapat mengelompokkan bentuk lego c. Anak dapat menciptakan bentuk sederhana dari kepingan lego
	2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak dapat mengenal ukuran besar – kecil b. Anak dapat mengenal ukuran panjang – pendek c. Anak dapat mengelompokkan ukuran besar - kecil dan panjang - pendek lego
	3. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak dapat mengenal macam-macam warna b. Anak dapat menyebutkan warna bentuk lego c. Anak dapat mengelompokkan lego berdasarkan warna
	4. Mengklasifikasikan benda berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak dapat menyusun lego dengan konsep AB – AB b. Anak dapat menyusun lego dengan konsep AA - BB.³²

³² Kementerian pendidikan kebudayaan, direktorat jendral pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat, pedoman penilaian pembelajaran anak usia dini, (jakarta: direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini, 2015), 5

3. Penilaian Meningkatkan Kognitif Anak (4 – 5 tahun) Melalui Permainan Lego

Tabel 1. 3

No	Nama Anak	Indikator				Bintang	Kriteria	Ket
		A	B	C	D			
1.	AVS	√				1	BB	Belum Berkembang
2.	ABY		√	√		2	MB	Mulai Berkembang
3.	AAM							
4.	AAS							
5.	ASP							
6.	BI							
7.	DPA							
8.	DA							
9.	ES							
10.	FA							
11.	GI							
12.	HA							
13.	KAR							
14.	KNL							
15.	MRM							
16.	MRW							
17.	NAS							
18.	RAP							
19.	SRA							
20.	TSU							
21.	ZAZ							

Keterangan:

BB : Belum Berkembanag

MB : Mulai Berkembang

BSB : Berkembang Sesuai Harapan

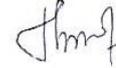
BSH : Berkembang Sangat Baik

B. Dokumentasi

Pedoman dokumentasi dalam penelitian ini adalah:

1. Sejarah Berdirinya TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung
2. Visi dan Misi TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung
3. Keadaan sarana dan prasarana TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung
4. Jumlah anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung
5. Jumlah tenaga pendidik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung
6. Foto kegiatan peserta didik selama mengikuti pengajaran

Metro, 24 Mei 2021
Mahasiswa Ybs,



Devi Yunitasari
NPM. 1701030017

Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Masykurillah, S. Ag. MA
NIP. 19711225200003 1 002

Pembimbing II



Revina Rizqivani, M. Pd
NIDN. 2030069301



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL (TK ABA)
GANJAR AGUNG

Jl.Subing No RT 28 RW 10 Ganjar Agung Kec. Metro Barat
NPSN : 69843371 NSS:002120103012.

SURAT KETERANGAN

Nomor : 06 /TK.ABA/GA /D.3/VIII/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sri Natun Widiastuti, S.Pd.I

Jabatan : Kepala Sekolah

Alamat : Jl Subing no.07 Rt 28 Rw 10 Ganjar Agung

Dengan ini memberikan izin kepada :

Nama Lengkap : DEVI YUNITASARI

NPM : 1701030017

Fakultas : Tarbiyah dan ilmu keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk melakukan research di TK aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung guna menyelesaikan tugas Skripsi dengan judul “ MENINGKATKAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN LEGO DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KELURAHAN GANJAR AGUNG KECAMATAN METRO BARAT KOTA METRO TAHUN AJARAN 2020/2021.

Demikian surat izin research ini kami buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ganjar Agung, 04 Agustus 2021





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507, Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iaimetro@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA JURUSAN PIAUD

Yang bertandatangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Devi Yunitasari
NPM : 1701030017
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PIAUD
Judul Skripsi : MENINGKATKAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN LEGO
DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KELURAHAN
GANJAR AGUNG KECAMATAN METRO BARAT KOTA
METRO

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Jurusan pada Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan memberi sumbangan buku kepada perpustakaan Jurusan dalam rangka penambahan buku-buku perpustakaan Jurusan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro.

Metro, November 2021
Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1127/In.28/S/U.1/OT.01/11/2021**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

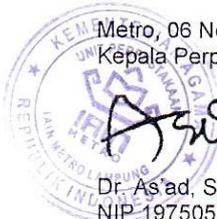
Nama : Devi Yunita Sari
NPM : 1701030017
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2021 / 2022 dengan nomor anggota 1701030017

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 06 November 2021
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H.
NIP. 19750505 200112 1 002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu	: I/8/6
Hari/Tanggal	: Senin, 09 Agustus 2021
Kelompok Umur	: 3-4
Tema/Sub Tema	: Lingkungan (Rumahku / bagian-bagian rumah)
Alokasi Waktu	: 120 Menit
KD	:(3.2-4.2)-(3.13-4.13)-(3.10-4.10)-(3.6-4.6)-(3.3-4.3)-(3.15-3.15)

Materi dalam Kegiatan:

- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Mengenal bagian-bagian rumah (meja, kusi, dan jendela)
- Melakukan apa yang diminta dengan beberapa perintah
- Bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya
- Membuat berbagai karya dan kaktualitas seni

Materi yang masuk dalam Pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam SOP penyambutan dan Penjemputan
- Doa sebelum belajar
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan Bahan:

- Lego

Kegiatan Awal:

- Doa sebelum belajar
- Mengabsen anak
- Mengenalkan aturan bermain
- Berdiskusi tentang macam-macam bentuk rumah, ukuran rumah, warna cat rumah dan bagian-bagian rumah

Kegiatan Inti:

- Guru mengajak anak untuuk mengamati alat dan bahan yang disediakan
Guru menanyakan konsep bentuk, ukuran dan warna yang ada dialat dan bahan
- Guru menanyakan kepada anak dimana mereka telah menemukan konsep tersebut
Kegiatan: Menyusun lego menjadi bentuk rumah
- Anak menceritakan kegiatan main yang telah dilakukan

Kegiatan Akhir:

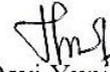
- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Diskusi apa yang dimainkan hari ini
- Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan
- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Doa setelah belajar

Guru



Sri Wahyuni, S. Pd

Metro, 9 Agustus 2021
Peneliti



Devi Yunitasari

Mengetahui,
Kepala TK ABA Ganjar Agung



Sri Natun Widiastuti, S. Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu	: I/8/6
Hari/Tanggal	: Selasa, 10 Agustus 2021
Kelompok Umur	: 3-4
Tema/Sub Tema	: Lingkungan (Rumahku / bagian-bagian rumah)
Alokasi Waktu	: 120 Menit
KD	:(3.2-4.2)-(3.13-4.13)-(3.12-4.12)-(3.6-4.6)-(3.3-4.3)-(3.15-3.15)

Materi dalam Kegiatan:

- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Menenal bagian-bagian rumah (meja, kusi, dan jendela)
- Melakukan apa yang diminta dengan beberapa perintah
- Bercerita tentang apa yang sudah dilakukanya
- Membuat berbagai karya dan kaktualitas seni

Materi yang masuk dalam Pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam SOP penyambutan dan Penjemputan
- Doa sebelum belajar
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan Bahan:

- Lego

Kegiatan Awal:

- Doa sebelum belajar
- Mengabsen anak
- Mengenalkan aturan bermain
- Berdiskusi tentang macam-macam bentuk rumah, ukuran rumah, warna cat rumah dan bagian-bagian rumah

Kegiatan Inti:

- Guru mengajak anak untuuk mengamati alat dan bahan yang disediakan
 - Guru menanyakan konsep bentuk, ukuran dan warna yang ada dialat dan bahan
 - Guru menanyakan kepada anak dimana mereka telah menemukan konsep tersebut
- Kegiatan: Menyusun lego menjadi bentuk kursi
- Anak menceritakan kegiatan main yang telah dilakukan

Kegiatan Akhir:

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Diskusi apa yang dimainkan hari ini
- Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan
- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Doa setelah belajar

Guru

Sri Wahyuni, S. Pd

Metro, 10 Agustus 2021

Peneliti

Devi Yunitasari

Mengetahui,

Kepala TK ABA Ganjar Agung

Sri Natun Widiastuti, S. Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu : I/8/6
Hari/Tanggal : Kamis, 12 Agustus 2021
Kelompok Umur : 3-4
Tema/Sub Tema : Lingkungan (Sekolahku)
Alokasi Waktu : 120 Menit
KD : (3.2-4.2)-(3.13-4.13)-(3.10-4.10)-(3.6-4.6)-(3.3-4.3)-(3.15-3.15)

Materi dalam Kegiatan:

- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Menenal bagian-bagian sekolah
- Melakukan apa yang diminta dengan beberapa perintah
- Bercerita tentang apa yang sudah dilakukanya
- Membuat berbagai karya dan kaktualitas seni

Materi yang masuk dalam Pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam SOP penyambutan dan Penjemputan
- Doa sebelum belajar
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan Bahan:

- Lego
- Gambar sekolah
- Potongan kertas berbentuk lego (persegi dan persegi panjang)
- lem

Kegiatan Awal:

- Doa sebelum belajar
- Mengabsen anak
- Mengenalkan aturan bermain
- Berdiskusi tentang macam-macam bentuk rumah, ukuran rumah dan warna cat rumah

Kegiatan Inti:

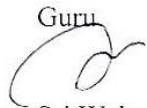
- Guru mengajak anak untuuk mengamati alat dan bahan yang disediakan
- Guru menanyakan konsep bentuk, ukuran dan warna yang ada dialat dan bahan
- Guru menanyakan kepada anak dimana mereka telah menemukan konsep tersebut

Kegiatan: Menempel (kolase) potongan kertas pada gambar sekolahan yang telah di sediakan

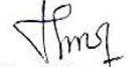
- Anak menceritakan kegiatan main yang telah dilakukan

Kegiatan Akhir:

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Diskusi apa yang dimainkan hari ini
- Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan
- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Doa setelah belajar

Guru

Sri Wahyuni, S. Pd

Metro, 12 Agustus 2021
Peneliti


Devi Yunitasari

Mengetahui,
Kepala TK ABA Ganjar Agung


Sri Natun Widiastuti, S. Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu : I/8/7
Hari/Tanggal : Senin, 16 Agustus 2021
Kelompok Umur : 3-4
Tema/Sub Tema : Kendaraan (mobil)
Alokasi Waktu : 120 Menit
KD : (3.2-4.2)-(3.13-4.13)-(3.10-4.10)-(3.6-4.6)-(3.3-4.3)-(3.14-3.14)

Materi dalam Kegiatan:

- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Menenal beberapa jenis-jenis kendaraan
- Menenal bagian-bagian mobil
- Melakukan apa yang diminta dengan beberapa perintah
- Bercerita tentang apa yang sudah dilakukanya
- Membuat berbagai karya dan kaktualitas seni

Materi yang masuk dalam Pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam SOP penyambutan dan Penjemputan
- Doa sebelum belajar
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan Bahan:

- Lego

Kegiatan Awal:

- Doa sebelum belajar
- Menyanyikan lagu
- Mengabsen anak
- Mengenalkan aturan bermain
- Berdiskusi tentang bagian-bagian mobil

Kegiatan Inti:

- Guru mengajak anak untuuk mengamati alat dan bahan yang disediakan
- Guru menanyakan konsep bentuk, ukuran dan warna yang ada dialat dan bahan
- Guru menanyakan kepada anak dimana mereka telah menemukan konsep tersebut

Kegiatan: Menyusun lego menjadi bentuk mobil

- Anak menceritakan kegiatan main yang telah dilakukan

Kegiatan Akhir:

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Diskusi apa yang dimainkan hari ini
- Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan
- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Doa setelah belajar

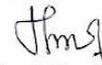
Guru



Sri Wahyuni, S. Pd

Metro, 16 Agustus 2021

Peneliti



Devi Yunitasari

Mengetahui,
Kepala TK ABA Ganjar Agung



Sri Natun Widiastuti, S. Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu : I/8/7
Hari/Tanggal : Rabu, 18 Agustus 2021
Kelompok Umur : 3-4
Tema/Sub Tema : Kendaraan (pesawat)
Alokasi Waktu : 120 Menit
KD : (3.2-3.2)-(3.13-4.13)-(3.10-4.10)-(3.6-4.6)-(3.3-4.3)-(3.15-3.15)

Materi dalam Kegiatan:

- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Menenal beberapa jenis-jenis kendaraan
- Menenal bagian-bagian pesawat
- Melakukan apa yang diminta dengan beberapa perintah
- Bercerita tentang apa yang sudah dilakukanya
- Membuat berbagai karya dan kaktualitas seni

Materi yang masuk dalam Pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam SOP penyambutan dan Penjemputan
- Doa sebelum belajar
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan Bahan:

- Lego

Kegiatan Awal:

- Doa sebelum belajar
- Menyanyikan lagu
- Mengabsen anak
- Mengenalkan aturan bermain
- Berdiskusi tentang bagian-bagian pesawat

Kegiatan Inti:

- Guru mengajak anak untuuk mengamati alat dan bahan yang disediakan
- Guru menanyakan konsep bentuk, ukuran dan warna yang ada dialat dan bahan
- Guru menanyakan kepada anak dimana mereka telah menemukan konsep tersebut

Kegiatan: Menyusun lego menjadi bentuk pesawat

- Anak menceritakan kegiatan main yang telah dilakukan

Kegiatan Akhir:

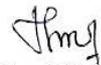
- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Diskusi apa yang dimainkan hari ini
- Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan
- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Doa setelah belajar

Guru



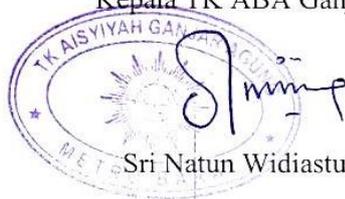
Sri Wahyuni, S. Pd

Metro, 18 Agustus 2021
Peneliti



Devi Yunitasari

Mengetahui,
Kepala TK ABA Ganjar Agung



Sri Natun Widiastuti, S. Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu : I/8/7
Hari/Tanggal : Kamis, 19 Agustus 2021
Kelompok Umur : 3-4
Tema/Sub Tema : Kendaraan (kereta)
Alokasi Waktu : 120 Menit
KD : (3.13-4.13)-(3.10-4.10)-(3.6-4.6)-(3.3-4.3)-(3.15-3.15)

Materi dalam Kegiatan:

- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Menenal beberapa jenis-jenis kendaran
- Menenal bagian-bagian kereta
- Melakukan apa yang diminta dengan beberapa perintah
- Bercerita tentang apa yang sudah dilakukanya
- Membuat berbagai karya dan kaktualitas seni

Materi yang masuk dalam Pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam SOP penyambutan dan Penjemputan
- Doa sebelum belajar
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan Bahan:

- Lego

Kegiatan Awal:

- Doa sebelum belajar
- Menyanyikan lagu
- Mengabsen anak
- Mengenalkan aturan bermain
- Berdiskusi tentang bagian-bagian pesawat

Kegiatan Inti:

- Guru mengajak anak untuuk mengamati alat dan bahan yang disediakan
- Guru menanyakan konsep bentuk, ukuran dan warna yang ada dialat dan bahan
- Guru menanyakan kepada anak dimana mereka telah menemukan konsep tersebut

Kegiatan: menyusun lego menjadi bentuk kereta

- Anak menceritakan kegiatan main yang telah dila

Kegiatan Akhir:

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Diskusi apa yang dimainkan hari ini
- Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan
- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Doa setelah belajar

Guru



Sri Wahyuni, S. Pd

Metro, 19 Agustus 2021

Peneliti



Devi Yunitasari

Mengetahui,
Kepala TK ABA Ganjar Agung



Sri Natun Widiastuti, S. Pd

Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Lego Siklus I Pertemuan Pertama

No.	Nama Anak	Indikator				Bintang	Kriteria	Ket
		A	B	C	D			
1.	AVV				√	1	BB	Belum Berkembang
2.	ABY				√	1	BB	Belum Berkembang
3.	AMA				√	1	BB	Belum Berkembang
4.	ASS				√	1	BB	Belum Berkembang
5.	ASP				√	1	BB	Belum Berkembang
6.	BI				√	1	BB	Mulai Berkembang
7.	DPA				√	1	BB	Belum Berkembang
8.	DA				√	1	BB	Belum Berkembang
9.	ES	√	√		√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
10.	FA				√	1	BB	Belum Berkembang
11.	GI	√			√	2	MB	Mulai Berkembang
12.	HA	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
13.	KAR			√	√	2	MB	Mulai Berkembang
14.	KNL		√		√	2	MB	Mulai Berkembang
15.	MRM	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
16.	MRW		√	√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
17.	NAS				√	1	BB	Belum Berkembang
18.	RAP	√	√		√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
19.	SRA				√	1	BB	Belum Berkembang
20.	TSU		√		√	2	MB	Mulai Berkembang
21.	ZAZ	√			√	2	MB	Mulai Berkembang

Keterangan:

-  : Belum Berkembang
-  : Mulai Berkembang
-  : Berkembang Sesuai Harapan
-  : Berkembang Sangat Baik

Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Lego Siklus I Pertemuan Kedua

No.	Nama Anak	Indikator				Bintang	Kriteria	Ket
		A	B	C	D			
1.	AVV	√			√	2	MB	Mulai Berkembang
2.	ABY				√	1	BB	Belum Berkembang
3.	AMA				√	1	BB	Belum Berkembang
4.	ASS				√	1	BB	Belum Berkembang
5.	ASP	√			√	2	MB	Mulai Berkembang
6.	BI		√		√	2	MB	Mulai Berkembang
7.	DPA				√	1	BB	Belum Berkembang
8.	DA				√	1	BB	Belum Berkembang
9.	ES	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
10.	FA				√	1	BB	Belum Berkembang
11.	GI	√			√	2	MB	Mulai Berkembang
12.	HA	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
13.	KAR	√		√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
14.	KNL		√		√	2	MB	Mulai Berkembang
15.	MRM	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
16.	MRW	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
17.	NAS				√	1	BB	Belum Berkembang
18.	RAP	√	√		√	3	BSB	Berkembang Sangat Baik
19.	SRA				√	1	BB	Belum Berkembang
20.	TSU		√	√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
21.	ZAZ	√		√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan

Keterangan:

-  : Belum Berkembang
-  : Mulai Berkembang
-  : Berkembang Sesuai Harapan
-  : Berkembang Sangat Baik

Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Lego Siklus I Pertemuan Ketiga

No.	Nama Anak	Indikator				Bintang	Kriteria	Ket
		A	B	C	D			
1.	AVV	√	√		√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2.	ABY		√		√	2	MB	Mulai Berkembang
3.	AMA				√	1	BB	Belum Berkembang
4.	ASS				√	1	BB	Belum Berkembang
5.	ASP	√			√	2	MB	Mulai Berkembang
6.	BI		√	√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
7.	DPA				√	2	MB	Mulai Berkembang
8.	DA				√	1	BB	Belum Berkembang
9.	ES	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
10.	FA				√	1	BB	Belum Berkembang
11.	GI	√			√	2	MB	Mulai Berkembang
12.	HA	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
13.	KAR	√		√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
14.	KNL		√	√	√	2	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
15.	MRM	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
16.	MRW	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
17.	NAS		√		√	2	MB	Mulai Berkembang
18.	RAP	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
19.	SRA				√	1	BB	Belum Berkembang
20.	TSU	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
21.	ZAZ	√		√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan

Keterangan:

-  : Belum Berkembang
-  : Mulai Berkembang
-  : Berkembang Sesuai Harapan
-  : Berkembang Sangat Baik

Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Lego Siklus II Pertemuan Pertama

No.	Nama Anak	Indikator				Bintang	Kriteria	Ket
		A	B	C	D			
1.	AVV	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
2.	ABY		√	√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
3.	AMA				√	1	BB	Belum Berkembang
4.	ASS				√	1	BB	Belum Berkembang
5.	ASP	√			√	2	MB	Mulai Berkembang
6.	BI	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
7.	DPA		√		√	2	MB	Mulai Berkembang
8.	DA				√	1	BB	Belum Berkembang
9.	ES	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
10.	FA				√	1	BB	Belum Berkembang
11.	GI	√	√		√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
12.	HA	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
13.	KAR	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
14.	KNL	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
15.	MRM	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
16.	MRW	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
17.	NAS		√	√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
18.	RAP	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
19.	SRA		√		√	2	MB	Mulai Berkembang
20.	TSU	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
21.	ZAZ	√		√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan

Keterangan:



: Belum Berkembang



: Mulai Berkembang



: Berkembang Sesuai Harapan



: Berkembang Sangat Baik

Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Lego Siklus II Pertemuan Kedua

No.	Nama Anak	Indikator				Bintang	Kriteria	Ket
		A	B	C	D			
1.	AVV	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
2.	ABY		√	√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
3.	AMA		√		√	2	MB	Mulai Berkembang
4.	ASS				√	1	BB	Belum Berkembang
5.	ASP	√		√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
6.	BI	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
7.	DPA		√		√	2	MB	Mulai Berkembang
8.	DA				√	1	BB	Belum Berkembang
9.	ES	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
10.	FA				√	1	BB	Belum Berkembang
11.	GI	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
12.	HA	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
13.	KAR	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
14.	KNL	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
15.	MRM	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
16.	MRW	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
17.	NAS	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sesuai Harapan
18.	RAP	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
19.	SRA		√	√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
20.	TSU	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
21.	ZAZ	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik

Keterangan:

- ★
: Belum Berkembang
- ★ ★
: Mulai Berkembang
- ★ ★ ★
: Berkembang Sesuai Harapan
- ★ ★ ★ ★
: Berkembang Sangat Baik

**Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan
Bermain Lego Siklus II Pertemuan Ketiga**

No.	Nama Anak	Indikator				Bintang	Kriteria	Ket
		A	B	C	D			
1.	AVV	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
2.	ABY	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
3.	AMA	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
4.	ASS		√	√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
5.	ASP	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
6.	BI	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
7.	DPA		√	√	√	3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
8.	DA	√			√	2	MB	Belum Berkembang
9.	ES	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
10.	FA	√	√		√	2	BSH	Mulai Berkembang
11.	GI	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
12.	HA	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
13.	KAR	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
14.	KNL	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
15.	MRM	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
16.	MRW	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
17.	NAS	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
18.	RAP	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
19.	SRA	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
20.	TSU	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik
21.	ZAZ	√	√	√	√	4	BSB	Berkembang Sangat Baik

Keterangan:

-  : Belum Berkembang
-  : Mulai Berkembang
-  : Berkembang Sesuai Harapan
-  : Berkembang Sangat Baik



Menyusun lego membentuk kursi

(Anak dapat mengenal macam-macam warna, macam-macam bentuk geometri (persegi-persegi panjang), mengenal macam-macam ukuran (besar-kecil), dan dapat mengelompokkan benda berdasarkan 2 variasi atau kelompok



Kolase gambar sekolah

(Anak dapat mengenal macam-macam warna, macam-macam bentuk geometri (persegi-persegi panjang), mengenal macam-macam ukuran (besar-kecil), dan dapat mengelompokkan benda berdasarkan 2 variasi atau kelompok



Menyusun lego membentuk pesawat

(Anak dapat mengenal macam-macam warna, macam-macam bentuk geometri (persegi-persegi panjang), mengenal macam-macam ukuran (besar-kecil), dan dapat mengelompokkan benda berdasarkan 2 variasi atau kelompok



Menyusun lego membentuk mobil

(Anak dapat mengenal macam-macam warna, macam-macam bentuk geometri (persegi-persegi panjang), mengenal macam-macam ukuran (besar-kecil), dan dapat mengelompokkan benda berdasarkan 2 variasi atau kelompok.



Menyusun lego membentuk kereta

(Anak dapat mengenal macam-macam warna, macam-macam bentuk geometri (persegi-persegi panjang), mengenal macam-macam ukuran (besar-kecil), dan dapat mengelompokkan benda berdasarkan 2 variasi atau kelompo

RIAWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Devi Yunitasari biasa dipanggil Devi. Peneliti lahir di Tempuran 12a , 29 Juni 1998. Peneliti merupakan anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan bapak Wagino dan Ibu Musiati. Pendidikan formal peneliti dimulai dari pendidikan SD Negri 2 Tempuran 2010. Pendidikan sekolah menengah pertama di selesaikan di MTS Al- Muhsin selesai pada tahun 2014. Pendidikan selanjutnya dilanjutkan di MA Al- Muhsin selesai pada tahun 2017. Pada tahun 2018 Peneliti melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negri (IAIN) Metro mengambil jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).