

**PENGARUH PERMAINAN TEBAK BUNYI-BUNYIAN  
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI  
DI TK. AL-QUR'ANIAH DESA PASAR LAMA  
KECAMATAN KAUR SELATAN KABUPATEN KAUR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri  
Bengkulu untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana dalam Bidang Tarbiyah



Oleh :

**PEVTA NERA SARI**

**Nim : 1416252986**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) BENGKULU  
2019**



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

**Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu**

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdr. Pevta Nera Sari

NIM : 1416252986

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

*Asslamu'alaikum Wr. Wb.* Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.

Nama : PEVTA NERA SARI

NIM : 1416252986

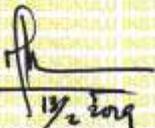
Judul : **Pengaruh Permainan Tebak Bunyi-bunyian Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur.**

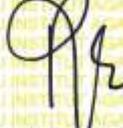
Skripsi ini telah memenuhi syarat untuk diajukan kesidang munaqosah guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Ilmu Tarbiyah.

Bengkulu, Februari 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. Husnul Bahri, M.Pd**  
NIP. 196209051990021001

  
**Fatrica Syafriz, M.Pd.I**  
NIP. 198510202011012011



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

*Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **Pengaruh Permainan Tebak Bunyi-bunyian terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur**, yang disusun oleh: **Pevta Nera Sari Nim.1416252986** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, Tanggal 31 Januari 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

Ketua Penguji  
**Dr. Buvung Surahman, M.Pd**  
NIP. 196110151984031002

Sekretaris  
**Fatrica Svafri, M.Pd.I**  
NIP. 198510202011012011

Penguji Ketua  
**Davun Rivadi, M.Pd**  
NIP. 197207072006041002

Penguji Anggota  
**Ahmad Svarifin, M.Ag**  
NIP. 198006162015031003

Bengkulu, Februari 2019  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



**Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd**  
NIP. 195509131983031001

## MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.*

*(QS. Al insyirah: 6-7)*

## PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa cinta dan sayang serta kebahagiaan atas anugerah yang telah Allah SWT berikan, skripsi ini kupersembahkan untuk :

- ❖ Kedua orang tuaku, Ayahanda (Sutarnawan) dan ibunda (Ratna juita) yang telah senantiasa memberikan cinta dan kasih sayangnya dengan do'a yang selalu mengiringi setiap langkah ku serta berkerja keras demi keberhasilanku.
- ❖ (Rahmat yoga) yang selalu memberikan, cinta dan kasih sayangnya serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Adikku (Andre dwi saputra dan fitriani chairunnisa) yang selalu membuatku semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Family buat nenekku tersayang ( Rosmani dan Siti aminah ) terima kasih kalian telah ikut mensupport aku dalam menyelesaikan skripsi ini
- ❖ Sahabat-sahabat seperjuanganku (Meriyana, sitimasitah, selly sumiyanti, gita afrianti, ulfah istiqomah, melya zahana) dan teman-teman seperjuangan yang lainnya, yang tak dapat kus ebutkan satu persatu yang telah membantu dari awal kuliah sampai selesai.
- ❖ Seluruh civitas akademika IAIN Bengkulu.
- ❖ Almamater, agama, bangsa, dan negaraku.

## ABSTRAK

Pevta Nera Sari, Nim. 1416252986, Pengaruh Permainan Tebak Bunyi-bunyian terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu.

Kata Kunci : *Permainan tebak bunyi, perkembangan kognitif*

Permasalahan yang timbul dalam penelitian ini adalah dalam proses pembelajaran, guru jarang menggunakan permainan tebak bunyian-bunyian, sebagian besar anak kurang memperhatikan penjelasan guru, anak bingung apabila diberikan tugas, serta anak kesulitan dalam menirukan apa yang dilakukan oleh guru, kemudian sebagian besar anak belum dapat menyebutkan huruf awal pada huruf vokal dan huruf konsonan, menyebutkan benda yang bunyi suara huruf awalnya sama, serta memasang gambar dengan kata. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tebak bunyi-bunyian terhadap perkembangan kognitif anak di TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kec. Kaur Selatan Kab. Kaur.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa permainan tebak bunyi-bunyian berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak di TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kec. Kaur Selatan Kab. Kaur. Di mana pada kelas eksperimen nilai rata-rata pretes = 60,94, setelah diberikan tindakan meningkat menjadi = 73,44. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata pretes = 58,44, dan setelah proses pembelajaran meningkat menjadi 63,13. Hasil perhitungan menunjukkan nilai  $F_{hitung} = 0,036$ , sedangkan  $F_{tabel}$  dengan dk pembilang dan dk penyebut masing-masing  $16 - 1 = 15$  di peroleh  $F_{tabel} = 1,753$ . dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada kelas *pretes* baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki varian yang sama atau homogen. Hasil perhitungan menunjukkan nilai  $F_{hitung} = 1,466$ , sedangkan  $F_{tabel}$  dengan dk pembilang dan dk penyebut masing-masing  $16 - 1 = 15$  diperoleh  $F_{tabel} = 1,753$ . dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada kelas *postes* baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki varian yang sama atau homogen.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tebak bunyi-bunyian terhadap perkembangan kognitif anak di TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat izin, karunia serta rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan alam dan teladan bagi kita, Nabi Muhammad SAW. Keluarga, dan para sahabatnya.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk menyelesaikan tugas perkuliahan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Bengkulu. Skripsi ini berjudul : ***“Pengaruh Permainan Tebak Bunyi-bunyian terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK. Al-Qur’aniah Desa Pasar Lama Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur”***. Selama menyelesaikan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasi kepada:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin, M., M.Ag., MH. selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikan rekomendasi dan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag,M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Husnul Bahri M. Pd selaku pembimbing I (satu) yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi, dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Fatrica Syafri, M.Pd.I Selaku pembimbing II (dua) yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk segera menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Dosen IAIN Bengkulu yang telah meluangkan waktu dalam memberikan bantuan moril dan spiritual, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
6. Kepala sekolah TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari atas segala kekurangan dan keterbatasan kemampuan sehingga terwujud karya ilmiah ini, namun berkat uluran pikiran dari beberapa pihak dengan ikhlas membantu penulis dengan memberikan sumbangan pikiran sehingga penulisan skripsi ini bisa diselesaikan.

Bengkulu, Februari 2019  
Penulis,

**Pevta Nera Sari**  
NIM. 1416252986

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori	
1. Konsep Pembelajaran Permainan Tebak Bunyi-bunyian	
a. Pengertian Pembelajaran.....	9
b. Pengertian Permainan .....	11
c. Langkah-langkah Permainan Bunyi-bunyian.....	12
d. Penggunaan Permainan Bunyi-bunyian.....	14
2. Konsep Perkembangan Kognitif Anak	
a. Pengertian Perkembangan Anak .....	15
b. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak .....	17
c. Teori Dasar Perkembangan Kognitif .....	18
d. Indikator Perkembangan Kognitif.....	21
e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	29

B. Penelitian Relevan .....	31
C. Kerangka Berpikir.....	33
D. Hipotesis Penelitian .....	36

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	38
B. Prosedur Penelitian .....	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	41
D. Variabel Penelitian .....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	49

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	53
B. Hasil Penelitian .....	54
C. Pembahasan.....	67

### BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	72
B. Saran .....	73

### DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Eksperimen .....	38
Tabel 3.2 Rancangan Kegiatan Pembelajaran.....	39
Tabel 3.3 Populasi Penelitian .....	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kognitif Anak .....	44
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Proses Pembelajaran .....	46
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian untuk Observasi Siswa.....	52
Tabel 4.1 Keadaan Tenaga Pendidik TK. Al-Qur'aniah Tahun Pelajaran 2018/2019 .....	53
Tabel 4.2 Keadaan Siswa-Siswi TK. Al-Qur'aniah Kaur .....	54
Tabel 4.3 Perhitungan Pretes Kelas Eksperimen .....	55
Tabel 4.4 Kategori TSR dalam Persentase Pretes Siswa Kelas Eksperimen.....	57
Tabel 4.5 Kategori Perkembangan Kognitif Anak Kelas Eksperimen .....	57
Tabel 4.6 Perhitungan Pretes Kelas Kontrol .....	58
Tabel 4.7 Kategori TSR dalam Persentase Pretes Siswa Kelas Kontrol.....	60
Tabel 4.8 Kategori Perkembangan Kognitif Anak Kelas Kontrol .....	60
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen .....	61
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	62
Tabel 4.11 Data Pretes Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	63
Tabel 4.12 Data Postes Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	64
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas dengan Uji Fisher.....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian.....	36
--	----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Secara umum tujuan Pendidikan Anak Usia Dini ialah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam hal ini, posisi Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bernegara, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan cakap.<sup>1</sup>

Islam sangat memerhatikan perkembangan kognitif seseorang. Hal ini terlihat dari banyaknya Alqur'an dan Hadis, yang menerangkan pentingnya menuntut ilmu dan menggunakan akal untuk memahami gejala alam semesta yang memperlihatkan kebesaran Allah. Ayat Alqur'an yang pertama kali diturunkan bahkan telah menyebutkan pentingnya proses belajar, yang berbunyi sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Depdiknas. *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Edisi Terbaru*. (Bandung : Fokusindo Mandiri, 2012), hl. 86

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ  
 الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٣﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٤﴾

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan-Mu yang telah menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari al’alaq. Bacalah , dan tuhanmulah yang maha pemurah, yang mengajarkan manusia dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS Al-Alaq:1-5)

Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir atau intelektual. Seperti juga kemampuan fisik. Dalam perkembangan kognitif, berfikir kritis merupakan hal yang penting. Ketika anak tertarik pada obyek tertentu, ketrampilan berfikir mereka akan lebih kompleks. Dilain pihak ketika anak mengalami kebingungan terhadap subyek tertentu, ketrampilan berfikir menjadi lebih intensif.

Perkembangan kognitif pada anak-anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Menurut Jean Piaget terdapat empat tahapan perkembangan kognitif. Tahap pertama disebut periode sensorik motorik (sekitar lahir 0-2 tahun). Pada tahap ini, bayi menggunakan alat indra dan kemampuan motorik untuk memahami dunia sekitarnya. Bayi mengalami perkembangan dari gerak reflek sederhana menuju beberapa langkah skematik yang lebih terorganisasi. Tahap kedua disebut periode praoperasional (sekitar 2-7 tahun). Anak dapat membuat penyesuaian perseptual dan motorik terhadap obyek dan kejadian yang dipresentasikan dalam bentuk simbol (bayangan mental, kata-kata, isyarat) dalam meningkatkan bentuk organisasi dan logika. Tahap ketiga adalah periode konkret operasional (sekitar 7-11 tahun). Anak

mendapatkan struktur logika tertentu yang membuatnya dapat melaksanakan berbagai macam operasi mental, yang merupakan tindakan terinternalisasi yang dapat dikeluarkan bila perlu.

Selama ini tampaknya banyak orang menganggap remeh kemampuan pada anak usia dini, kita sering mendengar orang berkata “ah’ dia masih kecil, tidak mengerti apa-apa”. Padahal, apabila bayi dan batita tersebut sudah dapat berbicara dengan jelas. Tentu mereka akan memprotes pandangan ini. Menurut Papalia (1993) bayi yang normal dan sehat memasuki dunia kemampuan kognitif yang dapat berfungsi dengan baik. Mereka dapat belajar dan dapat menggunakan bahasa. Sejak dilahirkan, manusia memainkan peran aktif dalam mempengaruhi lingkungannya dan bereaksi terhadap lingkungan tersebut.

Khususnya masa usia 3-5 tahun, sebagian besar anak dirasakan seolah-olah sebagai masa yang terpanjang dalam rentang kehidupan. Mengapa demikian? Karena masa kanak-kanak sering dianggap tidak ada akhirnya, mereka sering merasa tidak sabar menunggu saat yang didambakan yakni pengakuan dari orang sekitarnya bahwa mereka bukan anak bayi lagi yang penuh ketergantungan melainkan ingin dianggap sebagai “Orang dewasa cilik”. Umumnya masa kanak-kanak dibagi menjadi masa kanak-kanak awal dan akhir.

Satu hal yang menonjol pada masa ini adalah bentuk kreatifitas bermain sehingga para ahli menamakan periode ini masa kreatif yakni bahwa kreatifitas yang ditunjukkan anak merupakan bentuk kreatifitas yang orisinal dengan

frekuensi tanpa terkendali dibandingkan dengan masa lain dalam kehidupan seorang anak setelah masa ini berlalu.

Guru dapat menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada anak. Media dapat menolong guru memberikan sebagian informasi kepada anak. Hasil yang positif dalam belajar akan didapat apabila media direncanakan dengan baik dalam penggunaan di kelas. Pengelolaan kelas yang baik, membimbing siswa agar dapat mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan adalah tugas seorang guru.<sup>2</sup>

Suatu kegiatan yang digemari oleh anak TK adalah kegiatan bermain. Walaupun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain, seperti boneka, mobil-mobilan dan lain-lain yang di jual di toko-toko mainan. Adapula yang disiapkan sendiri dari bahan-bahan disekitar anak. Dunia anak adalah dunia bermain, bermain terungkap dalam berbagai bentuk. Bila anak sedang beraktifitas. Sehingga strategi pembelajaran melalui permainan sangat penting untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini.

Salah satu yang terbaik yang dapat dilakukan seorang pendidik anak usia dini (prasekolah) adalah memfasilitasi serta berpartisipasi dalam permainan. Bermain bagi anak adalah *explorasi experiment, imitasi* (peniruan) dan penyesuaian (adaptasi). Gorky menyatakan “tugas utama guru adalah

---

<sup>2</sup> Djamarah, Syaiful Bahri. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif : Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2009), hl. 47

mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, dan juga melatih, menilai, serta mengevaluasi peserta yang dididik pada pendidikan formal di jenjang anak usia dini, pendidik dasar, dan menengah”.<sup>3</sup>

Kenyataannya di lapangan peneliti melakukan observasi di TK. Al-Qur’aniah Desa Pasar Lama, peneliti menemukan sebuah kondisi dimana tingkat kemampuan kognitif anak di kelas B2 masih tergolong kurang, seperti anak kurang memperhatikan penjelasan guru, anak bingung apabila diberikan tugas, anak kesulitan dalam menirukan apa yang dilakukan oleh guru, anak belum bisa menjelaskan atau menceritakan aktifitas belajar yang mereka lakukan. Selain itu, anak juga belum dapat menyebutkan huruf awal pada huruf vokal dan huruf konsonan, menyebutkan benda yang bunyi suara huruf awalnya sama, dan memasangkan gambar dengan kata, kebanyakan anak hanya asal-asalan menyebutkan nama benda.

Hal ini disebabkan karena media yang digunakan dalam pembelajaran tidak bervariasi hanya menggunakan majalah saja sehingga rendahnya motivasi dan ketertarikan anak terhadap kegiatan pembelajaran membaca yang berjalan dalam kondisi yang tidak menyenangkan, kaku dan membosankan. Selain itu, disebabkan oleh penggunaan permainan yang kurang sesuai dengan materi pembelajaran. Salah satu permainan yang bisa digunakan oleh guru adalah permainan tebak bunyi-bunyian.

Guru menggunakan permainan dalam peningkatan perkembangan kognitif untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah siswa dalam

---

<sup>3</sup> Gorky Sembiring. *Mengungkap Rahasia dan Tips Manjur Menjadi Guru Sejati*. Yogyakarta:Best Publisher, 2009), hl. 34

kegiatan di sekolah. Sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan anak akan lebih memperoleh kesempatan mengembangkan semua potensi yang ada, anak akan menemukan dirinya sendiri, yaitu kekuatan, kelemahan, kemampuan dan minatnya bahkan kebutuhannya sendiri. Sehingga memberi peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual dan bahasa maupun perilaku (psikososial dan emosional). Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik, dan secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti mencoba melakukan sebuah penelitian pengembangan : *“Pengaruh Permainan Tebak Bunyi-bunyian terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK. Al-Qur’aniah Desa Pasar Lama Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur”*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang timbul adalah:

1. Dalam proses pembelajaran, guru jarang menggunakan permainan tebak bunyian-bunyian.
2. Sebagian besar anak kurang memperhatikan penjelasan guru
3. Anak bingung apabila diberikan tugas.
4. Anak kesulitan dalam menirukan apa yang dilakukan oleh guru.
5. Sebagian besar anak belum dapat menyebutkan huruf awal pada huruf vokal dan huruf konsonan, menyebutkan benda yang bunyi suara huruf awalnya sama, serta memasang gambar dengan kata.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan dibatasi pada:

1. Permainan tebak bunyi-bunyian di lakukan dengan kegiatan mendengarkan suara-suara binatang, guru menyampaikan manfaat mempelajari binatang, menyiapkan bahan cerita, memutarakan berbagai suara-suara binatang, bercerita tentang kehidupan binatang, menceritakan sumber bunyi, mendengarkan kembali jenis bunyi, anak menebak bunyi, serta anak menirukan bunyi.
2. Perkembangan kognitif anak meliputi menirukan kembali bunyi, menyatakan pendapatnya tentang bunyi yang telah didengarkan, mengucapkan berbagai jenis bunyi, menjelaskan jenis binatang, menyebutkan perbedaan binatang berdasarkan bunyinya, menghitung jumlah suara yang didengar, menyebutkan jenis makanan binatang berdasarkan bunyi, serta menceritakan kehidupan binatang berdasarkan jenis bunyi yang telah didengarkan..

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana perkembangan kognitif anak setelah di terapkan permainan tebak bunyi-bunyian di TK. Al-Qur’aniah Desa Pasar Lama Kec. Kaur Selatan Kab. Kaur?”

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tebak bunyi-bunyian terhadap perkembangan kognitif anak di TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kec. Kaur Selatan Kab. Kaur.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini dapat menggunakan model permainan pembelajaran tebak bunyi-bunyian yang menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran sehingga meningkatnya kognitif siswa.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran, selain itu juga dapat merangsang lebih aktif saat proses pembelajaran.

#### **b. Bagi Guru**

Manfaat bagi guru diharapkan dapat digunakan sebagai pilihan untuk menggunakan permainan pembelajaran tebak bunyi-bunyian sebagai permainan untuk menyampaikan materi pelajaran.

#### **c. Bagi Sekolah**

Manfaat bagi TK. Al-qur'aniah Desa Pasar Lama Kec. Kaur Selatan dengan memanfaatkan permainan pembelajaran tebak bunyi-bunyian dapat memberikan inovasi permainan pembelajaran yang baru yang dapat digunakan oleh guru di dalam proses pembelajaran

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Konsep Pembelajaran Permainan Tebak Bunyi-bunyian**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Konsep pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa, yang secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan.<sup>4</sup>

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Rumusan tersebut tidak terbatas dalam ruang saja. Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara membaca buku, belajar di kelas atau di sekolah, karena diwarnai oleh organisasi dan interaksi antara berbagai komponen yang saling berkaitan,

---

<sup>4</sup> Hamzah Uno. *Perencanaan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hl. 2

untuk membelajarkan peserta didik. Kemudian menurut Sanjaya belajar proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.<sup>5</sup>

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan *berkolaborasi* secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung. Siregar dan Nara mengatakan, pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa.<sup>6</sup>

Dalam praktiknya kedua peran itu dilakukan oleh kedua belah pihak pada gilirannya bertukar peran menjadi pemberi dan penerima informasi, itulah yang disebut dengan berbagi informasi dalam komunikasi pembelajaran. Ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain adalah semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

---

<sup>5</sup> Sanjaya, Wina. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. (Jakarta : Kencana, 2011), hl. 89

<sup>6</sup> Eveline Siregar dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hl. 12

## **b. Pengertian Permainan**

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak, yang dilakukan sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari orang lain. Bermain juga merupakan suatu kegiatan yang dilakukan tanpa menggunakan alat yang menghasilkan perasaan puas serta rasa gembira bagi anak.

Fadlillah mengemukakan bahwa bermain adalah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak.<sup>7</sup> Permainan tidak harus yang berbentuk alat-alat modern, tetapi berupa hal-hal yang bersifat tradisional. Selama itu menyenangkan bagi anak dan memiliki nilai pembelajaran, dapat pula dikatakan sebagai permainan.<sup>8</sup>

Alat permainan adalah alat yang digunakan untuk kegiatan bermain demi mencapai maksud dan tujuan. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang mempunyai ciri-ciri yaitu: Dapat dimainkan dengan bermacam tujuan, Ditujukan untuk anak usia pra-sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak, segi keamanan sangat diperhatikan baik

---

<sup>7</sup> Fadlillah. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2017), hl. 8

<sup>8</sup> Muhammad Fadlillah dan Lilif Muallifatu Khorida. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hl. 156

dari bentuk maupun penggunaan cat, membuat anak terlibat secara aktif, sifatnya konstruktif.<sup>9</sup>

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat penting dalam menunjang proses bermain anak, karena anak dapat secara aktif melakukan aktifitas bermain, dan mengembangkan aspek perkembangan anak yang dapat meningkatkan aktifitas sel otaknya.

### **c. Permainan Tebak Bunyi-Bunyian**

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak, yang dilakukan sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari orang lain. Bermain juga merupakan suatu kegiatan yang dilakukan tanpa menggunakan alat yang menghasilkan perasaan puas serta rasa gembira bagi anak.

Bunyi adalah energi gelombang yang berasal dari sumber bunyi, yaitu benda yang bergetar. Gelombang bunyi merupakan gelombang mekanik yang dapat merambat melalui medium. Gelombang bunyi adalah gelombang longitudinal.<sup>10</sup>

Bunyi adalah sesuatu yang terdengar atau dapat didengar. Kemudian bunyi-bunyian adalah alat yang digunakan untuk mengadakan lagu, suara manusia dan hewan, dan sebagainya.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Sugianto, Yusuf. *Mengenai Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Depdikbud, 2008), hl. 38

<sup>10</sup> <http://maumere-flores.blogspot.com/2014/03/konsep-bunyi.html> diakses tanggal 08 Agustus 2018

<sup>11</sup> Budiono. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. (Surabaya, Karya Agung, 2009), hl, 109

Permainan menebak suara ini mengasyikkan dan akan disukai anak. Keberhasilan menebak membuat anak merasa bangga karena ia merasa punya pengetahuan tentang aneka suara. Menurut Yuliani yang dikutip oleh Fadlillah, mengatakan bahwa penggunaan bermain dapat dilakukan dengan: mengembangkan perkembangan kognitif anak, membuat aturan dan menegosiasikan aturan bermain, anak menggunakan replica untuk menggantikan objek nyata, serta kehati-hatian dalam bermain.<sup>12</sup>

Dari teori di atas, penulis kembangkan langkah-langkah dalam pelaksanaan permainan bunyi-bunyian adalah:

1. Perdengarkan berbagai bunyi yang sudah direkam kepada anak.
2. Setiap satu bunyi terdengar, mintalah anak menebak bunyi itu sebelum seluruh bunyi itu berakhir.
3. Bila anak kesulitan menebak salah satu bunyi, perdengarkan sekali lagi dan mintalah ia menebak.
4. Di akhir permainan, perdengarkan setiap bunyi secara lengkap, kemudian ceritakan pada anak, dari mana sumber bunyi itu didapat.

Bunyi memang perlu dikenalkan pada anak sejak usia dini. Anak-anak memang perlu mengetahui macam-macam bunyi yang ada. Dari mana bunyi itu dihasilkan dan untuk apa fungsi dari bunyi tersebut. Dalam penelitian ini bentuk permainan bunyi-bunyian yang akan

---

<sup>12</sup> Fadlillah. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2017), hl. 19

dilakukan adalah bunyi-bunyian yang akan diciptkan atau dibuat oleh penulis sendiri.

#### **d. Penggunaan Permainan Tebak Bunyi-bunyian**

Permainan yang telah dimodifikasi atau dikembangkan tidak jauh berbeda dengan permainan aslinya. Hanya saja, setelah para pemain membunyikan suara, anak yang berada di tengah akan memilih satu dari jenis-jenis dari bunyi yang telah disepakati, misalnya suara burung, suara sapi, dan penyebutan huruf atau angka. Jika anak yang berada di dalam lingkaran memilih salah satu, maka salah satu anak yang membentuk lingkaran akan memperagakan gerakan hewan tertentu atau mendiskripsikan hewan tersebut yang harus ditebak oleh anak yang berada dalam lingkaran, dapat juga sebaliknya.

Anak-anak merupakan pribadi yang sangat aktif, selain itu anak-anak juga memiliki sifat rasa ingin tahu yang tinggi. Anak-anak perlu mengetahui tentang bunyi, karena hal tersebut dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan yang ada di dalam dirinya. Dengan mengetahui bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh lingkungan sekitar anak-anak dapat menambah pengetahuannya sehingga anak-anak bisa mengeksplor semua kemampuannya.<sup>13</sup>

Oleh sebab itu diketahui bahwa permainan bunyi-bunyi memiliki hubungan dalam perkembangan kognitif anak. Teori ini diungkapkan

---

<sup>13</sup><http://hanahafifah.blogspot.com/2014/01/mengenalkan-bunyi-pada-anak-usia-dini.html>  
diakses tanggal 08 Agustus 2018

oleh Fadlillah, bahwasanya salah satu faktor yang mempengaruhi permainan adalah faktor inteligensi dan alat permainan.<sup>14</sup>

Anak-anak sangat senang sekali bermain benda-benda yang menghasilkan bunyi. Bunyi merupakan sesuatu yang banyak memberikan manfaat bagi perkembangan anak terutama perkembangan kognitif anak. Sudah sejak dulu kita mengetahui manfaat mengenalkan bunyi terhadap perkembangan kecerdasan anak, bunyi dapat merangsang dan melatih kecerdasan otak anak. Dengan sifat rasa ingin tahu yang tinggi, anak-anak dapat mencoba bagaimana caranya untuk menghasilkan bunyi. Karena dengan hal tersebut anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya, yaitu dengan cara anak dapat membedakan bunyi dan mengklasifikasikan bunyi tersebut.

## **2. Konsep Perkembangan Anak**

### **a. Pengertian Perkembangan Anak**

Istilah perkembangan merujuk pada bagaimana orang tumbuh, menyesuaikan diri, dan berubah sepanjang perjalanan hidupnya melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosioemosi, perkembangan kognisi (pemikiran), dan perkembangan bahasa.<sup>15</sup> Jadi, perkembangan adalah pertumbuhan, penyesuaian, dan perubahan yang teratur dan berlangsung lama sepanjang perjalanan hidup.

---

<sup>14</sup> Fadlillah. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2017), hl. 48-50

<sup>15</sup> Slavin Robert E. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. (Jakarta : PT.Indeks, 2011), hl

Teori tentang perkembangan anak ada sangat banyak, diantaranya adalah teori perkembangan kognisi dan moral Jean Piaget, teori perkembangan kognisi Lev Vygotsky, teori perkembangan pribadi dan sosial Erik Erikson, dan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg.

Piaget, Vygotsky, Erikson, dan Kohlberg terpusat pada aspek perkembangan yang berbeda. Namun demikian, semua adalah pakar teori tahap karena mereka sama-sama mempunyai keyakinan bahwa tahap-tahap perkembangan yang jelas dapat diidentifikasi dan dijelaskan. Namun, kesepakatan ini tidak berlanjut hingga ke penjelasan rinci teori mereka yang sangat berbeda jumlah tahap dan penjelasannya. Dan juga masing-masing pakar teori tersebut terpusat pada aspek perkembangan yang berbeda (misalnya kognisi, sosio emosi, kepribadian, moral).

Menurut Danim, ada 6 aspek perkembangan peserta didik usia 2-6 tahun, yaitu:<sup>16</sup>

- 1) Perkembangan fisik, yaitu perkembangan anak yang meliputi perubahan fisik, perkembangan otak, keterampilan motorik, dan kesehatan.
- 2) Perkembangan kognitif, yaitu perkembangan anak meliputi ingatan dan bahasa.
- 3) Perkembangan kepribadian, yaitu anak-anak mulai berangsur-angsur tidak lagi bergantung kepada orang tuanya.

---

<sup>16</sup> Sudarwan Danim. *Perkembangan Peserta Didik*. (Bandung: Alfabeta, 2010), hl. 45-59

- 4) Hubungan keluarga, yaitu dimensi yang terkait dengan pengasuhan keluarga seperti disiplin, jumlah dan urutan kelahiran saudara kandung, keuangan, keadaan atau kondisi, dan kesehatan keluarga.
- 5) Teman dan sahabat bermain, yaitu usia persahabatan untuk menciptakan kesempatan bagi anak untuk belajar bagaimana menangani situasi pergaulan sehari-hari.
- 6) Seksualitas, yaitu suatu perasaan yang tertarik kepada lawan jenis.

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas *cognitive* (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah / ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.

#### **b. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak**

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelengensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Mikarsa dkk. menyatakan

bahwa inteligensi sebagai dasar fungsi kehidupan yang membantu seseorang/organism untuk beradaptasi dengan lingkungannya.<sup>17</sup>

Menurut Pudjiati dan Masykouri yang dikutip oleh Wiyani, mengatakan perkembangan kognitif yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.<sup>18</sup>

Slameto mengatakan, perkembangan intelektual terjadi proses yang sederhana seperti melihat, menyentuh, menyebut nama benda dan sebagainya, dan adaptasi yang terjadi pada tiap individu sebagai hasil interaksi dengan dunia sekitar.<sup>19</sup>

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Henmon berpendapat bahwa kognitif dan pengetahuan disebut intelegensi, jadi kognitif bagian dari intelegensi. Apabila kognitif tinggi, maka intelegensi tinggi pula.

### **c. Teori Perkembangan Kognitif**

Pengembangan kognitif anak meliputi upaya memahami, menjelaskan, mengorganisasikan, memanipulasi, membangun, serta

---

<sup>17</sup> Hera Lestari Mikarsa, dkk. *Pendidikan Anak di SD*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hl. 3.44

<sup>18</sup> Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hl. 61

<sup>19</sup> Slameto. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hl. 13

memprediksi. Menurut Pigeat, kemampuan kognitif anak dibatasi oleh egosentrisme atau ketidakmampuan untuk membedakan antara titik pandang mereka sendiri dan sudut pandang orang lain<sup>20</sup> Orang tua sering menganggap periode ini sebagai masa sulit karena anak pada periode ini menjadi susah diatur, bisa disebut nakal atau bandel, suka membantah dan banyak bertanya.

Ada beberapa teori perkembangan kognitif anak, yaitu:<sup>21</sup>

1. Teori *two factors*  
Teori ini menjabarkan perkembangan kognitif meliputi kemampuan secara umum dan kemampuan secara khusus.
2. Teori *primary mental abilities*  
Teori ini ini menjabarkan perkembangan kognitif anak meliputi berbahasa, mengingat, nalar/ berfikir logis, pemahaman ruang, bilangan, menggunakan kata-kata, serta mengamati dengan cepat dan cermat.
3. Teori *multiple intelligence*  
Teori ini membagi kognitif ke dalam tujuh jenis, yaitu kecerdasan logika matematika, kecerdasan bahasa, kecerdasan music, kecerdasan spasial, kecerdasan kinesetik, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan antarpersonal.
4. Teori *triachic of intelligence*  
Teori ini mengembangkan kemampuan mental yaitu proses berfikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru, serta penyesuaian terhadap situasi yang dihadapi.

Teori kognitif menurut Jean Piaget menyatakan bahwa, anak pada rentang usia dini, masuk dalam perkembangan berfikir pra oprasional kongkrit. Pada saat ini sifat *egosentris* pada anak semakin nyata , anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain disekitar orang tua menganggap periode ini sebagai masa sulit karena anak

---

<sup>20</sup> Sudarwan Danim. *Perkembangan Peserta Didik*. (Bandung: Alfabeta, 2010), hl. 49

<sup>21</sup> Yuliani Nurani Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hl. 1.7-1.8

menjadi susah diatur, suka membantah dan banyak bertanya.<sup>22</sup> Jadi perkembangan kognisi adalah perubahan bertahap dan teratur yang menyebabkan proses mental menjadi semakin rumit dan canggih.

Selain itu, untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak, juga perlu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan. Di mana proses pembelajaran tidak terbatas pada pembelajaran klasikal, tetapi perlu diupayakan pembelajaran yang dapat melayani perbedaan peserta didik secara individual.<sup>23</sup> Rusman mengatakan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa. Interaksi komunikasi dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media.<sup>24</sup>

Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini. Hal ini dinyatakan dalam peniruan yang tertunda dan dalam imajinasi pura-pura dalam bermain. Sumiati dan Asra mengatakan, untuk melaksanakan proses pembelajaran sesuatu materi pembelajaran perlu dipikirkan metode pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran ini disamping disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran, juga ditetapkan dengan melihat kegiatan yang akan dilakukan.<sup>25</sup>

---

<sup>22</sup>Syah Muhibbin. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2012) hl. 22

<sup>23</sup> Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hl. 132

<sup>24</sup> Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2017), hl. 85-86

<sup>25</sup> Sumiati dan Asra. *Metode Pembelajaran*. (Bandung: Wacana Prima, 2009), hl. 12

Aspek pemikiran anak dikelompokkan menjadi dua, yaitu pemikiran praoperasional dan operasional. Pemikiran praoperasional ditandai dengan siswa hanya dapat berpikir berdasarkan peristiwa-peristiwa atau pengalaman-pengalaman yang dialami anak saja, transisi dari penggunaan simbol-simbol primitif kepada yang lebih maju. Sedangkan tahap pemikiran operasional ditandai dengan berpikir sangat terorganisir dan sesuai dengan aturan-aturan dan prinsip-prinsip logika tertentu..<sup>26</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa perkembangan kognitif (perkembangan mental dan perkembangan kognitif) adalah dari pikiran. Pikiran anak sudah dapat bekerja aktif semenjak anak dilahirkan. Dalam penelitian ini, teori perkembangan kognitif anak yang dibahas adalah teori *primary mental abilities* (berbahasa, dan mengingat), teori *multiple intelligence* (*spasial/auditory*).

#### **d. Indikator Perkembangan Kognitif**

Kognitif adalah suatu proses yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Tahap-tahap perkembangan kognitif anak meliputi tahap sensorimotor, tahap praoperasi, tahap operasi konkret, dan tahap operasi formal. Adapun skema tahap perkembangan kognitif anak adalah:<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Desmita. *Psikologi Perkembangan*. (Bandung: Rosdakarya, 2009), hl. 130

<sup>27</sup> Paul Suparno. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. (Yogyakarta: Kanisius, 2012), hl. 25

<b>Tahap</b>	<b>Umur</b>	<b>Ciri Pokok Perkembangan</b>
Sensorimotor	0 – 2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdasarkan tindakan</li> <li>• Langkah demi langkah</li> </ul>
Praoperasi	2 – 7 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan symbol/ bahasa tanda</li> <li>• Konsep intuitif</li> </ul>
Operasi konkret	8 – 11 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pakai aturan jeals/ logis</li> <li>• Reversible dan kekekalan</li> </ul>
Operasi formal	11 tahun ke atas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hipotetis</li> <li>• Abstrak</li> <li>• Deduktif dan induktif</li> <li>• Logis dan probabilitas</li> </ul>

Dalam ranah kompetensi pengetahuan atau kognitif menggunakan level kognitif yang dikembangkan oleh Benyamin S. Bloom dengan enam jenjang kemampuan, yaitu:<sup>28</sup>

#### 1. Pengetahuan Hafalan-C1 (*Knowledge*)

Dalam kegiatan belajar perkembangan kemampuan kognitif level C1 dapat ditunjukkan melalui: mengemukakan arti, memberi nama, memuat daftar, menentukan lokasi tempat, dan mendeskripsikan sesuatu, menceritakan sesuatu yang terjadi, dan menguraikan sesuatu yang terjadi. Kata kerja operasional untuk pencapaian indikator ranah kognitif pengetahuan (C1) meliputi: mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambarkan, membilang, mengidentifikasi, mendaftar, menunjukkan, memberi label, menandai, memilih, memberi kode, menghafal, menyatakan, dan menulis.

---

<sup>28</sup> Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing, 2016), hl. 133-135

## 2. Pemahaman-C2 (*Comprehension*)

Kata kerja operasional untuk pencapaian indikator ranah kognitif pemahaman (C2) meliputi: mengubah, mempertahankan, membedakan, memperkirakan, menjelaskan, menyatakan secara luas, menyimpulkan, memberi contoh, melukiskan kata-kata sendiri, meramalkan, membandingkan, menghitung, menguraikan, menyimpulkan, mencontohkan, membedakan, menjabarkan.

## 3. Penerapan-C3 (*Application*)

Dalam kegiatan belajar perkembangan kemampuan kognitif level C3 dapat ditunjukkan melalui: menghitung, melakukan percobaan, membuat model, dan merancang strategi penyelesaian masalah. Kata kerja operasional untuk pencapaian indikator ranah kognitif penerapan (C3) meliputi: mengubah, menugaskan, mengurutkan, menentukan, mengkalkulasi, mengklasifikasi, membangun, menilai, menggunakan, mengadaptasi, memproses, memecahkan dan menyusun.

## 4. Analisis-C4 (*Analysis*)

Analisis (*analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya. Analisis merupakan kemampuan menguraikan, mengidentifikasi dan

mempersatukan bagian yang terpisah, menghubungkan antar bagian guna membangun suatu keseluruhan.<sup>29</sup>

Dalam pembelajaran perkembangan kemampuan kognitif level C4 dapat ditunjukkan melalui: mengidentifikasi faktor penyebab, merumuskan masalah, mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi, membuat grafik, dan mengkaji ulang. Kata kerja operasional untuk pencapaian indikator ranah kognitif analisis (C4) meliputi: menganalisis, mengaudit, memecahkan, mendeteksi, mengkorelasikan, menyimpulkan, mengaitkan, mengukur, mentransfer, dan melatih.

#### 5. Sintesis-C5 (*Synthesis*)

Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru. Berpikir sintesis merupakan proses berpikir yang setingkat lebih tinggi dari berpikir analisis.<sup>30</sup> Kata kerja operasional untuk pencapaian indikator ranah kognitif sintesis (C5) meliputi: mengumpulkan, mengkategorikan, menghubungkan, menciptakan, mengkreasikan, merencanakan, membentuk, merumuskan, menampilkan, memproduksi, menggabungkan, menggeneralisasikan, dan merangkum.

---

<sup>29</sup> Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. (Bandung: Refika Aditama, 2012), hl. 21.

<sup>30</sup> Kunandar. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hl. 58

## 6. Evaluasi-C6 (*Evaluation*)

Evaluasi (*evaluation*) adalah menilai (tetapi dilakukan dengan mengukur terlebih dahulu). Kemampuan melakukan evaluasi yaitu mengukur dan menilai.<sup>31</sup>

Penilaian dilakukan secara terus menerus, setiap saat guru berada di kelas atau di sekolah.<sup>32</sup> Dalam pelajaran perkembangan kemampuan kognitif level C6 dapat ditunjukkan melalui: mempertahankan pendapat, beradu argumentasi, memilih solusi terbaik, menyusun kriteria penilaian, menyarankan perubahan, menulis laporan, membahas suatu kasus, dan menyarankan strategi baru. Kata kerja operasional untuk pencapaian indikator ranah kognitif evaluasi (C6) meliputi: mengkritik, menimbang, memutuskan, memisahkan, mempertahankan, memperjelas, membuktikan, memvalidasi, memilih, dan memproyeksikan.

Dengan pengetahuan pengembangna kognitif akan lebih mudah bagi orang dewasa lainnya dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak, sehingga akan tercapau optimalisasi potensial pada masing-masing anak. Adapun tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan *auditory*, *visual*, taktik, kinestetik, aritmetika, geometri, dan sains permulaan. Uraian masing-masing bidang pengembangan ini sebagai berikut:<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hl. 2

<sup>32</sup> Agus Wibowo. *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. (Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hl. 96

<sup>33</sup> Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2011), h. 42-46

### 1. Pengembangan *auditory*

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak, seperti : (a) mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari, (b) mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik, (c) mengikuti perintah lisan sederhana, (d) mendengarkan cerita dengan baik, (e) mengungkapkan kembali cerita sederhana, (f) menebak lagu atau apresiasi musik, (g) mengikuti ritmis dengan bertepuk, (h) menyebutkan nama-nama hari dan bulan, (i) mengetahui asal suara, (j) mengetahui nama benda yang dibunyikan.

### 2. Pengembangan visual

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun kemampuan yang dikembangkan, yaitu: (a) mengenali benda-benda sehari-hari, (b) membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, (c) mengetahui benda dalam ukuran, bentuk, atau dari warnanya, (d) mengetahui adanya benda yang hilang apabila ditunjukkan sebuah yang belum sempurna atau janggal, (e) menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar dari seri lainnya, (f) menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana sampai pada yang lebih rumit, (g) mengenali namanya sendiri bila tertulis, (h) mengenali huruf dan angka.

### 3. Pengembangan taktik

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indera peraba). Adapun kemampuan yang akan dikembangkan yaitu: (a) mengembangkan indera sentuhan, (b) mengembangkan kesadaran akan berbagai tekstur, (c) mengembangkan kosakata untuk mengembangkan berbagai tekstur seperti tebal, tipis, halus-kasar, panas-dingin, dan tekstur kontras lainnya, (d) mengembangkan kosakata untuk menggambarkan berbagai tekstur, (e) bermain di bak pasir, (f) bermain air, (g) dengan plastisin, (h) menebak dengan meraba tubuh teman, meraba dengan kertas amplas, (i) meremas kertas koran, (j) meraup biji-bijian.

### 4. Pengembangan kinestetik

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan/keterampilan tangan atau motorik halus yang memengaruhi perkembangan kognitif. Kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan tangan dapat dikembangkan dengan permainan-permainan, yaitu: (a) finger painting dengan tepung kanji, (b) menjiplak huruf-huruf geometri, (c) melukis dengan cat air, (d) mewarnai dengan sederhana, (e) menjahit dengan sederhana, (f) merobek kertas koran, (g) menciptakan bentuk-bentuk dengan balok, (h) mewarnai gambar, (i) membuat gambar sendiri dengan berbagai media, (j) menjiplak bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga, atau empat persegi panjang, (k) memegang dan menguasai sebatang pensil,

(l) menyusun atau menggabungkan potongan gambar atau teka-teki dalam bentuk sederhana, (m) mampu menggunakan gunting dengan baik, (n) mampu menulis.

#### 5. Pengembangan aritmatika

Kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu: (a) mengenali atau membilang angka, (b) menyebut urutan bilangan, (c) menghitung benda, (d) mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, (e) memberi nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan benda, (f) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak, (g) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, (h) menggunakan konsep waktu misalnya hari ini, (i) menyatakan waktu dengan jam, (j) mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar, (k) mengenai penambahan dan pengurangan.

#### 6. Pengembangan geometri

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu: (a) memilih benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya, (b) mencocokkan benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya, (c) membandingkan benda menurut ukurannya (besar, kecil, panjang, lebar, tinggi, dan rendah), (d) mengukur benda secara sederhana, (e)

mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi-rendah, dan panjang-pendek, (f) menciptakan bentuk dari kepingan geometri, (g) menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri, (h) mencontoh bentuk-bentuk geometri, (i) menyebut, menunjukkan, dan mengelompokkan segi empat, (j) menyusun menara dari delapan kubus, (k) mengenal ukuran panjang, berat, dan isi, (l) meniru pola dengan empat kubus.

#### 7. Pengembangan sains permulaan

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu: (a) mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitarnya, (b) mengadakan berbagai percobaan sederhana, (c) mengomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti.

Dari uraian di atas perkembangan kognitif dalam penelitian ini yang akan dikembangkan pada anak TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kec. Kaur Selatan Kab. Kaur adalah kognitif aspek *auditory*, yaitu kemampuan anak yang berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak.

### e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:<sup>34</sup>

#### 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.

#### b. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke dalam. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Teori ini dikenal luas dengan sebutan teori *Tabula rasa*. Lingkungan yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak seperti lingkungan yang sepi dari anak-anak akan kurang rasa bermainnya dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak anak-anak.<sup>35</sup>

#### c. Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun Psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan dalam menjalankan fungsinya masing-

---

<sup>34</sup> Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), hl. 51

<sup>35</sup> Muhammad Fadlillah dan Lilif Muallifatu Khorida. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hl. 159

masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Faktor pembentukan

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

e. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan suatu 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.

f. Faktor kebebasan

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

## **B . Penelitian Relevan**

Diantara penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Lusiana Srikartini tahun 2016 dengan judul Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Tebak Bunyi Suara di

Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Agam. Hasil penelitian telah menunjukkan peningkatan disetiap siklusnya yaitu siklus I dan siklus II, hasil yang diperoleh pada siklus I telah menunjukkan peningkatan pada siklus II dalam proses pembelajaran, permainan tebak bunyi suara telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca anak dari siklus I ke siklus II. Terdapatnya peningkatan yang sangat berarti dalam kemampuan membaca anak. Hal ini terbukti dari hasil siklus I masih dengan kategori kurang, yang berarti kemampuan anak dibawah rata- rata. Sedangkan pada siklus II hasil yang didapat dalam kategori sangat tinggi.

Dari penelitian di atas, persamaan antara penelitian terdahulu dengan sekarang adalah salah jenis variabelnya yaitu permainan tebak bunyi. Sedangkan perbedaannya adalah jenis penelitian dan salah satu variabelnya, penelitian terdahulu jenis penelitian PTK dan variabelnya adalah kemampuan membaca anak, sedangkan penelitian sekarang menggunakan jenis penelitian design eksperimen dan variabelnya adalah peningkatan kemampuan kognitif anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lusiana Srikartini, 2015 dengan judul Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Tebak Bunyi Suara di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Agam.

Hasil penelitian menunjukan bahwa Kemampuan membaca anak di Taman Kanak kanak Dharmawanita Agam di kelompok B2 masih rendah. Hal ini terlihat dimana masih banyak anak yang belum mampu membaca dan mengenal huruf. Penelitian bertujuan meningkatkan kemampuan

membaca anak di kelompok B2, menerapkan metode belajar membaca dengan Permainan Tebak Bunyi Suara. Hasil penelitian dilakukan melalui siklus I dan siklus II. Melalui permainan tebak bunyi suara ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Agam.

Dari penelitian di atas, persamaan antara penelitian terdahulu dengan sekarang adalah salah satu variabelnya yaitu membahas variabel permainan tebak bunyi. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dan salah satu variabel yang dibahas adalah kemampuan membaca anak, sedangkan penelitian sekarang menggunakan jenis penelitian eksperimen dan variabel yang dibahas adalah kemampuan kognitif anak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Arini Riwayatningsih, 2005 dengan judul Metode Bermain tebak bunyi dalam Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Jiwa Keagamaan Anak di Tk Islam Miftahul Jannah Beringin Ngaliyan Semarang. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa metode bermain konstruktif di TK Islam Miftahul Jannah Beringin Indah Ngaliyan Semarang memberi pengaruh terhadap perkembangan jiwa keagamaan anak, sehingga dengan metode bermain konstruktif yang telah dilaksanakan di TK tersebut dapat mengembangkan berbagai aspek kepribadian dan sikap mental serta ketrampilan menyusun huruf hijaiyyah dan menghafal surat-surat pendek dan do'a-do'a sehari-hari

Dari penelitian di atas, persamaan antara penelitian terdahulu dengan sekarang adalah jenis penelitian dan salah satu variabelnya yaitu jenis penelitian eksperimen dan permainan tebak bunyi. Sedangkan perbedaannya adalah salah satu variabelnya, penelitian terdahulu variabelnya adalah perkembangan jiwa keagamaan anak, sedangkan penelitian sekarang variabelnya adalah peningkatan kemampuan kognitif anak.

### **C. Kerangka Berpikir**

Menurut beberapa ahli psikologi, seorang anak itu belajar demi perkembangannya, baik itu kognitif, afektif, motorik dan sosial. Belajar itu meliputi tiga bidang, yaitu belajar di bidang kognitif, sensorik-motorik serta dinamik-afektif.<sup>36</sup> Melalui bidang kognitif anak memperoleh pengetahuan dan pemahaman, melalui bidang sensorik-motorik, anak memperoleh ketrampilan-ketrampilan yang melibatkan otot, urat serta persendian tubuhnya dan alat-alat indera kemudian melalui belajar dinamik-afektif anak memperoleh berbagai sikap dan perasaan yang ikut menentukan tindakan-tindakan yang akan diambil.

Karakteristik seorang anak ingin mengetahui semua hal, oleh karena itu pelaksanaan pendidikan dan pengajaran anak lebih banyak menggunakan pola permainan dan kegiatan fisik. Meskipun dunia anak dipahami sebagai dunia penuh permainan dan keceriaan tetapi tidak bisa secara kaku dijauhkan dari proses pendidikan, sebab banyak pula inovasi permainan anak yang mengandung pendidikan atau dengan kata lain pendidikan melalui permainan

---

<sup>36</sup> WS. Winkel. *Psikologi Pengajaran*. (Jakarta: Grasindo, 2009), cet. 5, hl. 20

(*education by playing*).<sup>37</sup> Alat permainan edukatif memiliki peranan, yaitu kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran, serta anak belajar tapi merasa bermain.<sup>38</sup> Dalam masa pra sekolah merupakan masa yang sangat penting bagi pertumbuhan akal anak melalui kegiatan bermain dimana anak akan sampai pada kematangan yang tinggi.

Karena masa usia pra sekolah adalah masa pembentukan sikap awal anak didik, maka proses pembelajaran harus dirancang semenarik mungkin supaya efektif. Metode yang digunakanpun bervariasi. Dengan aktivitas anak didik selalu diperhatikan, maka bermain ini bisa menjadi salah satu metode dalam pendidikan awal anak, misalnya metode permainan tebak bunyi-bunyian.

Sebuah cara dinamis untuk belajar yaitu dengan bermain tebak bunyi-bunyian, maka begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak, sehingga pemanfaatan kegiatan bermain dalam program pembelajaran terutama pada masa kanak-kanak merupakan syarat mutlak. Salah satu sebab dari tidak sukanya anak kepada sekolah adalah karena sekolah mencegahnya dari kenikmatan bermain dan memberikan kekangan-kekangan atau kewajiban-kewajiban yang tidak sesuai dengan kepribadian dan tabiat fitri anak seusianya. Memaksa anak untuk hanya belajar setidaknya akan menyebabkan kegagalannya, seandainya pun tidak menimbulkan perasaan direndahkan, putus asa, tertekan, malu, suka menyendiri, keterlambatan dalam belajar, dan tingkah

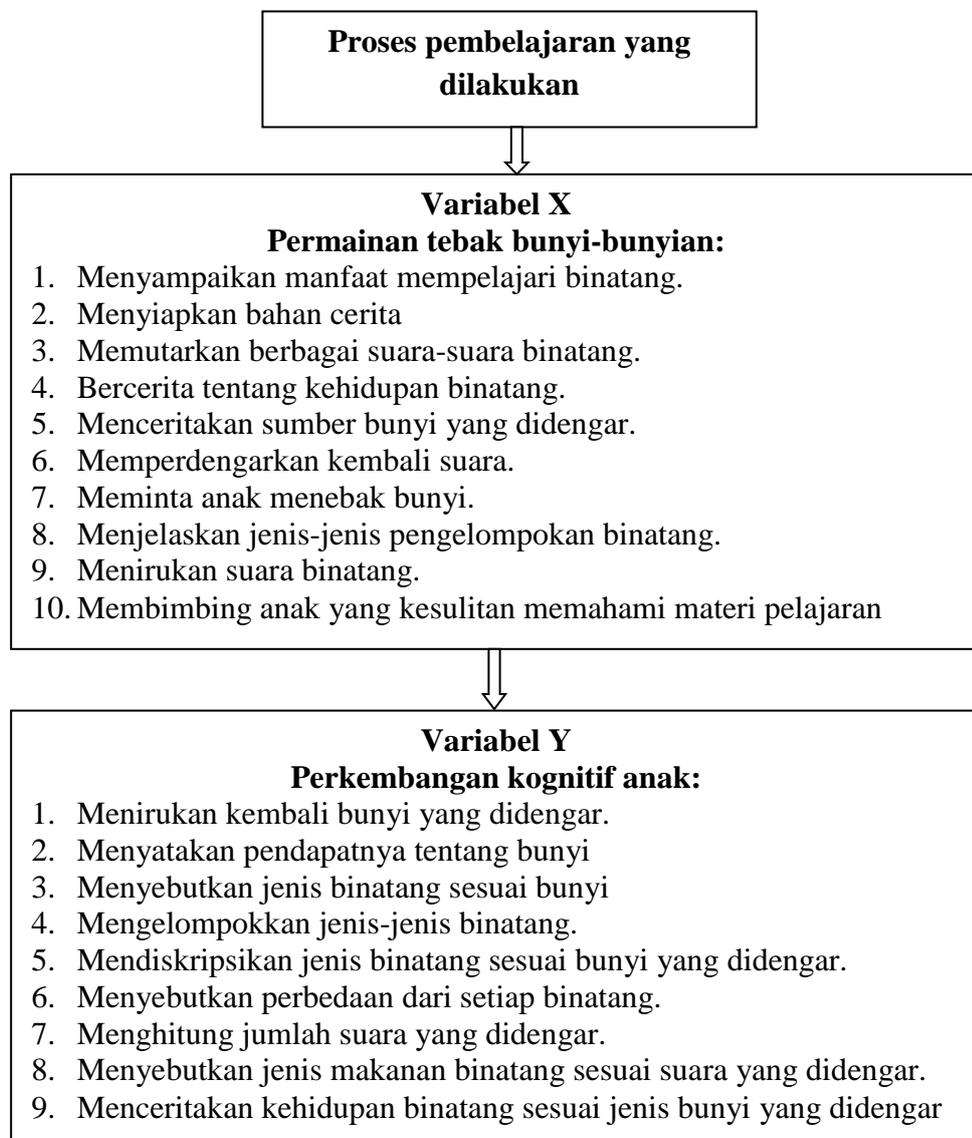
---

<sup>37</sup> Hamdanah. *Dunia Anak dan Problematika Pendidikan*. HIMMAH, VI, 15, diakses tanggal 16 September 2018

<sup>38</sup> Fidlillah. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2017), hl. 61

laku menentang untuk melampiaskan kemampuan-kemampuannya yang tertekan.

Oleh sebab itu, untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik bagi anak di TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur akan menerapkan permainan tebak bunyi-bunyian pada materi binatang. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:



Gambar 2.1 Kerangka berpikir penelitian

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_a$  : Terdapat pengaruh permainan tebak bunyi-bunyian terhadap perkembangan kognitif anak di TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kec. Kaur Selatan Kab. Kaur.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh permainan tebak bunyi-bunyian terhadap perkembangan kognitif anak di TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kec. Kaur Selatan Kab. Kaur.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk pada jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiemen*). Quasi eksperimen adalah jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*treatment*) pada suatu objek (kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruh perlakuannya. Artinya penelitian ini merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.<sup>39</sup> Desain eksperimennya akan membandingkan hasil tes awal dan tes akhir dua kelas sampel yang diberi perlakuan berbeda. Desain eksperimennya dapat dituliskan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Eksperimen

<b>Kelompok</b>	<b>Tes Awal</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Tes Akhir</b>
Eksperimen	T <sub>1</sub>	X <sub>a</sub>	T <sub>2</sub>
Kontrol	T <sub>2</sub>	X <sub>b</sub>	T <sub>2</sub>

Keterangan:

T<sub>1</sub> : Tes Awal

T<sub>2</sub> : Tes Akhir

X<sub>a</sub>: Pembelajaran menggunakan permainan bunyi-bunyian

X<sub>b</sub>: Pembelajaran menggunakan metode konvensional

---

<sup>39</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2009), hl. 107

Sesuai dengan rancangan di atas dapat diketahui bahwa penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu tes awal, pelaksanaan pembelajaran dan tes akhir. Kelompok eksperimen diberi pembelajaran dengan menggunakan permainan bunyi-bunyian dengan tujuan agar siswa lebih memahami tentang materi pelajaran yang diajarkan. Kelompok kontrol diberi pembelajaran dengan metode konvensional.

Kegiatan yang dilaksanakan pada kedua kelas terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Rancangan Kegiatan Pembelajaran

No	Pertemuan Ke-	Kegiatan
1	1	Tes awal
2	2	Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode konvensional
3	3	Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan bunyi-bunyian
4	4	Tes akhir

## B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara bertahap yaitu:

### 1. Perencanaan

Perencanaan ini terdiri dari merencanakan kelas yang akan dijadikan populasi dan merencanakan perlakuan yang akan dilakukan.

- a) Kelas yang akan dipilih dalam penelitian ini adalah kelas B dan C, masing-masing kelas mempunyai siswa yang sama yaitu 14 siswa.

- b) Perencanaan perlakuan yang akan diberikan meliputi perencanaan materi, tugas rumah, tugas soal di kelas dan fasilitas lainnya yang mendukung kegiatan pembelajaran.
- c) Pembelajaran yang dikembangkan adalah permainan bunyi-bunyian tentang binatang.

## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan yang akan dilakukan terdiri dari pemberian materi dan tugas, serta observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan pemberian materi.

- a) Siswa diberikan materi terlebih dahulu sebelum pemberian tugas setelah pemberian materi dan tugas siswa diberikan arahan dalam mengerjakan tugas.
- b) Observasi dilakukan secara langsung pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, peneliti melakukan penilaian aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan permainan bunyi-bunyian.

## 3. Evaluasi

Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah perlakuan yang diberikan telah memenuhi kriteria penelitian yang diberikan. Evaluasi ini berupa interpretasi dan eksplansi terhadap semua data yang telah dikumpulkan dari perlakuan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Bungin menyatakan "Populasi merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian."<sup>40</sup>

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek-subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>41</sup> Dalam penelitian ini populasi adalah anak TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kec. Kaur Selatan Kabupaten Kaur yang berjumlah 32 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.3**  
**Populasi Penelitian**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1	B <sub>1</sub>	6	10	16
2	B <sub>2</sub>	7	9	16
Jumlah		13	19	32

<sup>40</sup> Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), hl. 99

<sup>41</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung : Alfabeta, 2009), hl. 61

## 2. Sampel

Margono menyatakan sampel adalah sebagai bagian dari populasi<sup>42</sup>. Menurut Sugiyono "Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut."<sup>43</sup> Pendapat ini mengandung arti bahwa sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik tertentu yang dapat mewakili populasi tersebut.

Sampel diambil dalam penelitian sebagai pertimbangan efisiensi dan mengarah pada sentralisasi permasalahan dengan memfokuskan pada sebagian dari populasi.<sup>44</sup> Hal tersebut mengingat besarnya jumlah populasi dan keterbatasan dalam diri peneliti. Untuk itu perlu ditetapkan sampel untuk membatasi jumlah populasi yang dapat mewakili populasi tersebut.

Untuk memperoleh sampel dalam penelitian, maka digunakan teknik sampling agar jumlah sampel sesuai dengan jumlah populasi yang ada. Maksudnya adalah agar peneliti mendapatkan sampel yang *representatif* atau dapat mewakili populasi yang ada. Teknik pengambilan sampel ini sering disebut dengan teknik sampling. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kec. Kaur Selatan Kabupaten Kaur.

Dalam penelitian ini akan digunakan teknik *cluster sampling*. *Cluster sampling* adalah pengambilan sampel secara acak dari jumlah populasi

---

<sup>42</sup> Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2009), hl. 121

<sup>43</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung : Alfabeta, 2009), hl. 56

<sup>44</sup> Joko Subagyo. *Metode Penelitian dalam Teori & Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hl. 29

yang terbagi kedalam kelas-kelas yang mempunyai tingkatan yang berbeda bagi setiap kelompok untuk dipilih sebagai sampel.<sup>45</sup> Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini kelas B1 dan B2 yang berjumlah 32 orang.

#### **D. Variabel Penelitian**

##### **1. Variabel Bebas (*Variable Independen*)**

Variabel bebas yaitu variabel atau objek yang mempengaruhi objek lainnya. Dalam penelitian ini variabel bebasnya (*independen*) adalah perlakuan yang diberikan yaitu permainan pembelajaran tebak bunyi-bunyian dalam proses pembelajaran.

##### **2. Variabel Terikat (*Variable Dependent*)**

Variabel terikat adalah merupakan variabel yang diakibatkan atau yang dipengaruhi variabel bebas. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel yang yang dijelaskan dalam fokus atau topik penelitian. Dalam penelitian ini variabel terikatnya (*dependent*) adalah perkembangan kognitif anak dari *treatment* tersebut.

#### **E. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan alat yang digunakan dalam mengambil data. Dalam memilih metode pengumpulan data perlu disesuaikan dengan pertimbangan dari segi kualitas alat, yaitu taraf validitas dan realibilitas dan pertimbangan lainnya biasanya dari sudut pandang praktis, misalnya besar

---

<sup>45</sup> Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2008), hl. 106

kecil biaya, macam kualifikasi orang yang harus menggunakannya, mudah sukarnya menggunakan alat tersebut, dan sebagainya.

Mengacu pada hal tersebut maka, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Tes

Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran setelah pembelajaran menggunakan permainan pembelajaran tebak bunyi-bunyian dilaksanakan. Metode tes digunakan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak dengan hasil belajar *pretest* dan *posttes* siswa yang akan diteliti dengan menggunakan permainan pembelajaran tebak bunyi-bunyian dengan teknik tes yang digunakan berbentuk tes tertulis.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kognitif Anak**

Materi	Butir Soal				Jml.
	C1	C2	C3	C4	
Binatang yang bertelur dan yang melahirkan	1		3	4	3
Binatang yang bertelur dan yang melahirkan		2	5		2

#### 2. Dokumentasi

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang profil sekolah, mengambil dokumen atau data yang mendukung penelitian foto kegiatan penelitian, dan data lainnya yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

### 3. Observasi

Menurut Margono observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.<sup>46</sup> Dalam penelitian, teknik observasi yang akan dilakukan adalah dengan melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran dan kondisi anak ketika mengikuti proses pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan kepada guru dengan tujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian proses pembelajaran yang telah dilakukan, sedangkan tujuan pengamatan yang dilakukan kepada anak adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan kognitif anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam melakukan pengamatan, pengamat akan diberikan masing-masing 10 item pengamatan dengan 4 pilihan alternatif jawaban, yaitu:<sup>47</sup>

SB	: Sangat Baik	Skor : 4
B	: Baik	Skor : 3
C	: Cukup	Skor : 2
K	: Kurang	Skor : 1

Berikut ini kisi-kisi observasi dalam mengamati kegiatan guru dan anak ketika mengikuti proses pembelajaran:

---

<sup>46</sup> Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hl. 158

<sup>47</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung : Alfabeta, 2009), hl. 135

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Proses Pembelajaran**

<b>Variabel</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
Penggunaan permainan bunyi-bunyian (X) <sup>48</sup>	Mendengarkan suara-suara binatang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan manfaat mempelajari binatang.</li> <li>2. Menyiapkan bahan cerita</li> <li>3. Memutarakan berbagai suara-suara binatang.</li> <li>4. Bercerita tentang kehidupan binatang.</li> <li>5. Menceritakan sumber bunyi yang didengar.</li> <li>6. Memperdengarkan kembali jika anak kesulitan dalam menebak suara.</li> <li>7. Meminta anak menebak bunyi.</li> <li>8. Menjelaskan jenis-jenis pengelompokan binatang.</li> <li>9. Menirukan suara binatang.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan manfaat mempelajari tentang binatang.</li> <li>2. Guru menyiapkan bahan cerita.</li> <li>3. Guru memutarakan berbagai suara-suara binatang.</li> <li>4. Guru memutarakan suara alam (petir, hujan, air gunung meletus).</li> <li>5. Guru menceritakan sumber bunyi yang didengar.</li> <li>6. Guru memperdengarkan kembali jika anak</li> </ol>

<sup>48</sup> Fadlillah. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2017), hl. 19

		10. Membimbing anak yang kesulitan memahami materi pelajaran.	kesulitan dalam menebak suara. 7. Guru meminta anak menebak bunyi. 8. Guru menjelaskan jenis-jenis pengelompokan binatang. 9. Guru menirukan suara binatang. 10. Guru membimbing anak yang kesulitan memahami materi pelajaran.
Kemampuan kognitif anak (Y) <sup>49</sup>	Mengulangi kembali jenis bunyi/suara yang didengar	1. Menirukan kembali bunyi yang didengar. 2. Menyatakan pendapatnya tentang bunyi yang didengar	1. Anak menirukan kembali bunyi yang didengar. 2. Anak, menyatakan pendapatnya tentang bunyi yang benar.

<sup>49</sup> Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2011), h. 42-46

	<p>Menyebutkan jenis binatang dari bunyi/suara yang didengar</p>	<p>3. Menyebutkan jenis binatang sesuai bunyi yang didengar.</p> <p>4. Mengelompokkan jenis-jenis binatang.</p> <p>5. Mendiskripsikan jenis binatang sesuai bunyi yang didengar.</p> <p>6. Menyatakan pendapatnya tentang salah satu jenis binatang.</p> <p>7. Menyebutkan perbedaan dari setiap binatang.</p> <p>8. Menghitung jumlah suara yang didengar.</p> <p>9. Menyebutkan jenis makanan binatang sesuai suara yang didengar.</p> <p>10. Menceritakan kehidupan binatang sesuai jenis bunyi yang didengar.</p>	<p>3. Anak menyebutkan jenis binatang sesuai bunyi yang didengar.</p> <p>4. Anak menyebutkan nama alam sesuai bunyi yang didengar.</p> <p>5. Anak mendeskripsikan jenis binatang sesuai bunyi yang didengar.</p> <p>6. Anak menyatakan pendapatnya tentang salah satu jenis binatang.</p> <p>7. Anak menyebutkan perbedaan dari setiap binatang.</p> <p>8. Anak menghitung jumlah suara yang didengar.</p>
--	--	---	--

			<p>9. Anak menyebutkan jenis makanan binatang sesuai suara yang didengar.</p> <p>10. Anak menceritakan kehidupan binatang sesuai jenis bunyi yang didengar.</p>
--	--	--	---

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis Varian Dua Jalan (*Anova Two Way*) dengan Sel yang Sama. Tujuan analisis ini untuk menguji signifikansi perbedaan efek (pengaruh) variabel bebas dan variabel moderator terhadap variabel terikat. Variabel bebas yaitu faktor penggunaan metode simulasi dan metode konvensional, sedangkan variabel *moderator* terdiri dari tiga dimensi yaitu kognitif belajar tinggi, kognitif belajar sedang, dan kognitif belajar rendah.

### 1. Standar deviasi

Setelah mencari mean, maka dilanjutkan dengan standar deviasi :

$$SDx = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}}$$

SD : standar deviasi

X : variabel

N : sampel.<sup>50</sup>

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan rumus *chi-kuadrat*, yaitu:

$$L^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Keterangan :

$L^2$  : chi-kuadrat

$fo$  : frekuensi yang diperoleh dari data penelitian

$fe$  : frekuensi yang diharapkan

$k$  : Banyaknya kelas interval.<sup>51</sup>

Kaidah keputusan :

Jika  $Lo < L_t$  maka data berdistribusi normal

Jika  $Lo > L_t$  maka data tidak berdistribusi normal

## 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan rumus uji-f, yaitu :

$$F \text{ hitung} = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$$

---

<sup>50</sup> Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2009), hl. 197

<sup>51</sup> Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*. (Bandung : Alfabeta, 2008), hl. 186

$$F = \frac{S^2_{\text{terbesar}}}{S^2_{\text{terkecil}}} \quad \text{dan } S^2 = \frac{n \cdot \sum xi^2 - (\sum xi)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan :

S<sup>2</sup> : Vaarians

n : Jumlah subjek

$\sum xi$  : Jumlah nilai

$(\sum xi)^2$  : Jumlah nilai kuadrat

Kriteria uji :

Jika  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  diterima, berarti kedua data adalah homogen

Jika  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak, berarti kedua data adalah tidak homogen

#### 4. Rata-rata

Analisis digunakan untuk mengukur hasil observasi terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak bunyi-bunyian dan observasi perkembangan kognitif anak. Adapaun rumus yang digunakan adalah:<sup>52</sup>

$$x = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n xi$$

Keterangan:

$x$  = Rata-rata

n = Jumlah sampel

$xi$  = Nilai sampel

---

<sup>52</sup> Anas Sudjono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), hl.

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Penilaian untuk Observasi Siswa**

<b>No</b>	<b>Siswa</b>
1	Jumlah observasi = 10
2	Nilai tertinggi tiap butir = 4
3	Skor tertinggi = 40
4	Kisaran untuk setiap kategori 40/4 = 10
5	Kategori penilaian :
	1 – 10 = Kurang
	11 – 21 = Cukup
	22 – 32 = Baik
	33 – 43 = Sangat Baik

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Wilayah Penelitian**

##### **1. Profil TK. Al-Qur'aniah**

Sekolah Taman Kanak-Kanak Al-Qur'aniah berdiri pada tahun 1991 dengan nama Sekolah TK. Al-Qur'aniah, yang berlokasi di Desa Pasar Lama Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur, hingga saat ini dipimpin oleh kepala sekolah bernama Ibu Emilia, S.Pd.Aud

Sekolah TK. Al-Qur'aniah ini memiliki 3 ruangan diantaranya, 1 ruang guru, 2 ruangan belajar, serta WC guru dan murid. Dengan batas-batas wilayah sebagai berikut :

- a) Sebelah Utara : Perumahan warga
- b) Sebelah Timur : Perumahan warga
- c) Sebelah Selatan : Perumahan warga
- d) Sebelah Barat : Jalan raya.

##### **2. Keadaan Pendidik TK. Al-Qur'aniah Kaur**

TK. Al-Qur'aniah Kaur memiliki pendidik sebanyak 10 orang. Adapun rinciannya sebagai berikut:

**Tabel 4.1**

**Keadaan Tenaga Pendidik TK. Al-Qur'aniah**

**Tahun Pelajaran 2018/2019**

No	Nama	Jabatan	Ket.
1	Emilia, S.Pd.Aud	Ka. Sekolah	PNS
2	Melda Gustina, S.Pd.Aud	Guru Kelas	PNS
3	Desmi Sulastri, S.Pd.Aud	Guru Kelas	Honorer
4	Merzam, S.Pd	Guru Kelas	Honorer
5	Yeni Fitriani, S.Pd	Guru Kelas	Honorer
6	Elitna Julita, S.Pd	Guru Kelas	Honorer
7	Neti Asnidar, S.Pd	53 Kelas	Honorer
8	Tri Sri Rahayu, S.Pd	Guru Kelas	Honorer
9	Yedia Windarti	Guru Kelas	Honorer
10	Ulan Purnama Sari	Guru Kelas	Honorer

Sumber : Dokumen TK. Al-Qur'aniah Kaur

### 3. Keadaan Siswa TK. Al-Qur'aniah Kaur

Siswa-siswi TK. Al-Qur'aniah Kaur pada tahun 2018/2019 ini berjumlah 67 orang siswa. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.2**

#### **Keadaan Siswa-Siswi TK. Al-Qur'aniah Kaur**

**Tahun 2018/2019**

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
A	14	21	35
B	13	19	32
Jumlah	<b>27</b>	<b>40</b>	<b>67</b>

Sumber : Dokumen TK. Al-Qur'aniah Kaur

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Deskripsi Hasil Belajar *Pretes* PKn**

a. Skor *prettes* siswa kelas eksperimen

Untuk melihat tingkat nilai pretes siswa pada kelas eksperimen akan peneliti uraikan dalam mencari skor rata-rata atau *Mean* (M) hasil dari nilai pretes dan standar deviasi dengan tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.3**

**Perhitungan Pretes Kelas Eksperimen**

X	f	fX	X <sup>2</sup>	fX <sup>2</sup>
45	1	45	2025	2025
50	1	50	2500	2500
55	3	165	3025	9075
60	6	360	3600	21600
65	1	65	4225	4225
70	2	140	4900	9800
75	2	150	5625	11250
420	16	$\sum fX = 975$	$\sum X^2 = 25900$	$\sum fX^2 = 60475$

Keterangan :

$$N = 16$$

$$\sum fX = 975$$

$$\sum fX^2 = 60475$$

a. Mencari mean dengan rumus :

$$M = \frac{\sum fX}{N}$$

$$N$$

$$= \frac{975}{16}$$

$$16$$

$$= 60,9$$

b. Mencari nilai standar deviasi dengan rumus sebagai berikut :

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{(N) (\sum fX^2) - (\sum fX)^2}$$

$$N$$

$$SD = \frac{1}{16} \sqrt{(16) (60475) - (975)^2}$$

$$16$$

$$SD = \frac{1}{16} \sqrt{967600 - 950625}$$

$$16$$

$$SD = \frac{1}{16} \sqrt{16975}$$

$$16$$

$$SD = \frac{1}{16} \times 130,29$$

$$16$$

$$SD = \underline{130,29}$$

$$16$$

$$SD = 8,14$$

c. Penentuan kriteria TSR sebagai berikut :

Setelah diketahui mean dan standar deviasi tentang skor pretes siswa, maka langkah selanjutnya menetapkan TSR sebagai berikut :

Tinggi :  $M + 1. SD$

$$: 60,9 + 1. 8,14$$

$$: 69,04$$

Sedang :  $M - 1 SD$  ke atas

$$: 60,9 - 1. 8,14$$

$$: 52,76$$

Rendah :  $M - 1. SD$  ke bawah

$$: 60,9 - 1. 8,14$$

$$: 52,76$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka skor pretes siswa kelas eksperimen dibuat perincian sebagai berikut:

**Tabel 4.4****Kategori TSR dalam Persentase Pretes Siswa Kelas Eksperimen**

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Tinggi	4	25%
2	Sedang	10	62,5%
3	Rendah	2	12,5%
Jumlah		16	100

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.5****Kategori Perkembangan Kognitif Anak Kelas Eksperimen**

Hasil	Frekuensi	%	Kategori
45	1	6,25%	Perkembangan kognitif anak kurang
50	1	6,25%	Perkembangan kognitif anak kurang
55	3	18,75	Perkembangan kognitif anak baik
60	6	37,5%	Perkembangan kognitif anak baik
65	1	6,25%	Perkembangan kognitif anak baik
70	2	12,5%	Perkembangan kognitif anak baik
75	2	12,5%	Perkembangan kognitif anak sangat baik
45	1	6,25%	Perkembangan kognitif anak sangat baik

Dari tabel distribusi frekuensi diketahui bahwa mayoritas siswa mendapatkan nilai antara 55 sampai dengan 65 yaitu sebanyak 10 orang siswa atau 62,5% dari total keseluruhan siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, dan tergolong memiliki nilai sedang.

b. Skor pretest siswa kelas kontrol

Untuk melihat tingkat nilai pretes siswa pada kelas eksperimen akan peneliti uraikan dalam mencari skor rata-rata atau *Mean* (*M*) hasil dari nilai pretes dan standar deviasi dengan tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Perhitungan Pretes Kelas Kontrol**

X	f	fX	X <sup>2</sup>	f.X <sup>2</sup>
60	1	60	3600	3600
65	4	260	4225	16900
70	3	210	4900	14700
75	4	300	5625	22500
85	3	255	7225	21675
90	1	90	8100	8100
-	16	$\sum fX = 1175$	-	$\sum fX^2 = 87475$

Keterangan :

$$N = 16$$

$$\sum fX = 1175$$

$$\sum fX^2 = 87475$$

a. Mencari mean dengan rumus :

$$M = \frac{\sum fX}{N}$$

N

$$= \frac{1175}{16}$$

16

$$= 73,44$$

d. Mencari nilai standar deviasi dengan rumus sebagai berikut :

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\sum fX^2) - (\sum fX)^2}$$

N

$$SD = \frac{1}{16} \sqrt{(16)(87475) - (1175)^2}$$

16

$$SD = \frac{1}{16} \sqrt{1399600 - 1380625}$$

16

$$SD = \frac{1}{16} \sqrt{18975}$$

16

$$SD = \frac{1}{15} \times 137,75$$

15

$$SD = \frac{137,75}{16}$$

16

$$SD = 8,61$$

- e. Penentuan kriteria TSR sebagai berikut :

Setelah diketahui mean dan standar deviasi tentang skor pretes siswa, maka langkah selanjutnya menetapkan TSR sebagai berikut :

$$\text{Tinggi} : M + 1. SD$$

$$: 60,9 + 1. 8,61$$

$$: 69,51$$

$$\text{Sedang} : M - 1 SD \text{ ke atas}$$

$$: 60,9 - 1. 8,61$$

$$: 52,29$$

$$\text{Rendah} : M - 1. SD \text{ ke bawah}$$

$$: 60,9 - 1. 8,61$$

$$: 52,29$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka skor pretes siswa kelas kontrol dibuat perincian sebagai berikut:

**Tabel 4.7**

**Kategori TSR dalam Persentase Pretes Siswa Kelas Kontrol**

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Tinggi	11	68,75%

2	Sedang	5	31,25%
3	Rendah	0	0%
Jumlah		23	100

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.8**

**Kategori Perkembangan Kognitif Anak Kelas Kontrol**

Hasil	Frekuensi	%	Kategori
60	1	6,25%	Perkembangan kognitif anak baik
65	4	25%	Perkembangan kognitif anak baik
70	3	18,75%	Perkembangan kognitif anak sangat baik
75	4	25%	Perkembangan kognitif anak sangat baik
85	3	18,75%	Perkembangan kognitif anak sangat baik
90	1	6,25%	Perkembangan kognitif anak sangat baik

Dari tabel distribusi frekuensi diketahui bahwa mayoritas siswa mendapatkan nilai antara 70 sampai dengan 90 yaitu sebanyak 11 siswa atau 68,75% dari total keseluruhan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Kelompok siswa tersebut tergolong memiliki nilai tinggi. Untuk melihat perbedaan antara antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam bentuk diagram, yaitu:

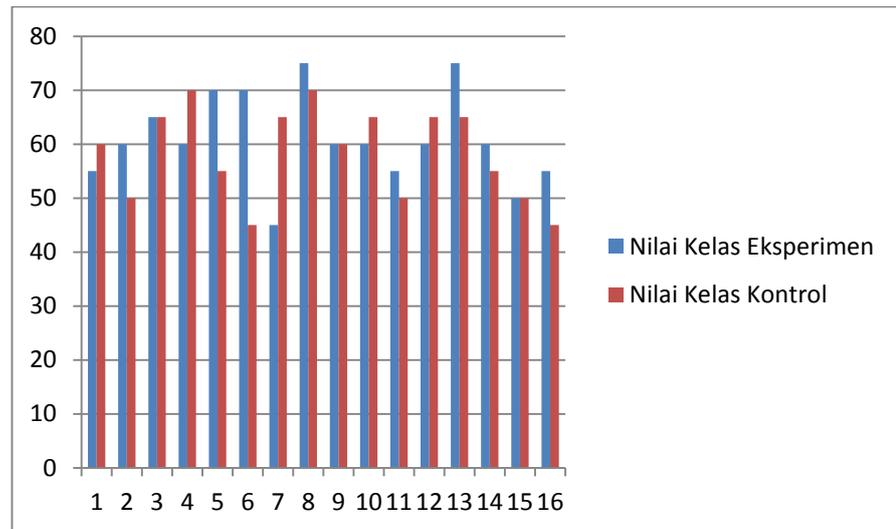


Diagram 4.1

Nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol anak

### c. Uji Normalitas dan Homogenitas

#### 1) Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak, untuk itu penulis dalam menguji normalitas terhadap data hasil penelitian menggunakan uji Liliefors.

#### a. Pretes kelas eksperimen

Uji normalitas untuk kelompok siswa yang diberikan perlakuan permainan tebak bunyi-bunyian hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.9

#### Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Interval	$f_o$	$f_h$	$(f_o - f_h)$	$(f_o - f_h)^2$	$(f_o - f_h)^2$
----------	-------	-------	---------------	-----------------	-----------------

					$f_h$
45 - 50	2	13.9	-11.9	142.1	10.2
51 - 56	3	13.0	-10.0	99.2	7.7
57 - 62	6	9.9	-3.9	15.4	1.5
63 - 68	1	6.0	-5.0	25.0	4.2
69 - 74	2	13.9	-11.9	142.1	10.2
75 - 80	2	13.9	-11.9	142.1	10.2
	16	70.6	-54.6	565.8	44.0

Berdasarkan perhitungan ditemukan Chi Kuadrat hitung = 44. Kemudian dibandingkan dengan harga Chi Kuadrat Tabel, dengan dk (derajat kebebasan)  $16-1= 15$ . Bila dk 5 dan taraf kesalahan 5%, maka harga Chi Kuadrat Tabel = 24,996. Karena harga Chi Kuadrat hitung lebih besar dari harga Chi Kuadrat Tabel ( $24,996 < 44$ ), maka distribusi data pretes kelas eksperimen tersebut normal.

b. Pretes kelas kontrol

Uji normalitas untuk kelompok siswa yang tidak diberikan perlakuan metode simulasi hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4.10**

**Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol**

Interval	$f_o$	$f_h$	$(f_o - f_h)$	$(f_o - f_h)^2$	$(f_o - f_h)^2$
					$f_h$
45 - 50	5	11.0	-6.0	36.5	3.3

51 - 56	2	13.9	-11.9	142.1	10.2
57 - 62	2	13.9	-11.9	142.1	10.2
63 - 68	5	11.0	-6.0	36.5	3.3
69 - 74	2	13.9	-11.9	142.1	10.2
	16	63.8	-47.8	499.2	37.2

Berdasarkan perhitungan ditemukan Chi Kuadrat hitung = 37,2. Kemudian dibandingkan dengan harga Chi Kuadrat Tabel, dengan dk (derajat kebebasan)  $16-1= 15$ . Bila dk 22 dan taraf kesalahan 5%, maka harga Chi Kuadrat Tabel = 24,996. Karena harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil dari harga Chi Kuadrat Tabel ( $24,996 < 37,2$ ), maka distribusi data pretes kelas eksperimen tersebut normal. Dari pengujian normalitas terhadap skor pretes siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol ternyata semuanya normal.

## 2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan dengan Uji fisher. Langkah-langkah pengujiannya sebagai berikut:

**Tabel 4.11**

**Data Pretes Kelas Eksperimen dan Kontrol**

No	Eksprimen (X)	Kontrol (Y)	$X^2$	$Y^2$	X.Y
1	60	60	3600	3600	3600
2	55	50	3025	2500	2750
3	70	65	4900	4225	4550

4	65	70	4225	4900	4550
5	50	55	2500	3025	2750
6	45	45	2025	2025	2025
7	70	65	4900	4225	4550
8	75	70	5625	4900	5250
9	65	60	4225	3600	3900
10	60	65	3600	4225	3900
11	55	50	3025	2500	2750
12	65	65	4225	4225	4225
13	75	65	5625	4225	4875
14	60	55	3600	3025	3300
15	55	50	3025	2500	2750
16	50	45	2500	2025	2250
Jmlh	X= 975	Y = 935	X <sup>2</sup> = 60625	Y <sup>2</sup> = 55725	X.Y= 57975

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}} \quad S_y^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{16 \cdot 60625 - (975)^2}{16(16-1)}} = \frac{139,19}{240} = 0,805$$

$$S_y^2 = \sqrt{\frac{16 \cdot 55725 - (935)^2}{16(16-1)}} = \frac{131,81}{240} = 0,549$$

Mencari F hitung dengan dari varians X dan Y, dengan rumus :

$$F = \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}}$$

0,805

$$F = \frac{0,805}{0,549} = 1,466$$

0,549

Dari penghitungan diatas diperoleh F hitung 1,466 dan dari grafik daftar distribusi F dengan dk pembilang = 16-1 = 15. Dk penyebut = 16-1 = 15. Dan  $\alpha = 0.05$  dan F tabel = 1,753. Tampak bahwa F hitung < F tabel. Hal ini berarti data pretes kelas eksperimen dan kontrol homogen.

## 2. Hasil Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Untuk melihat tingkat nilai postes siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol akan peneliti uraikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.12**

**Data Postes Kelas Eksperimen dan Kontrol**

No	Eksprimen (X)	Kontrol (Y)	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	X.Y
1	70	65	4900	4225	4550
2	65	55	4225	3025	3575
3	85	70	7225	4900	5950

4	70	75	4900	5625	5250
5	65	60	4225	3600	3900
6	60	50	3600	2500	3000
7	90	65	8100	4225	5850
8	85	75	7225	5625	6375
9	75	65	5625	4225	4875
10	75	70	5625	4900	5250
11	65	50	4225	2500	3250
12	70	65	4900	4225	4550
13	85	70	7225	4900	5950
14	75	65	5625	4225	4875
15	75	50	5625	2500	3750
16	65	60	4225	3600	3900
Jmlh	1175	1010	87475	64800	74850

$$S_X^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}} \quad S_Y^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

$$S_y^2 = \sqrt{\frac{16 \cdot 87475 - (1175)^2}{16(16-1)}} = \frac{137,75}{240} = 0,574$$

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{16 \cdot 64800 - (1010)^2}{16(16-1)}} = \frac{129,23}{240} = 0,538$$

Mencari F hitung dengan rumus :

$$F = \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}}$$

0,574

$$F = \frac{0,574}{0,538} = 0,036$$

0,538

Dari penghitungan di atas, diperoleh F hitung 0,036 dan dari grafik daftar distribusi F dengan dk pembilang = 16-1 = 15. Dk penyebut = 16-1 = 15. Dan  $\alpha = 0.05$  dan F tabel = 1,753. Tampak bahwa F hitung < F tabel. Hal ini berarti data pretes kelas eksperimen dan kontrol homogen.

Setelah data hasil penelitian diketahui memiliki distribusi normal, maka akan dilakukan pengujian homogenitas dimana dalam pengujian ini data yang diuji berdasarkan kesamaan varian kedua kelompok yang dilakukan dengan metode uji fisher dengan taraf signifikan sebesar 5 % dan kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

Jika  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  diterima, berarti kedua data adalah homogen

Jika  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak, berarti kedua data adalah tidak homogen

Uji homogenitas kedua varian dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.13**

### Hasil Perhitungan Uji Homogenitas dengan Uji Fisher

Keterangan	Varian terbesar	Varian terkecil	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kesimpulan
Pretes	0,805	0,549	1,466	1,753	Data berasal dari distribusi homogen
Postes	0,574	0,538	0,036	1,753	Data berasal dari distribusi homogen

#### a. Pretes

Hasil perhitungan menunjukkan nilai  $F_{hitung} = 1,466$ , sedangkan  $F_{tabel}$  dengan dk pembilang dan dk penyebut masing-masing  $16 - 1 = 15$  di peroleh  $F_{tabel} = 1,753$ . dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada kelas *pretes* baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki varian yang sama atau homogen.

#### b. Postes

Hasil perhitungan menunjukkan nilai  $F_{hitung} = 0,036$ , sedangkan  $F_{tabel}$  dengan dk pembilang dan dk penyebut masing-masing  $16 - 1 = 15$  diperoleh  $F_{tabel} = 1,753$ . dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada kelas *postes* baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki varian yang sama atau homogen.

### C. Pembahasan

Dari hasil analisis data, diketahui bahwa pada kelas eksperimen nilai rata-rata pretes = 60,94, setelah diberikan tindakan meningkat menjadi = 73,44. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata pretes = 58,44, dan setelah proses pembelajaran meningkat menjadi 63,13. Dengan demikian, diketahui bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Melalui hasil penelitian tersebut diketahui bahwa, secara rata-rata anak-anak mendapatkan nilai 70 sampai 90.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dengan permainan tebak bunyi-bunyian diperoleh rata-rata skor sebesar 37 dan tergolong kategori “Sangat Baik”. Hal ini membuktikan bahwa guru menguasai permainan tebak bunyi-bunyian dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Sedangkan hasil observasi terhadap perkembangan kognitif anak, diperoleh rata-rata skor sebesar 30 dan tergolong kategori “Baik”.

Kemampuan anak yang telah dicapai tersebut di atas, menunjukkan bahwasanya dalam kegiatan permainan tebak bunyi-bunyian itu terdapat adanya hubungan terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat dari perkembangan kognitif anak seperti dapat menirukan kembali bunyi yang telah didengar, dapat mendeskripsikan dan menyebutkan jenis bunyi binatang, dapat menceritakan tentang binatang, dan lain-lain.

Hal ini senada seperti yang diungkapkan Sujiono, bahwasanya karakteristik perkembangan kognitif anak usia 4 – 6 tahun yaitu antara lain dapat menirukan kembali, dapat menceritakan kembali, dapat mendeskripsikan, mengenal bentuk balok, mengenal warna, membilang dan menyebut angka 1 – 10, mengenal penjumlahan

benda.<sup>53</sup> Dan juga bila dilihat dari segi manfaat dan tujuan dari bermain tebak bunyi yaitu antara lain mengenalkan konsep dasar *auditory*, mengelompokkan binatang berdasarkan jenis suaranya.<sup>54</sup>

Keberhasilan akan kemampuan anak di atas dapat tercapai dengan baik karena metode yang dipakai sangat efektif dan efisien yaitu dengan metode bermain tebak bunyi-bunyian karena dengan metode bermain tebak bunyi-bunyian dapat mengembangkan kognitif anak yaitu menggerakkan anak menimbulkan berpikir, menalar, mampu menarik kesimpulan terhadap hal-hal yang dilihat dan dihayatinya. Dengan bermain tebak bunyi-bunyian kecepatan proses berpikir akan tumbuh dan berkembang karena dalam bermain anak-anak dapat rangsangan untuk berpikir. Pada saat anak bermain balok inilah anak memiliki dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir untuk menemukan satu jawaban yang benar atau tepat terhadap suatu persoalan berdasarkan ingatan, pemahaman atau penalaran logika.

Demikian juga dengan kemampuan berpikir untuk menjawab persoalan secara terbuka tidak hanya menjurus kesatu jawaban bahkan menemukan berbagai alternatif jawaban misalnya dalam hal mengelompokkan jenis binatang, dan juga daam hal mengenal binatang.

Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai mahluk

---

<sup>53</sup> Sugianto, Yusuf. *Mengenai Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Depdikbud, 2009), hl. 216

<sup>54</sup> Santoso. *Bermain dan Permainan*. (Jakarta: Depdiknas, 2012), hl. 48

Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Perkembangan kognitif anak adalah perkembangan intelektual anak yang menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Perkembangan kognitif ini diawali dengan perkembangan kemampuan mengamati, melihat hubungan dan memecahkan masalah sederhana, kemudian berkembang kearah pemahaman dan pemecahan masalah yang rumit.

Kegiatan bermain memberikan sumbangan besar bagi perkembangan kognitif anak. Dan perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Untuk mengembangkan kognisi anak dapat dipergunakan metode-metode yang menggerakkan anak agar menumbuhkan berpikir, menalar, mampu menarik kesimpulan dan membuat generalisasi. Dan adapun metode yang paling efektif dan tepat untuk mencapai tujuan tersebut adalah metode bermain .

Bermain adalah merupakan bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lenturm, dan bahan mainan terkadang dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.

Bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan , dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah, suatu dunia anak-anak. Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan

anak. Ketika anak bermain ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan pada Taman Kanak-Kanak dikemas dalam bentuk bermain. Aktivitas bermain diharapkan mampu memfasilitasi perkembangan kognitif/intelektual, sosial dan emosional serta motivasi anak. Dengan demikian dapat dipahami bahwa bermain adalah kunci keberhasilan dalam program pendidikan anak usia dini, sebab bermain dapat membantu perkembangan berfikir abstrak, anak menjadi mampu berfikir tentang makna-makna objek yang mereka representasikan secara independen.

Dengan kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya, disamping itu dengan bermain akan dapat mengembangkan kreatifitasnya yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri. Dengan demikian dapat dipahami bahwa fungsi bermain menjadi teramat penting karena lewat sarana bermain anak-anak belajar mengenal kehidupan dengan segala pernik-perniknya.

**BAB V**

**PENUTUP**

## A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tebak bunyi-bunyian berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak di TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kec. Kaur Selatan Kab. Kaur. Di mana pada kelas eksperimen nilai rata-rata pretes = 60,94, setelah diberikan tindakan meningkat menjadi = 73,44. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata pretes = 58,44, dan setelah proses pembelajaran meningkat menjadi 63,13. Hasil perhitungan menunjukkan nilai  $F_{hitung} = 0,036$ , sedangkan  $F_{tabel}$  dengan dk pembilang dan dk penyebut masing-masing  $16 - 1 = 15$  di peroleh  $F_{tabel} = 1,753$ . dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada kelas *pretes* baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki varian yang sama atau homogen. Hasil perhitungan menunjukkan nilai  $F_{hitung} = 1,466$ , sedangkan  $F_{tabel}$  dengan dk pembilang dan dk penyebut masing-masing  $16 - 1 = 15$  diperoleh  $F_{tabel} = 1,753$ . dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada kelas *postes* baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki varian yang sama atau homogen.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tebak bunyi-bunyian terhadap perkembangan kognitif anak di TK. Al-Qur'aniah Desa Pasar Lama Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, 72 dapat menyarankan beberapa hal antara lain:

1. Bagi pihak sekolah, diharapkan mampu menyediakan berbagai media yang menarik dan dapat merangsang perkembangan kognitif anak terutam dalam peningkatan kemampuan membaca.
2. Bagi guru Taman Kanak-Kanak, diharapkan dapat menciptakan media yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan permainan tebak bunyi-bunyian dan dapat melibatkan anak dalam permainan secara keseluruhan, agar kecerdasan membaca anak dapat berkembang secara optimal.
3. Bagi peneliti yang ingin, melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak dan dapat menciptakan berbagai macam permainan yang lebih bervariasi dan menarik untuk diberikan kepada anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsini. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Budiono. 2008. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya, Karya Agung
- Bungin, Burhan. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif : Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Danim, Sudarwan. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya
- Depdiknas. 2012. *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Edisi Terbaru*. Bandung : Fokusindo Mandiri
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif : Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Fadlillah, Muhammad dan Khorida, Lilif Muallifatu. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fadlillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Hamdanah. 2012. *Dunia Anak dan Problematika Pendidikan*. HIMMAH,, VI, 15, diakses tanggal 16 September 2018
- Hanafiah, Nanang dan Suhana, Cucu. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Margono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. Jakarta : PT. Rineka Cipta

- Mikarsa, Hera Lestari, dkk. 2009. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mulyasa. 2009. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung : Alfabeta
- Robert E, Slavin. 2011. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta : PT. Indeks
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, Wina. 2011. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Kencana
- Sembiring, Gorky. 2009. *Mengungkap Rahasia dan Tips Manjur Menjadi Guru Sejati*. Yogyakarta:Best Publisher
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Subagyo, Joko. 2011. *Metode Penelitian dalam Teori & Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sumiati dan Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suparno, Paul. 2012. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012
- Uno, Hamzah. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar
- Winkel, WS. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media