

**PENGARUH BERMAIN TEBAK GAMBAR TERHADAP  
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI 4-6 TAHUN DI RA AL  
-HIDAYAH TAHUN 2024**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**TEDHI RIANSAH**

**200711002**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**

**FALKULTAS ILMU KESEHATAN CIREBON**

**2024**

**PENGARUH BERMAIN TEBAK GAMBAR TERHADAP  
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI 4-6 TAHUN DI RA AL  
-HIDAYAH TAHUN 2024**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana  
Keperawatan

Pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Muhammadiyah Cirebon



Oleh:

**TEDHI RIANSAH**

**200711002**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**

**FALKULTAS ILMU KESEHATAN CIREBON**

**2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN  
SKRIPSI**

Judul Skripsi : pengaruh bermain Tebak Gambar Terhadap Kemampuan kognitif anak usia dini 4-6 tahun di RA Al Hidayah Tahun 2024

Nama : Tedhi Riansah

NIM : 200711002

Menyetujui

Penguji 1 : Asep Novi Taufiq Firdaus, M.Kep., Ners.

---

Penguji 2 : Leya Indah Permatasari, M.Kep.,Ners

---

Penguji 3 : Liliek Pratiwi, S.Kep.,Ners.,M.KM

---

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH BERMAIN TEBAK GAMBAR TERHADAP  
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI 4-6 TAHUN DI RA AL  
-HIDAYAH TAHUN 2024**

Oleh :

**Tedhi Riansah**

**NIM.200711002**

Telah dipertahankan di hadapan penguji skripsi

Program Studi Ilmu Keperawatan

Fakultas Ilmu Kesehatan

Universitas Muhammadiyah Cirebon

Pada tanggal 17 september 2024

Pembimbing 1

Pembimbing 2

**Leya Indah Permatasari, M.Kep.,Ners**

**Lilie Pratiwi, S.Kep.,Ners.,M.KM**

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan

**Uus Husni Mahmud, S.Kp., M.Si.**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Tedhi Riansah

NIM : 200711002

Judul Penelitian : Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 4-6 tahun Di RA Al-Hidayah Tahun 2024

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana yang lain atau di perguruan tinggi lain. Sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Cirebon, 17 September 2024

Tedhi Riansah

NIM.200711002



## MOTTO

“Di hidup ini kita butuh orang lain, kita butuh seseorang. Tapi untuk kesuksesan dan keberhasilan jangan pernah mengandalkan orang lain”

(Windah Basudara)

## ABSTRAK

### PENGARUH BERMAIN TEBAK GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI 4-6 TAHUN DI RA AL-HIDAYAH TAHUN 2024

*Tedhi Riansah<sup>1</sup>, Leya Indah Permata Sari<sup>2</sup>, Liliek Pratiwi<sup>2</sup>*

Mahasiswa Prodi Ilmu Keperawatan UMC<sup>1</sup>, Dosen Prodi Ilmu Keperawatan UMC<sup>2</sup>,

Dosen Prodi Ilmu keperawatan UMC<sup>3</sup>.

**Latar Belakang :** Anak usia dini merupakan sekelompok anak dengan usia 4 sampai 6 tahun yang mempunyai berbagai potensi yang dirangsang dan dikembangkan agar pribadi anak dapat memiliki kemampuan secara optimal. Aspek kemampuan kognitif anak, bahasa, fisik, motoric, social emosional dapat distribusi dengan berbagai cara agar tumbuh dan kemampuannya berjalan dengan baik. Karakteristik kemampuan kognitif anak usia dini 4-6 tahun mampu mengetahui fungsi benda dengan benar, mampu mengelompokkan objek berdasarkan bentuk, warna, ukuran, dan fungsi dengan mudah adapun gangguan kognitif ditandai dengan gangguan daya ingat, persepsi, bicara, dan belajar. Salah satu media dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak adalah dengan permainan tebak gambar.

**Tujuan :** Untuk menganalisis pengaruh bermain tebak gambar dengan kemampuan kognitif anak usia dini 4-6 tahun di RA Al Hidayah Desa Tenjolayar Tahun 2024

**Metode:** Rancangan yang digunakan penelitian ini adalah *pra experimental design* dengan pendekatan metode *one group pre test-post test design*. Penelitian ini menggunakan *total sampling* Sampel pada penelitian ini berjumlah 30 anak. Instrumen penelitian diuji menggunakan lembar penilaian perkembangan kognitif yang dibuat oleh DEPDIKNAS 2003 Uji statistik yang digunakan adalah uji *t*.

**Hasil penelitian:** Hasil uji pengaruh yaitu melalui uji *t* didapat nilai *p value* sebesar 0.00 yang berarti  $p < 0.005$  artinya ada pengaruh bermain tebak gambar terhadap kemampuan kognitif pada anak usia dini 4-6 tahun di RA Al Hidayah.

**Saran:** Diharapkan dengan adanya bermain tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

Kata Kunci Kognitif, tebak gambar, anak usia dini

Kepustakaan : 54 pustaka (2016-2024)

## **ABSTRACT**

### ***THE INFLUENCE OF PLAYING GUESSING PICTURES ON THE COGNITIVE ABILITIES OF EARLY CHILDREN 4-6 YEARS OLD AT RA AL-HIDAYAH IN 2024***

*Tedhi Riansah<sup>1</sup>, Laya Indah Permata Sari<sup>2</sup>, Liliek Pratiwi<sup>2</sup>*

*Nursing Science Program Students UMC<sup>1</sup>, Nursing Science Program Lecture UMC<sup>2</sup>,*

*Nursing Science Program Lecturer UMC<sup>3</sup>.*

**Background:** Early childhood is a group of children aged 4 to 6 years who have various potentials that are stimulated and developed so that children can have optimal abilities. Aspects of children's cognitive abilities, language, physical, motoric, social emotional can be distributed in various ways so that they grow and have the ability to walk well. Characteristics of cognitive abilities of early childhood 4-6 years old are able to know the function of objects correctly, able to group objects based on shape, color, size, and function easily while cognitive disorders are characterized by disturbances in memory, perception, speech, and learning. One medium for stimulating children's cognitive abilities is the picture guessing game.

**Objective:** To analyze the effect of playing guess the picture on the cognitive abilities of young children aged 4-6 years at RA Al Hidayah, Tenjolayar Village in 2024

**Method:** The design used in this research is a pre-experimental design with a one group pre test-post test design method approach. This study used total sampling. The sample in this study was 30 children. The research instrument was tested using the cognitive development assessment sheet created by the 2003 DEPDIKNAS. The statistical test used was the t test.

**Research results:** The results of the influence test, namely through the t test,

*obtained a p value of 0.00, which means  $p < 0.005$ , meaning there is an influence of playing guess the picture on cognitive abilities in early childhood 4-6 years at RA Al Hidayah.*

***Suggestion:*** *it is hoped that playing guess the picture can improve cognitive abilities in young children.*

***Keywords:*** *Cognitive, guess the picture, early childhood*

***Literature:*** *54 libraries (2016-2024)*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala limpah kasih, karunia, dan kehendak-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Tak lupa shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada baginda tercinta kita yaitu Nabi Muhammad SAW. Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas nikmat sehat-Nya sehingga tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Al-Hidayah Tahun 2024"

Adapun penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu

persyaratan memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi S1- Ilmu Keperawatan , Fakultas Kesehatan (FIKES) Universitas Muhammadiyah Cirebon. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

Arif Nurudin. M.T selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Cirebon.

Uus Husni Mahmud, S.Kp., M.Si. Selaku Dekan Fakultas Kesehatan (FIKES) Universitas Muhammadiyah Cirebon.

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Cirebon Asep Novi Taufiq Firdaus, M.Kep., Ners.

Guru di RA Al-Hidayah yang telah memberikan kesempatan saya untuk melakukan penelitian.

Leya Indah Permatasari, M.Kep.,Ners Selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak saran, bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran sehingga penulis skripsi ini dapat terselesaikan.

Lilie Pratiwi, S.Kep.,Ners.,M.KM Selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak saran, bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran sehingga penulis skripsi ini dapat terselesaikan.

Mamah dan adikku yang selalu memberikan motivasi dan izin serta doa restu selama penulis menjalani pendidikan.

Rekan-rekan mahasiswa Keperawatan Universitas Muhammadiyah

Cirebon angkatan 2020

Semua pihak yang tak dapat peneliti tulis satu persatu.

Penulis menyadari dalam penelitian eksperimen ini masih ada kekurangan dan kesalahan. Karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga karya kecil ini bisa bermanfaat bagi kita semua.

Kuningan, 2024

Tedhi Riansah

## DAFTAR ISI

<u>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</u>	i
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u>	ii
<u>HALAMAN PERNYATAAN</u>	iii
<u>MOTTO</u>	iv
<u>ABSTRAK</u>	v
<u>ABSTRACT</u>	vi
<u>KATA PENGANTAR</u>	vii

<u>DAFTAR ISI</u>	ix
<u>DAFTAR TABEL</u>	xii
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xiii
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	xiv
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
<u>1.1 Latar Belakang</u>	1
<u>1.2 Rumusan Masalah</u>	7
<u>1.3 Tujuan Penelitian</u>	7
<u>1.3.1 Tujuan Umum</u>	7
<u>1.3.2 Tujuan Khusus</u>	8
<u>1.4 Manfaat Penelitian</u>	8
<u>1.4.1 Manfaat Teoritis</u>	8
<u>1.4.2 Manfaat Praktis</u>	9
<u>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</u>	10
<u>2.1 Kajian Teori</u>	10
<u>2.1.1 Konsep Anak Usia Dini</u>	10
<u>2.1.2 Konsep Perkembangan Kognitif Anak</u>	12
<u>2.1.3 Konsep Tebak Gambar</u>	18
<u>2.2 Kerangka Teori</u>	25
<u>2.3 Kerangka Konsep</u>	26
<u>2.4 Hipotesis Penelitian</u>	26
<u>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</u>	27
<u>3.1 Desain Penelitian</u>	27
<u>3.2 Populasi dan Sampel</u>	28
<u>3.2.1 Populasi</u>	28
<u>3.2.2 Sampel</u>	28
<u>3.3 Lokasi Penelitian</u>	29
<u>3.4 Waktu Penelitian</u>	29

3.5 Variabel Penelitian.....	29
3.6 Definisi Operasional.....	30
3.7 Instrumen Penelitian.....	31
3.7.1 Instrumen Perkembangan Kognitif Bermain Tebak Gambar.....	31
3.8 Prosedur Pengumpulan Data.....	33
3.9 Pengolahan Data.....	34
3.10 Analisa Data.....	35
3.10.1 Analisis Univariat.....	36
3.10.2 Analisis Bivariat.....	36
3.11 Etika Penelitian.....	37
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	38
4.1.1 Analisis Univariat.....	39
4.1.2 Analisi Bivariat.....	41
4.2 Pembahasan.....	42
4.2.1 Karakteristik dan Demografi Responden di RA Al Hidayah.....	42
4.2.2 Kemampuan Kognitif Anak Usia dini 4-6 Tahun Di RA Al Hidayah Sebelum Dilakukan Bermain Tebak Gambar.....	45
4.2.3 Kemampuan Kognitif Anak Usia Prasekolah di RA Al Hidayah Sesudah dilakukan Bermain Tebak Gambar.....	47
4.2.4 Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 4-6 Tahun di RA Al Hidayah.....	49
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	51
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>52</b>
5.1 Simpulan.....	52
5.2 Saran.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>



## DAFTAR TABEL

<u>Tabel 3. 1</u> Definisi Oprasional.....	30
--	----

## DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2. 1 Kerangka Konsep</u> .....	26
<u>Gambar 3. 1 Desain Penelitian</u> .....	27

## DAFTAR LAMPIRAN

<u>Lampiran</u> 1 Standar Operasional Prosedur.....	61
<u>Lampiran</u> 2 Lembar Penilaian Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak	
63	
<u>Lampiran</u> 3 rundown acara bermain tebak gambar.....	69
<u>Lampiran</u> 4 Tabel Data <i>Pretest</i> pengaruh bermain tebak gambar RA Al	
Hidayah.....	78
<u>Lampiran</u> 5 Data Posttest Pengaruh Bermain Tebak Gambar RA Al	
Hidayah.....	79
<u>Lampiran</u> 6 Hasil Penelitian.....	80
<u>Lampiran</u> 7 Biodata Penulis.....	85
<u>Lampiran</u> 8 Dokumentasi Foto.....	86



## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Anak usia dini berada pada rentan usia 0-6 tahun Bahkan usia dini dikatakan sebagai usia emas, yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan usia- usia selanjutnya sampai anak dewasa (Hasibuan & Suryana, 2021). Usia dini merupakan periode sensitif, selama masa ini anak dengan mudah dapat menerima stimulus dari lingkungannya. Pada usia keemasan anak mulai peka menerima berbagai stimulus dan berbagai upaya pendidikan yang diberikan oleh lingkungannya (Maqfiroh et al., 2020)

Anak usia dini mempunyai karakter yang unik, dan mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan (Hasibuan & Suryana, 2021). Anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pada masa anak usia dini, anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa baik fisik motorik, kognitif emosi psikososial dan bahasa (Antoni et al, 2023)

Kecerdasan anak tidak dapat diukur dari sisi psikologi, yaitu tahap perkembangan atau tumbuh cerdas. Artinya anak cerdas bukan hanya otaknya yang berkembang cepat, tapi cepat dalam pertumbuhan dan perkembangan aspek lainnya salah satunya perkembangan kognitif (Mulya et al., 2020). Perkembangan kognitif merupakan sebuah tahapan perubahan yang terjadi dalam pertumbuhan

manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu (Ambarwati, 2023).

Karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini 4-6 tahun Di antaranya mampu mengetahui dan mengenal warna, mampu mengelompokkan objek berdasarkan bentuk, ukuran, mengenal nama benda, menggunakan benda berdasarkan kegunaannya, dan mengetahui lingkungannya (Kaffiya Salsabila Samsyah et al., 2022). Gangguan kognitif yaitu seperti pada saat proses pembelajaran dilaksanakan contohnya gangguan daya ingat, gangguan berbahasa, atensi, kalkulasi dan bahasa (Hasibuan & Suryana, 2021).

Berdasarkan data WHO (2019) (World Health Organization), dalam jurnal Evi Ayu Purnamasari, dkk. tahun 2023 angka kejadian keterlambatan perkembangan pada tahun 2018 di Amerika Serikat adalah 12% hingga 16%, di Thailand 24%, dan Argentina 22% dan di Indonesia berkisar antara 13% hingga 18%. Terdapat masalah perkembangan, seperti keterlambatan motorik, bahasa. Indonesia tidak luput dari masalah kesehatan salah satunya adalah kesehatan anak pada tahun 2022 ada sekitar 65% anak pra sekolah mengalami keterlambatan perkembangan. Terutama perkembangan kognitif, di Indonesia adalah 5-21% anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan kognitif (Kemenkes RI, 2023)

Kemampuan kognitif anak dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain dari internal seperti keturunan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, dan juga dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu lingkungan dan faktor kebebasan faktor lingkungan yang berpengaruh antara lain keluarga, sekolah, taman dan media belajar yang membawa anak-anak kedalam pencapaian kemampuan kognitifnya

(Rukmini, 2021). Oleh karena itu, untuk mengarahkan anak dalam proses belajar yang baik dapat dilakukan melalui berbagai media.

Media pembelajaran adalah berfungsi sebagai pembawa informasi atau pesan intruksional dalam proses belajar yang diperlukan anak, dan dapat merangsang perhatian dan minat anak untuk belajar (Busyro et al., 2021). media dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yakni yang pertama media visual media yang dapat pandang atau dilihat, seperti poster, majalah, gambar dan lain sebagainya. Kedua media audio merupakan media yang disampaikan kepada anak melalui indra pendengar, seperti radio, type recorder dan lain sebagainya dan yang ketiga media audio visual yakni media pembelajaran yang dapat didengar dan dilihat langsung oleh anak, seperti televise, laptop dan lain (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Hasil penelitian (Kaffiya Salsabila Samsyah et al., 2022) tercapainya nilai 85% dalam proses pembelajaran dalam peningkatan pengembangan kognitif anak dengan menggunakan media pembelajaran seperti alat permainan edukatif. Untuk mengatasi masalah perkembangan kognitif pada anak dengan menggunakan media tebak gambar. Tebak gambar artinya persoalan atau teka-teki yang diberikan menjadi hiburan sebagai akibatnya harus menebak kemungkinan banyak kata, frasa, atau kalimat yang diisyaratkan pada suatu gambar yang ditebak didasarkan dari ciri-ciri, kriteria tertentu dimana kebenarannya bersifat belum pasti (Yunaili et al., 2020)

Media tebak gambar merupakan bentuk asli dalam dua dimensi, yang berupa foto, lukisan. Melihat perincian pengertian komponen- komponen yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah sarana atau prasarana yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi yang dipergunakan untuk

membantu tercapainya tujuan belajar (Musthafawiyah et al., 2020). Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan, maka perlunya dibuat sebuah media alternatif game edukasi sebagai hiburan tetapi mengandung sisi edukasi di dalam game tersebut seperti *flashcard* (Andhika Mega Pradana & Ade Mubarok, 2023)

*Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks atau symbol yang dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosakata, tebak gambar dengan menggunakan media *flashcard* dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah, mengembangkan daya ingat otak kanan, sehingga anak akan mempunyai daya belajar yang lebih meningkat (Wahyuni, 2020). Berdasarkan hasil penelitian Rukmini bermain kartu *flashcard* dapat mentimulasi kemampuan kognitif anak, karena kartu *flashcard* merupakan alat permainan edukatif yang dapat memberikan dorongan dan rangsangan terhadap tumbuh kembang anak (Rukmini, 2021)

Penelitian terdahulu dari Yunaili, dkk, tahun 2020 dilakukan dengan 3 siklus permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dengan capaian persentase secara keseluruhan untuk Siklus I 70,5%, Siklus II 83,6%, dan Siklus III 92,6% dan kemampuan daya ingat anak dengan capaian persentase secara keseluruhan untuk Siklus I 69,2%, Siklus II 85,2%, dan Siklus III 89,7%. dengan demikian ada pengaruh yang bermakna antara perkembangan kognitif dengan terapi bermain kartu kata bergambar.

Dalam penelitian lain oleh Musthafawiyah, dkk, 2020 Ada pengaruh media tebak gambar terhadap kecerdasan visual spasial anak di RA Al-Musthafawiyah hal ini terlihat dari nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu 2,42



menjadi 7 dan Terdapat pengaruh kecerdasan visual spasial menggunakan media tebak gambar di RA Al Musthafawiyah hal ini terlihat dari nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu 1,94 menjadi 5,05 dalam hasil tersebut adanya pengaruh permainan tebak gambar terhadap perkembangan kognitif anak pra sekolah.

Kemampuan kognitif bagi anak itu sangat penting karena agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang anak tersebut lihat, rasakan sehingga anak dapat pemahaman yang utuh, agar anak dapat melatih ingatan terhadap semua kejadian dan peristiwa yang dialaminya (Heleni Filtri, 2019). Jika seorang anak mempunyai kemampuan kognitif yang kurang sesuai dengan usianya maka kemungkinan anak tersebut tidak dapat berpikir lebih kompleks serta tidak mampu melakukan kemampuan menalaran, pemecahan masalah. Untuk kemampuan kognitif usia dini 4-6 tahun yaitu anak sudah memahami jumlah, ukuran, angka, warna, bentuk dan mengenal nama-nama hari (Lestari et al., 2021).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 29 juli 2024 di RA Al-Hidayah, diperoleh data anak usia dini berusia 4-6 tahun sebanyak 30 siswa. Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat peneliti bercerita anak terlihat dapat fokus dan memperhatikan dengan baik tetapi pada saat pembelajaran mengenal lingkunan sekolah terdapat 6 anak yang belum mengenal bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, persegi. Terlihat ketika, anak belum dapat menyebutkan bentuk geometri dari sebuah benda, dan 3 anak belum bisa mengelompokkan warna seperti warna merah, kuning, jingga, hijau, dan biru. Sedangkan 5 anak belum bisa menyebutkan huruf dan angka.

Hal tersebut bisa terjadi karena dalam proses belajar mengajar di kelas masih monoton yaitu guru masih menggunakan metode ceramah dan media yang di gunakan tidak dapat menarik perhatian anak sehingga dapat membuat suasana kelas menjadi tidak menyenangkan. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar sehingga mengalami kesulitan dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut berdampak pada banyak anak yang memiliki kemampuan berpikir masih kurang. Karena metode pembelajaran yang digunakan terlalu monoton atau belum efektif, hingga pada saat pembelajaran siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran dan kurang antusias memperhatikan yang apa guru sampaikan.

Mengingat pentingnya dalam perkembangan kognitif untuk anak usia dini 4-6 tahun, perlu dikembangkan media ajarnya. Perkembangan kognitif ini bertujuan agar anak mengembangkan kemampuan berpikir anak agar anak dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat mengembangkan kemampuannya dalam menemukan berbagai macam alternatif pemecahan masalah, mengelompokan dan berpikir secara logis (Rukmini, 2021)

Oleh karna itu perawat harus meningkatkan keterampilan dalam memberikan alat permainan edukatif kepada anak seperti permainan tebak gambar dengan menggunakan *flashcard*. Permainan tebak gambar tersebut dapat merangsang otak anak supaya daya ingat anak meningkat (Lestari et al., 2021) Berdasarkan penjelasan yang telah di uraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia dini 4-6 Tahun Di paud darurrohman Tahun 2024”

penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini 4-6 tahun. Sehingga hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam mengembangkan media pembelajaran perkembangan kognitif anak.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian memandang penting untuk melakukan penelitian lebih dalam mengenai “apakah ada pengaruh bermain tebak gambar terhadap kemampuan kognitif anak usia dini 4-6 tahun di TK Al-Hidayah tahun 2024?”

### **Tujuan Penelitian**

#### **Tujuan Umum**

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bermain tebak gambar dengan kemampuan kognitif anak usia dini 4-6 tahun di RA Al-Hidayah tahun 2024

#### **Tujuan Khusus**

Mengidentifikasi kemampuan kognitif sebelum dilakukanya bermain tebak gambar anak usia dini 4-6 tahun di RA Al-Hidayah

Mengidentifikas kemampuan kognitif sebelum dilakukanya bermain tebak gambar anak usia dini 4-6 tahun di RA Al-Hidayah

Menganalisis hubungan bermain tebak gambar dengan kemampuan kognitif sebelum dilakukanya bermain tebak gambar anak usia dini 4-6 tahun di RA Al-Hidayah

## **Manfaat Penelitian**

### **Manfaat Teoritis**

Bagi instansi pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang kesehatan khususnya tentang pengaruh bermain tebak gambar terhadap kemampuan kognitif pada anak usia dini 4-6 tahun.

Bagi mahasiswa program studi ilmu keperawatan

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat mengerti dan memahami tentang pengaruh bermain tebak gambar terhadap kemampuan kognitif anak usia dini 4-6 tahun.

Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan dapat berkontribusi dalam pengembangan teori mengenai bermain tebak gambar terhadap kemampuan kognitif .

### **Manfaat Praktis**

Bagi Sekolah RA

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk memberikan masukan teknik belajar baru bagi pihak sekolah dalam menyusun program peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini 4-6 tahun melalui kegiatan bermain tebak gambar.

Bagi Responden

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak melalui bermain tebak gambar sehingga anak mampu melaksanakan tugas perkembangan sesuai usianya.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Kajian Teori**

#### **Konsep Anak Usia Dini**

#### **Definisi Anak Usia Dini**

Anak usia dini berada pada rentan usia 0-6 tahun Bahkan usia dini dikatakan sebagai usia emas Anak usia dini memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini yang sangat berharga dibandingkan usia- usia selanjutnya sampai anak dewasa. Pembelajaran anak usia dini ini, dilihat dari beberapa prinsip diantaranya adalah anak harus memiliki kesiapan secara umur, kemampuan fisik, kematangan mental dan emosional, dikemas dalam bentuk bermain dan permainan, dan banyak melibatkan anak (Hasibuan & Suryana, 2021)

pada usia dini inilah kemampuannya masih terbatas, pada umur ini kepribadiannya mulai terbentuk dan ia sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang disekelilingnya. Kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan wawasan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah sederhana dan dapat beradaptasi dengan lingkungan, pengembangan anak. Di antaranya mengetahui dan mengenal warna, mengenal bilangan, mengenal nama benda , menggunakan benda berdasarkan kegunaannya, mengetahui lingkungannya,

memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (Kaffiya Salsabila Samsyah et al., 2022)

Anak usia dini pada hakikatnya merupakan anak yang berumur 0-6 tahun yang sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pada masa anak usia dini, anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa baik fisik motorik, kognitif emosi psikososial dan bahasa (Antoni Ndai, Lenisia Wea Gowa, Merici Ina Wio, Yultiana Ndiu, Lenisia Wea Gowa, 2023)

## **Perkembangan Anak Usia Dini**

### **Perkembangan Fisik-Motorik**

Anak prasekolah umumnya sangat aktif. Mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan sendiri. Berikan kesempatan pada anak untuk lari, memanjat, dan melompat. Kegiatan tersebut dilakukan sebanyak mungkin sesuai dengan kebutuhan anak dan selalu di bawah penguasaan.

### **Perkembangan sosial-emosional**

Tingkat pencapaian aspek perkembangan social-emosional dalam hal kesadaran diri yaitu seperti menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, bias mengendalikan perasaan, menunjukkan rasa percaya diri, dapat memahami peraturan yang diberitahu oleh orang tua dan disiplin, anak memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah); dan bangga terhadap karya sendiri (Tahir, M. Yusuf et al 2019)

## Perkembangan Bahasa

Kemampuan bahasa meliputi kemampuan reseptif, bahasa ekspresif, dan keaksaraan. Kemampuan bahasa ini berhubungan dengan kemampuan kognitif dan sosial-emosional. Anak usia dini dapat memahami kata, mengeluarkan apa yang dia pikirkan, kemampuan logis, seperti memahami sebab akibat suatu kejadian (Hasibuan & Suryana, 2021)

## Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif kemampuan intelektual dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. yang menyangkut aktivitas otak termasuk dalam ranah kognitif. mengembangkan keahlian anak melalui pengetahuan, ranah afektif dapat ditinjau melalui aspek moral, yang ditunjukkan melalui perasaan, nilai, motivasi, dan sikap maka penting untuk meningkatkan pengembangan kognitif anak sejak usia dini (Magdalena & Fajriyati Islami, 2020)

## Konsep Perkembangan Kognitif Anak

### Definisi Perkembangan Kognitif

Istilah kognitif berasal dari kata cognition yang diambil dari kata knowing, berarti mengetahui dan diartikan dalam arti luas cognition berarti penataan, perolehan dan penggunaan pengetahuan. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan sebuah tahapan perubahan yang terjadi dalam pertumbuhan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu



(Ambarwati, 2023) maka dengan berkembangnya kemampuan kognitif maka anak sangat mudah untuk menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak mampu berinteraksi dengan mudah dengan masyarakat yang ada di lingkungannya.

Sejalan dengan pendapat (Hasibuan & Suryana, 2021) Anak usia dini juga memiliki motif yang kuat ke arah pembentukan sendiri dalam jiwanya (*self contruction*), dengan dorongan ini seorang anak usia dini secara spontan berupaya mengembangkan dalam membentuk dirinya melalui pemahaman terhadap lingkungan anak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kognitif diartikan sebagai suatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan konisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris. kognitif adalah kemampuan pada .Anak tidak pasif menerima informasi ,melainkan anak dapat berperan aktif dalam menyusun dan menguasai pengetahuan yang lebih luas (Antoni Ndai, Lenisia Wea Gowa, Merici Ina Wio, Yultiana Ndiu, Lenisia Wea Gowa, 2023)

Batasan normal perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun diantaranya, mengenal lambang bilangan 1 hingga 10, mengurutkan benda berdasarkan urutan, membedakan jumlah dan ukuran, memasang benda sesuai pasangannya berdasarkan warna, mengenal dan menyebutkan warna objek, menyebutkan jumlah objek, menyebutkan nama objek, menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat, menunjukkan perkembangan bahasanya, memahami warna, huruf dan angka. Akhir 6 tahun anak mulai mengenal bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat), mampu mengetahui dan mengenal

warna, mampu mengelompokkan objek berdasarkan bentuk, ukuran, mengenal nama benda, menggunakan benda berdasarkan kegunaannya, dan mengetahui lingkungannya (Kaffiya Salsabila Samsyah et al., 2022)

Menurut pandangan Jean Piaget kemampuan kognitif atau pengetahuan bisa didapatkan melalui lingkungan sekitar seperti bereksplorasi, mencari tahu semua realita yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Jean Piaget mengklasifikasikan perkembangan kognitif anak menjadi 4 tahap, antara lain:

#### Tahap sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap ini bayi memiliki reflex bawaan dan juga dorongan untuk mengeksplorasi dunianya. Maka dari itu pada masa ini kemampuan bayi sangat terbatas pada gerakan refleks dan juga panca inderanya. Kemudian gerakan refleks tersebut berkembang menjadi suatu kebiasaan. Dalam awal perkembangan kognitif anak tidak dapat mempertimbangkan keinginan, kebutuhan, maupun kepentingan orang lain, sehingga pada masa ini anak dianggap bersifat egosentris.

#### Tahap praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai dapat menerima rangsangan, meski masih sangat terbatas. Ciri dari tahapan ini adalah anak mulai bisa menggunakan operasi mental yang jarang dan secara logika kurang memadai. Anak masih tergolong "egosentris" karena hanya mampu mempertimbangkan sesuatu dari sudut pandang diri dan kesulitan melihat dari sudut pandang orang lain. Anak sudah dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri, seperti

mengumpulkan semua benda warna merah, walaupun bentuknya berbeda-beda.

Tahap operasional konkret (7-11 tahun)

Tahap ini anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap animisme dan artikalisme. Egosentris berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konsevasi menjadi lebih baik (Juwantara, 2019).

Tahap operasional formal (mulai umur 11 tahun)

Tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif. Tahap ini mulai dialami anak dalam usia 11 tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan anak berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

### **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Bila perkembangan kognitif terhambat maka akan mempengaruhi kemampuan kognitifnya. Perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, faktor kebebasan.

Faktor hereditas/keturunan Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah

membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa taraf inteligensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf inteligensi 75-80% merupakan warisan

Setiap individu memiliki kepribadian yang unik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Kepribadian merupakan organisasi dinamis dalam aspek fisiologis kognitif, maupun afektif yang dapat mempengaruhi pola perilaku individu dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Selain dipengaruhi faktor interaksi dalam lingkungan sekitarnya, kepribadian juga dipengaruhi oleh faktor bawaan atau genetis (Dea Nerizka et al, 2021)

Selain faktor hereditas, faktor lingkungan juga berpengaruh untuk meningkatkan kognitif seseorang. Menurut John Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf inteligensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

Artinya bahwa seorang anak yang sudah memiliki dasar potensi bawaan akan menjadi siapa dan seperti apakah dia juga dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa ajar atau penanaman yang diperolehnya dari lingkungan. anak-anak usia dini membangun pengetahuan mereka melalui eksplorasi aktif pada anak terhadap lingkungannya seperti lingkungan sekolah dan rumahnya (Hasibuan & Suryana, 2021) Faktor kematangan Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia

kalender) (Busyro et al., 2021)

Faktor pembentukan Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri (Hasibuan & Suryana, 2021)

Faktor minat dan bakat Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan memengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang akan memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat memperlajarnya. (Risnajayanti & Fitriani, 2020) Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya (Musthafawiyah et al., 2020)

## **Konsep Tebak Gambar**

### **Definisi Tebak Gambar**

Banyak istilah bermain untuk anak yaitu seperti bermain, mainan, dan permainan serta memiliki arti yang berbeda. Bermain adalah kegiatan main, sedangkan mainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, dan

permainan adalah berisi bermain dan mainan. Permainan merupakan sebuah aktivitas yang bertujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan yang dapat dijadikan suatu langkah kreatif yang dapat memasukan nilai-nilai pembelajaran di setiap permainan (Kaffiya Salsabila Samsyah et al., 2022). Bermain dapat mengembangkan semua aspek kemampuan anak termasuk kemampuan berpikir anak yang dapat menunjang perkembangan kognitif mereka. Melalui bermain anak mendapatkan banyak latihan, dapat menimbulkan rasa ingin tahu, mengamati dan membandingkan serta seterusnya (Anida & Eliza, 2020)

Menurut Tahir, M. Yusuf, dkk Tahun 2019 bermain merupakan cara berfikir anak dan cara anak menyelesaikan masalah yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak, karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitif. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan anak untuk bermain yang menggunakan suatu alat atau media yang bertujuan untuk bersenang-senang sambil belajar yang dapat mengekspresikan diri, perasaan, keinginan, fantasi dan ide-ide yang anak pikirkan.

Untuk membuat anak dapat mengekspresikan diri, perasaan, dengan kata-kata, imajinasi dan gambar yang anak pikirkan maka bermain tebak gambar sebagai media pembelajaran yang dapat memasukan nilai-nilai pembelajaran. Menurut Lestari (2021) tebak gambar merupakan keterampilan dengan cara menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak didasarkan pada ciri-ciri,

kriteria tertentu dimana kebenarannya bersifat belum pasti. Tebak gambar artinya persoalan atau teka-teki yang diberikan menjadi hiburan sebagai akibatnya harus menebak kemungkinan banyak kata, frasa, atau kalimat yang diisyaratkan pada suatu gambar. Dengan tebak gambar anak dapat memahami dan mengingat sesuatu yang dilihatnya. Permainan tebak gambar memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam hal mengingat dan menghafal (Helmita, 2019)

Media tebak gambar yang digunakan yaitu berbentuk kartu seperti flashcard. Flashcard merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak, flashcard merupakan media yang berupa kartu dan berukuran yang kecil yaitu 8X10 cm dan yang besar yaitu 25X30 cm serta tipe gambar di flashcard bermacam-macam yaitu gambar binatang, gambar warna. Gambar huruf abjad, gambar angka, dan gambar bentuk atau geometri (Rukmini, 2021)

### **Manfaat Terapi Bermain Tebak Gambar**

Manfaat tebak gambar Menurut Andhika Mega Pradana & Ade Mubarak (2023) yaitu dapat mengajak anak membaca sejak dini, mengembangkan daya ingat, melatih konsentrasi anak, dan meningkatkan kosa kata anak.

#### **Mengembangkan daya ingat**

Permainan tebak gambar mampu membantu anak untuk meningkatkan daya ingat karena cara atau gaya dalam proses pembelajaran anak usia dini yang lebih sesuai untuk meningkatkan minat belajar anak, sehingga proses

pembelajaran dapat bertujuan untuk meningkatkan daya ingat. Hasil penelitian Helmita (2019) menunjukkan bahwa berpengaruh dalam meningkatkan daya ingat anak melalui permainan tebak gambar. Dapat dilihat dari rata-rata sebelum dilakukan tindakan sebesar 35,20% dan setelah dilakukan permainan tebak gambar berupa peningkatan daya ingat anak sebesar 88,20%.

#### Melatih kemampuan konsentrasi

Dengan permainan tebak gambar seperti penerapan media kartu kata bergambar dalam mengingat sehingga anak dapat tertarik dengan media yang digunakan, hingga anak dapat lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Konsentrasi anak juga dipengaruhi oleh beberapa hal seperti minat, keadaan, dan situasi. Hasil penelitian (Suchi Putri Lauroza<sup>1</sup>, 2019) ada pengaruh media gambar terhadap kemampuan bercerita anak sebelum dilakukan bermain media kartu sebesar 69,79% dan setelah dilakukan penelitian meningkat menjadi 78,64%.

#### Meningkatkan kosa kata

Dengan bermain tebak gambar anak akan berkembang dengan cepat bisa dilihat saat anak mulai berbicara yang akan semakin memperkaya perbendaharaan kosa kata anak. Pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar. Contoh alat permainan seperti anak dapat menyebutkan apa yang anak lihat dalam kartu tebak gambar tersebut.

Setiap media pasti ada kekurangan dan juga kelebihan nya masing-



masing, menurut (Yunaili et al., 2020) media tebak gambar adapun kelebihanannya yaitu:

Gambar bersifat konkrit dan realistis sehingga mampu menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal.

Mudah dibawa ke mana-mana. Dengan ukuran yang kecil sehingga membuat media kartu dapat disimpan dimanapun, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan digunakan dimana saja.

Praktis dalam membuat dan menggunakannya sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. Ketika kita akan menggunakan tinggal menyusun urutan kata sesuai keinginan kita. Selain itu biaya pembuatan media ini juga sangatlah murah, karena dapat menggunakan barang-barang bekas seperti kardus sebagai kartunya.

Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian. Sehingga perhatian. Sehingga kartu ini akan memudahkan anak untuk mengingat dan menghafal bentuk huruf-huruf tersebut.

Menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bias digunakan dalam permainan. Misalnya anak berlomba-lomba mencari satu kartu kata yang disusun secara acak yang kemudian harus dipasangkan sesuai antara tulisan (kata) dengan gambarnya. Cara seperti ini juga mengasah aspek kognitif dan motorik kasar anak.

Kekurangan media tebak gambar Lestari (2021) media tebak gambar adapun kekurangannya yaitu :

Tebak gambar hanya menekankan persepsi indera mata.

Ukuran yang kecil maka kurang cocok untuk anak dengan jumlah yang banyak

### **Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 4-6 Tahun melalui Permainan Tebak Gambar**

Perkembangan kognitif yang dimiliki setiap anak usia dini 4-6 tahun Di antaranya mampu mengetahui dan mengenal warna, mampu mengelompokan objek berdasarkan bentuk, ukuran, mengenal nama benda, menggunakan benda berdasarkan kegunaannya, dan mengetahui lingkungannya. (Kaffiya Salsabila Samsyah et al., 2022) Dengan media gambar dapat memaksimalkan indra penlihatan anak agar anak dapat menceritakan apa yang dilihatnya. Dengan media gambar anak juga dapat menggambarkan ada banyak makna di balik sebuah gambar (Suchi Putri Lauroza<sup>1</sup>, 2019).

Dengan bermain tebak gambar memiliki Manfaat antara lain Anak dapat memahami berbagai konsep pengetahuan mulai dari apa gambar yang ditampilkan, warna gambar, ukuran nya juga Konsep matematika dan sains sederhana, Mengembangkan ide berpikir anak untuk memperoleh wawasan pengetahuan, memecahkan masalah sederhana dalam menyusun nama warna, mengembangkan logika dari ruang waktu berpikir, Melatih kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan dan tebak gambar dapat digunakan untuk perkembangan kognitif anak (Kaffiya Salsabila Samsyah et al., 2022)

Kemampuan kognitif anak usia dini 4-6 tahun dapat ditingkatkan melalui permainan tebak gambar dengan menggunakan flashcard. Anak akan mengingat gambar yang ditunjukan dalam permainan flashcard yang hanya diperlihatkan

tidak lebih dari 1 detik. Permainan ini pada dasarnya berpusat pada pikiran dan daya ingat anak (perkembangan kognitif). Tebak gambar dengan flashcard yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dalam penelitian ini adalah seri bentuk, warna, binatang dan sayuran.

### **Bermain Tebak Gambar Untuk Anak Usia Dini 4-5 tahun**

(Lestari et al., 2021) mengemukakan langkah-langkah bermain tebak gambar Adapun langkah-langkah media tebak gambar yaitu:

Guru diharapkan menggunakan gambar sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak

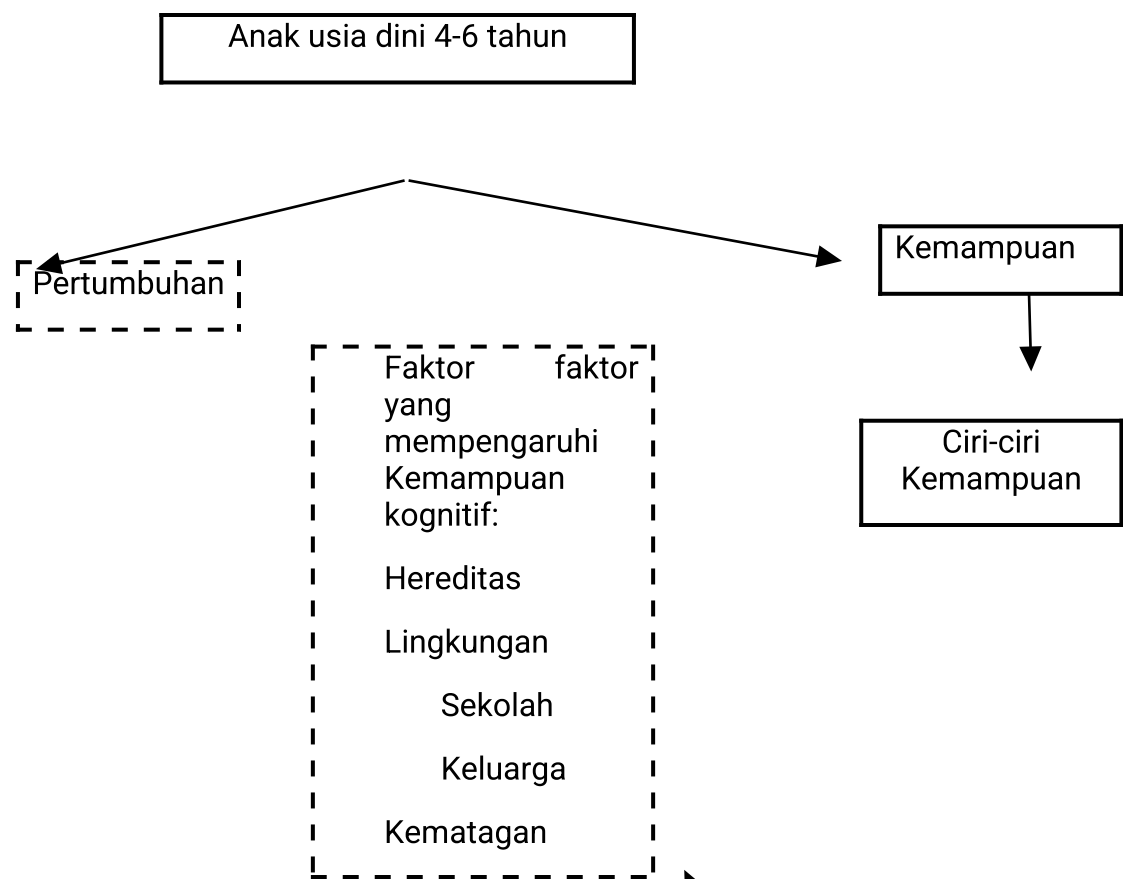
Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas

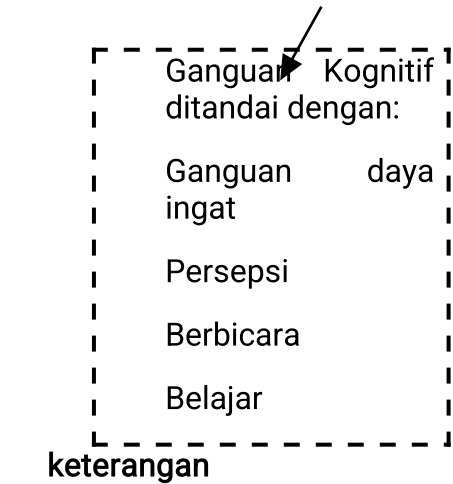
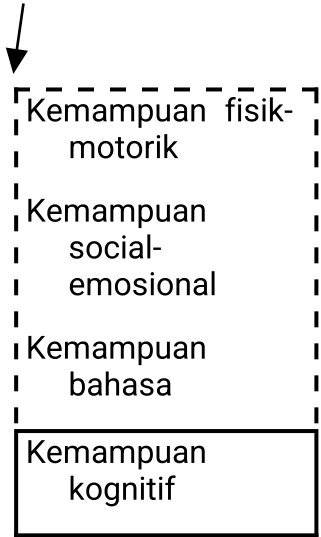
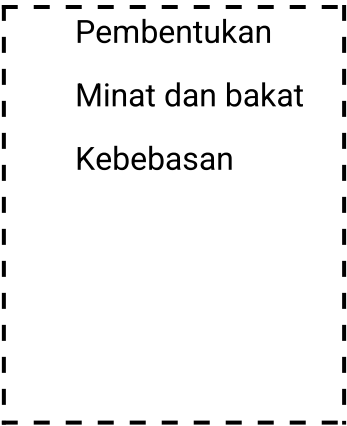
Guru menerangkan pelajaran menggunakan gambar

Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa satu persatu

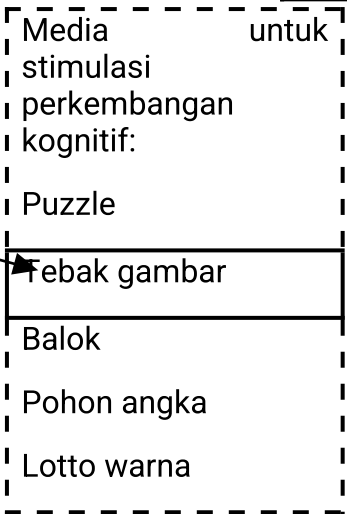
Terakhir guru memberikan tugas kepada siswa.

Kerangka Teori





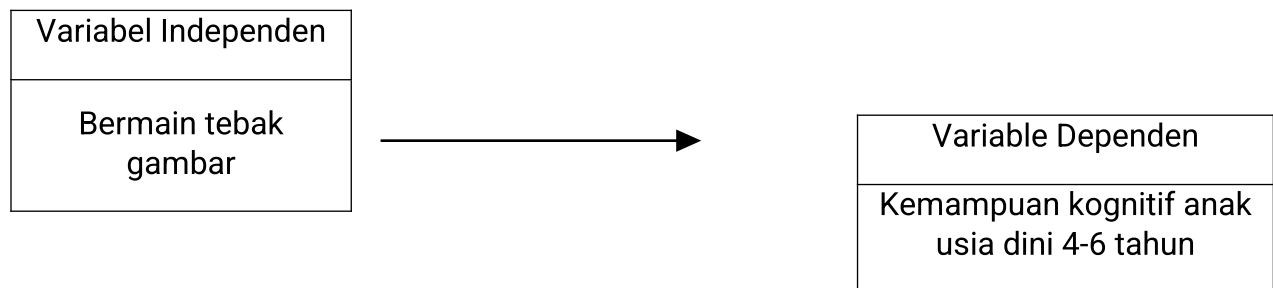
Diteliti



Tidak diteliti

*Sumber (Lestari et al., 2021, Rukmini, 2021, Suhartati et al, 2019, Helmita 2019)*

### Kerangka Konsep



Gambar 2. 1 Kerangka Konsep

### Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

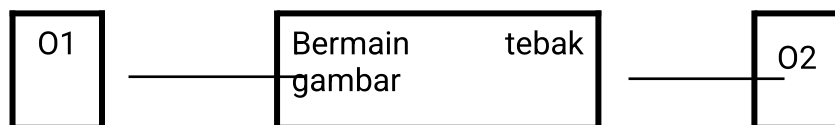
Ha : Ada pengaruh Tidak ada pengaruh Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 4-6 Tahun Di RA Al-Hidayah.

Ho : Tidak ada pengaruh Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 4-6 Tahun Di RA Al-Hidayah.

## METODOLOGI PENELITIAN

### Desain Penelitian

Menurut Antoni Ndai, Yultiana Ndiu (2023) peneliti adalah instrument kunci, pengambilan sampel dan sumber data. Desain penelitian yang digunakan ini menggunakan *pra experimental design* dengan pendekatan metode one group pre-post test design. *One group pre- post test design* merupakan cara pengukuran terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok perbandingan dengan melakukan pengukuran di depan (*pre test*) sebelum adanya perlakuan (*eksperimental treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post test*) (Sugiyono, 2017)



Gambar 3. 1 Desain Penelitian *one grup pre-post test design*

Sumber : sugiyono (2017)

Keterangan

- 01 : *Pre test* sebelum bermain tebak gambar
- X : Bermain Tebak Gambar
- 02 : *Post test* sesudah dilakukan bermain tebak gambar

**Populasi dan Sampel**

**Populasi**

Populasi adalah totalitas dari semua objek atau individu yang memiliki ciri kekhasan atau karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang kemudian pada populasi itu, akan diperoleh berbagai bahan untuk diteliti (Sugiyono, 2017) Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa RA Al Hidayah dengan jumlah 30 responden.

**Sampel**

Sampel adalah hasil dari yang ditentukan dalam proses sampling yang merupakan perwakilan dari keseluruhan objek yang berpeluang menjadi sumber data dalam penelitian kualitatif yang berupa; konteks sosial, subjek /orang, dan aktivitas (Sugiyono, 2017). Peneliti ini menggunakan *total sampling* karena jumlah populasi yang kurang dari 100 maka seluruh populasi dijadikan sampel



peneliti. Sampel pada peneliti ini berjumlah 30 anak dengan usia 4-6 tahun yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi yang sesuai dengan tujuan peneliti

#### Kriteria inklusi

Kriteria inklusi merupakan karakteristik umum subjek penelitian pada populasi target dan sumber serta kriteria inklusi yang sesuai dengan masalah penelitian (Simarmata, 2021). Adapun kriteria inklusi peneliti ini antara lain

Anak yang bersekolah di RA Al hidayah

Anak dalam usia 4-6 tahun

#### Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah subjek yang memenuhi kriteria inklusi tetapi tidak dapat di ikut sertakan dalam penelitian (Nursalam, 2020). Kriteria eksklusi dalam peneliti ini adalah anak RA yang ketika penelitian sedang sakit.

#### **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan di RA Al hidayah Desa Tenjolayar, Kecamatan Pancalang, Kabupaten Kuningan.

#### **Waktu Penelitian**

Waktu penelitian telah dilaksanakan terhitung dari bulan juli 2024.

#### **Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah komponen yang sudah ditentukan oleh seorang peneliti untuk diteliti agar mendapatkan jawaban yang sudah dirumuskan yaitu

berupa kesimpulan penelitian (Sahir, 2022).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Variabel Independen (Bebas)

Variabel bebas adalah variabel independen atau variabel yang mempengaruhi variabel lain, variabel bebas merupakan penyebab perubahan variabel lain (Sahir, 2022). Variabel independen dalam penelitian ini adalah bermain tebak gambar.

Variabel Dependen

Variabel terikat adalah variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, variabel terikat merupakan akibat dari variabel bebas (Sahir, 2022). Variable dependen penelitian ini adalah Kemampuan kognitif anak usia dini 4-6 tahun.

Definisi Operasional

Definisi operasional adalah menjelaskan bagaimana sebuah variabel akan diperasionalkan atau diketahui nilainya pada penelitian (Dr. Ratna Wijayanti Daniar Paramita, Noviansyah Rizal, 2021). Define operasional dilakukan oleh peneliti sesuai dengan variabel yang terlibat dalam peneliti. Definisi operasional variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Definisi Oprasional

Variabel	Definisi Oprasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
----------	------------------------	-----------	-----------	------------	---------------

<b>Variabel independen bermain tebak gambar</b>	Suatu media pembelajaran yang ditunjukkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini 4-6 tahun yang meliputi persepsi, pikiran, symbol. Penalaran, dan pemecahan masalah dari pesan atau makna dari gambar.	Mendeskrripsikan gambar pada saat bermain tebak gambar  Mengucapkan kata pada tebak gambar secara cepat dengan waktu kurang lebih 1 detik  Mengulang kembali kata-kata pada tebak gambar yang telah dimainkan	SOP Tebak Gambar diadaptasi dari Zahra et al (2019)	-	-
<b>Variabel dependen kemampuan kognitif anak usia dini 4-6 tahun</b>	Kemampuan kognitif anak usia dini 4-6 tahun dinilai dengan anak mampu mengelompokan warna dan bentuk, menyebutkan buah-buahan, menyebutkan jenis sayuran, dan menyebutkan jenis hewan.	Interaksi social  Registrasi  Perhatian  Mengingat bahasa	Lembar penilaian kognitif diadopsi dari DEPDINKNAS 2003	Kemampuan baik jika total nilai skor 48-60  Kemampuan cukup jika total nilai skor 34-47  Kemampuan kurang jika total nilai skor 20-33	Ordinal

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur untuk mengumpulkan data yang

memudahkan pendataan dilapangan yang memiliki standar validasi dan reabilitas. Lembar kuesioner dalam penelitian ini untuk mengetahui karakteristik anak (nama, usia, jenis kelamin) (Rifka Agustianti, Pandriadi, 2022)

### **Instrumen Perkembangan Kognitif Bermain Tebak Gambar**

Instrumen penelitian ini di uji dengan menggunakan lembar penilaian perkembangan kognitif yang diadopsi dari standar kompetensi TK da RA yang dibuat oleh DEPDIKNAS 2003, terdiri dari 20 pertanyaan dalam sebuah pembacaan soal peneliti akan membantu membacakan soal kemudia anak akan menjawab sesuai dengan jawaban masing-masing. Anak akan mendapatkan skor 1 jika anak tersebut tidak mau menjawab dan tidak mampu menjawab soal, anak mendapatkan skor 2 jika mengerjakan soal dengan bantuan peneliti dan mejawab dengan benar, dan anak akan mendapatkan skor 3 jika anak mampu mengerjakan soal sendiri dan menjawab dengan benar.

Setelah pemberian skor, penilaian menggunakan rumus menurut (hidayat, 2009):

$$(1) = \frac{skor\ max - skor\ min}{banyaknya\ kelas}$$

Keterangan:

I = panjang interval

Skor Maksimal= jika 20 soal terjawab dengan benar semua dan anak mengerjakannya sendiri (60)

Skor Minimal= jika 20 soal terjawab dengan salah semua atau anak tidak mau mengerjakan (skor 20)

Banyak kelas= 3 kategori (baik, cukup, kurang) Sehingga didapatkan hasil:

Baik : Total nilai 48-60

Cukup: Total nilai 34-47

Kurang : Total nilai 20-33

Setelah dilakukan penilaian kemudian mengklasifikasikan jawaban dengan memberikan kode pada masing-masing kompetensi sesuai dengan kuesioner. Kode yang diberikan untuk perkembangan kognitif adalah:

Kode 1 untuk perkembangan kognitif baik

Kode 2 untuk perkembangan kognitif cukup

Kode 3 untuk perkembangan kognitif kurang

Dalam penelitian ini didapatkan variabel bermain tebak gambar dengan diberikan SOP yang nantinya akan diberikan pada responden dengan frekuensi yang diberikan sebanyak 8 kali pertemuan yaitu 1 kali *pretest*, 1 kali *posttest* dan 6 kali bermain tebak gambar dalam jangka 2 minggu, dengan perminggunya diadakan 4 kali pertemuan, untuk instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel kemampuan kognitif anak usia dini 4-6 tahun yaitu lembar penilaian

## **Prosedur Pengumpulan Data**

Dalam peneliti ini menggunakan data primer. Data primer adalah data yang dikumpulkan peneliti langsung dari responden untuk memperoleh data yang valid (Ambarwati, 2023). Dalam penelitian ini ada beberapa tahapan pengumpulan data, yaitu:

Menentukan masalah dan mengajukan judul penelitian pada dosen pembimbing

Melakukan studi pendahuluan dan observasi awal.

Mengumpulkan semua responden, kemudian diberikan penjelasan tujuan penelitian.

Memberikan penjelasan tentang tujuan penelitian kepada guru atau pengajar yang ada di paud.

Melakukan observasi kemampuan kognitif anak 4-6 tahun sebelum pemberian permainan tebak gambar.

Responden diminta untuk mengikuti permainan tebak gambar sampai selesai.

Penelitian dilakukan 4 kali pertemuan dalam seminggu dan penelitian dilakukan selama 2 minggu.

Setelah 2 minggu diberikan permainan tebak gambar maka dilakukan observasi kembali untuk mengetahui kemampuan kognitif anak usia dini 4-6 tahun.

## **Pengolahan Data**

Pengolahan data merupakan suatu langkah yang sangat penting, karna data

yang diperoleh langsung dari penelitian yang mentah, belum memberikan informasi apa-apa dan belum siap untuk disajikan. Untuk memperoleh data yang benar dan kesimpulan yang baik maka dibutuhkan sebuah pengolahan data yang akurat. Adapun menurut Simarmata (2021) langkah-langkah pengolahan data yaitu:

*Editing* data, yang bertujuan untuk mengevaluasi kelengkapan, konsistensi, dan kesesuaian antara kriteria data yang diperlukan untuk uji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian yang dilakukan secara *pre test* dan *post test*

*Coding* data, yaitu klasifikasi jawaban dari responden kedalam kategori. Coding data diperlukan terutama dalam proses pengolahan data, baik secara manual atau menggunakan program komputer. Pada tahap ini peneliti mengubah data-data yang berbentuk huruf atau kalimat menjadi angka sehingga dapat dilakukan analisis menggunakan komputer.

*Tabulasi* data, yaitu memasukkan data ke dalam tabel-tabel yang telah tersedia, baik tabel untuk data mentah maupun untuk data yang digunakan untuk menghitung data tertentu secara spesifik.

Pemrosesan data (*Entry*), *Entry* data merupakan suatu proses memasukan data hasil tabulasi yang sudah dilakukan. Pada penelitian ini peneliti melakukan *entry* data dengan memasukan data jawaban terkait tingkat perkembangan kognitif.

Membersihkan data (*Cleaning*), dilakukan untuk meyakinkan bahwa data yang dianalisis benar merupakan data yang sebenarnya. Langkah ini merupakan kegiatan pengecekan kembali data yang sudah di *entry* apakah ada kesalahan atau tidak pada saat memasukan data, agar data yang didapatkan tidak ada

yang *drop out*.

## **Analisa Data**

Analisis data harus muncul pada bagian metodologi penelitian. Analisa data penting dimasukkan karena menunjukkan bagaimana variabel-variabel dalam penelitian diolah serta dianalisis. Bagian analisis data menjelaskan tentang prosedur untuk pengkodean dan entri data ke dalam komputer, langkah- langkah untuk memastikan kelengkapan dan keakuratan dokumen informasi, bagaimana hasil akan ditampilkan, uji statistik yang digunakan untuk menguji masing-masing hipotesis, dan referensi yang sesuai untuk uji statistik dan program komputer yang digunakan dan dilakukan dua cara yaitu univariat dan bivariat (Simarmata, 2021)

### **Analisis Univariat**

Analisis univariat adalah suatu teknik analisis data terhadap satu variabel secara mandiri, tiap variabel dianalisis tanpa dikaitkan dengan variabel lainnya (Senjaya et al., 2022). Analisis ini dilakukan untuk memperoleh gambaran setiap variabel, baik variabel dependen maupun variabel independen. Dengan melihat frekuensi dapat diketahui deskripsi masing-masing variabel dalam penelitian ini yaitu: inisial responden, usia dan jenis kelamin.

### **Analisis Bivariat**

Normalitas yang digunakan untuk melihat apakah data tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak (Lestari et al., 2021). Uji normalitas penelitian ini menggunakan uji *spahiro wilk* karna responden kurang dari 50 dimana uji normalitas ini didapatkan hasil  $>0.05$  maka  $H_0$  diterima dan



sebaliknya jika  $<0.05$  maka  $H_0$  ditolak. Setelah dilakukan uji normalitas peneliti akan melanjutkan dengan uji bivariat.

Analisis bivariat adalah analisis yang digunakan pada dua variabel yang diduga berhubungan (Dr. Ratna Wijayanti Daniar Paramita, . Noviansyah Rizal, 2021). Pada penelitian ini uji analisis bivariat menggunakan *uji-t* yang akan dibandingkan hasil nilai rata-rata pre-post test. Analisis bivariat dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh bermain tebak gambar terhadap kemampuan kognitif anak usia dini 4-6 tahun di RA Al-Hidayah.

## **Etika Penelitian**

Etika dalam penelitian adalah suatu status hubungan antara peneliti dengan partisipan, dimana masing-masing pihak mempunyai hak dan kewajiban yang harus diakui dan dihargai oleh masing-masing pihak tersebut. Etika penelitian mencakup perilaku peneliti atau perlakuan peneliti terhadap subjek. Etika adalah prinsip yang mempengaruhi tindakan seseorang. Beberapa prinsip penelitian pada manusia yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut :

Menghargai Otonomi Partisipan (*Respect For Autonomy*) Setiap orang memiliki hak untuk memilih, oleh karenanya responden berhak untuk menolak atau setuju untuk dijadikan sebagai responden dalam penelitian oleh karena itu dibutuhkan Informed Consent. Peneliti juga harus memberikan kesempatan untuk bertanya dan menjelaskan hal apa saja yang akan dilakukan peneliti.

Keadilan (*Justice*) Peneliti harus adil dalam memberikan hak-hak setiap

responden dan tidak boleh membedakan responden. Peneliti harus memperlakukan para responden sesuai dengan sebagaimana keperluan yang dibutuhkan dan tujuan penelitian.

Menjaga Kerahasiaan (*Confidentiality*) Responden yang bersedia untuk menjadi responden berhak mendapatkannya privasi atau kerahasiaannya sebagai responden. Data yang diperoleh peneliti dari responden harus dirahasiakan dan tidak boleh disebar luaskan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab IV, menguraikan dan menjelaskan tentang interpretasi hasil penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian yang ditampilkan sesuai dengan tujuan penelitian yang disajikan dengan menampilkan analisis univariat dan analisis bivariat berbentuk tabel dan penjelasannya. Pada bagian pembahasan interpretasi hasil penelitian dilakukan membandingkan hasil dari temuan penelitian dengan tinjauan pustaka yang telah dijelaskan pada bab II. Keterbatasan penelitian dijelaskan dengan membandingkan proses penelitian yang telah dilakukan dengan kondisi yang seharusnya dapat tercapai.

### **Hasil Penelitian**

RA Al Hidayah adalah salah satu TK yang berada di Desa Tenjolayar, Kecamatan Pancalang, Kabupaten Kuningan. Pada RA ini terdapat 1 kepala sekolah dan 3 staf guru. Transportasi yang digunakan rata-rata menggunakan roda dua dan tidak ada transportasi umum. Penelitian ini dilakukan mengenai Pengaruh Bermain

Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 4-6 Tahun Di Ra Al-Hidayah Tahun 2024

Dalam penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimental dengan rancangan one group pre-test post-test design dimana pelaksanaanya dilakukan dua kali pengukuran yaitu sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Pada penelitian ini intervensi yang dilakukan adalah perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah. Sampel pada penelitian ini berjumlah 28 responden dalam pengambilan data tersebut dilakukan dengan cara observasi membagikan lembar penilaian kognitif yang terdiri dari 20 butir pertanyaan.

Analisis Univariat

Karakteristik Responden

Pada bagian ini menguraikan karakteristik demografi responden yang diperoleh pada saat pengumpulan data meliputi umur dan jenis kelamin responden.

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Berdasarkan Usia Dan jenis Kelamin Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di RA Al Hidayah (n=30)

Karakteristik Responden	Frekuensi (f)	Presentasi (%)
Umur		
4 tahun	2	6,7%
5 tahun	15	50,0%

6 tahun	13	43,3%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	13	43,3%
perempuan	17	56,7%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebagian besar usia responden yaitu berusia 5 tahun sebanyak 15 anak dengan persentase (50%), sebagian kecil responden berusia 6 tahun sebanyak 13 anak dengan persentase (43,3%), dan responden dengan umur 4 tahun sebanyak 2 responden dengan persentase (6,7%). Pada penelitian ini paling banyak responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 17 anak dengan persentase(56,7%), dan responden laki-laki sebanyak 13 anak dengan persentase (43,3%).

Perkembangan Kognitif anak Usia 4-6 Tahun di RA Al Hidayah

**Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Perkembangan Kognitif sebelum Dan Sesudah Dilakukan Bermain Tebak Gambar Di RA Al Hidayah (n=30)**

No	Kategori Perkembangan	F	Presentase %	Mean	Min-Max
	Sebelum dilakukan bermain tebak gambar				

1	Kemampuan kognitif Kurang	21	70%		
2	Kemampuan kognitif Cukup	9	30%	32.13	29-34
3	Kemampuan kognitif Baik	-	-		
<b>Tota</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>32.13</b>	<b>29-34</b>

<b>Sesudah dilakukan bermain tebak gambar</b>					
1	Kemampuan kognitif Kurang	-			
2	Kemampuan kognitif Cukup	4	13.3%	49.10	46-52
3	Kemampuan kognitif Baik	26	86.7%		
<b>Tota</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>49.10</b>	<b>46-52</b>

Pada hasil observasi diperoleh data bahwa anak usia dini sebelum dilakukan bermain tebak gambar didapat hasil anak mayoritas mengalami perkembangan kurang sebanyak 21 responden dengan persentase (70%) Sedangkan sesudah dilakukan tindakan bermain tebak gambar menunjukan hasil responden sebanyak 26 responden dengan persentase (86.7%) Memiliki perkembangan baik.

## Analisi Bivariat

### Uji Normalitas

Sebelum data dianalisis lebih lanjut, terlebih dahulu diperlukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas. Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan lebih besar dari 0.05 (Anjani, 2021). Hasil penelitian ini akan diuji menggunakan uji *spahiro wilk* karena responden pada penelitian ini <50. Berikut adalah hasil uji normalitas menggunakan uji *spahiro wilk*.

**Tabel 4. 3 Hasil uji Normalitas Pengaruh Bermain Tebak Gambar Di RA Al Hidayah (n=30)**

Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.
Sebelum bermain tebak gambar	183	30	.06
Sesudah bermain tebak gambar	238	30	.021

Menurut Tabel 4.3 hasil uji normalitas nilai Sig. *Shapiro-Wilk* dari 30 responden sebelum diberikan perlakuan yaitu 06 data setelah bermain tebak gambar yaitu 021, data dalam penelitian ini berdistribusi normal lebih dari

0.05 ( $>0.05$ ) maka data ini akan dilanjutkan dengan *uji t*.

Pengaruh bermain Tebak Gambar Terhadap perkembangan Kognitif anak usia dini 4-6 tahun di RA Al Hidayah.

**Tabel 4. 4 Hasil *Uji t* Pengaruh Bermain Tebak Gambar (N=30)**

Variabel	N	Mean	SD	SE	Selisih Mean	P-Value
Sebelum dilakukan bermain tebak gambar	30	32,13	1.517	.287	16.97	0.00
Sesudah dilakukan bermain tebak gambar	30	49.10	1.373	.251		

Menurut tabel 4.4 hasil dari uji paired t-test nilai rata-rata sebelum dilakukan bermain tebak gambar 32,13 dengan standar deviasi 1.517, standar error .287, dan nilai rata-rata sesudah dilakukan bermain tebak gambar 49.10 dengan standar deviasi 1.373, standar error .251, selisih nilai rata-rata antara sebelum dan sesudah dilakukan bermain tebak gambar 16.97, dan nilai sig. antara sebelum dan sesudah dilakukan bermain tebak gambar 0.00 ( $<0.05$ ).

## Pembahasan

### Karakteristik dan Demografi Responden di RA Al Hidayah

Hasil penelitian pengaruh bermain Tebak Gambar terhadap perkembangan kognitif anak usia dini 4-6 tahun. Peneliti telah membuat klasifikasi mengenai karakteristik responden kedalam beberapa bagian yang akan dijelaskan kedalam pembahasan berikut. Karakteristik dalam penelitian ini

meliputi usia dan jenis kelamin

Dalam penelitian ini sebagian besar responden berusia 5 tahun sebanyak 15 responden dengan persentase (50%) dan paling sedikit usia 4 tahun sebanyak 2 responden (6.7%) Menunit peneliti usia 4-6 tahun ini merupakan masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif atau menerima berbagai rangsangan. Fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif.

Karena persyaratan untuk menduduki bangku Sekolah Dasar diusia 7 tahun sehingga sebelum usia tersebut anak sudah mengikuti program Taman Kanak-Kanak. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa TK merupakan satuan pendidikan pada jalur formal bagi anak usia 4-6 tahun.

Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget dalam (Yusuf & Sugandi, 2013) yang menyatakan bahwa anak usia 4-6 tahun yang berada pada tahap praoperasional yang deskripsi kemampuannya adalah mampu berpikir dengan menggunakan simbol, cara berpikir masih kaku, dan dapat mengelompokkan sesuatu berdasarkan kesamaan warna, bentuk dan ukuran. Pendapat tersebut didukung oleh hasil penelitian Budianti (2021) tentang pengaruh penerapan media gambar terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 3-4 tahun. Pada penelitian ini karakteristik responden mayoritas berusia 5 tahun yaitu sebanyak (50%) dan berusia 4 tahun sebanyak (6.7%).



Pada penelitian Aida Novianti Khoriyah (2019), usia anak mempengaruhi perkembangan kognitif anak dengan hasil analisis yaitu p value 0,008 hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan bermakna antara usia dengan perkembangan anak. Persentase anak dengan usia 4 tahun sebanyak 22 anak (46,8%) sedangkan persentase anak dengan usia 5 tahun sebanyak 25 anak (53,2%).

Dilihat dari karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, dari 30 responden sebagian besar berjenis kelamin perempuan sebanyak 17 responden dengan persentase (56.7 %). Menurut peneliti dalam hal ini, jenis kelamin seseorang tidak berpengaruh pada kemampuan kognitif yang dimilikinya. Anak dengan jenis kelamin laki- laki maupun perempuan pada masa ini mempunyai kesempatan untuk belajar dan bermain apapun.

Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif adalah faktor keturunan, faktor lingkungan, minat dan bakat, pembentukan, pematangan, dan kebebasan (Susanto, 2013). Pendapat tersebut didukung oleh Rositawati (2022) tentang penerapan metode pemberian tugas media kartu *flashcard* angka untuk meningkatkan perkembangan kognitif. Pada penelitian ini karakteristik responden mayoritas berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak (52,6%) dan yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak (47,4%).

Hal ini didukung oleh penelitian Sintya Retna Mayasari, et al (2022) yang berjudul Pengaruh Permainan Tebak gambar de Terhadap Perkembangan Kognitif (Pengenalan Nama Hewan) Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Klodran Colomadu Kabupaten Karanganyar diperoleh bahwa

mayoritas responden berdasarkan jenis kelamin (n=40) adalah perempuan sebanyak 22 orang (55%).

### **Kemampuan Kognitif Anak Usia dini 4-6 Tahun Di RA Al Hidayah Sebelum Dilakukan Bermain Tebak Gambar**

Hasil penelitian pada tabel 4.2 menunjukkan sebelum dilakukan bermain Tebak Gambar mayoritas responden yang mengalami kategori kemampuan kognitif kurang sebanyak 21 anak dengan presentase (70%) sedangkan perkembangan kognitif cukup sebanyak 9 anak dengan persentase (30%). Setelah dilakukan *pretest* dengan menggunakan lembar penilaian perkembangan kognitif, pada responden didapatkan hasil perkembangan kognitif kurang artinya sebagian besar anak belum bisa mengelompokkan warna, bentuk, menyebutkan angka, nama hewan, jenis sayuran, dan buah-buahan secara benar.

Menurut peneliti, kemampuan kognitif masih belum maksimal karena faktor usia. Ada beberapa anak yang berumur 5 tahun namun digabungkan dengan anak yang lebih besar usianya. Faktor lainnya adalah kemampuan individu, meskipun anak melalui tugas perkembangan yang relatif sama dalam siklusnya, namun kemampuan individu berbeda-beda. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2019) dengan judul pengaruh musik klasik terhadap kemampuan kognitif anak usia prasekolah di Taman Kanak-Kanak (TK) Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) Desa Simpursia Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo yang menyatakan bahwa 91,7% kemampuan kognitif kurang. Masih terdapat beberapa responden yang kemampuan kognitifnya kurang yang ditandai dengan responden belum mampu mengenali dan

menyebutkan angka, warna, bentuk, huruf dan bagian-bagian tubuh. Kondisi tersebut disebabkan adanya gangguan kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif yaitu suatu proses berfikir yang membuat individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian yang terjadi dilingkungan sekitar. Cara berpikir anak dapat berkembang dengan cepat, maka kemampuan kognitif anak berjalan dengan baik. Perkembangan anak akan berkembang dengan optimal jika tumbuh kembang sesuai tahap usia (Yantik, 2022).

Maka dibutuhkan kegiatan yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak seperti stimulus dan bimbingan, yang akan meningkatkan perkembangan berpikir anak sehingga menjadi dasar utama untuk perkembangan anak yang selanjutnya serta didukung oleh media-media yang kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif (Khafifah, 2020).

### **Kemampuan Kognitif Anak Usia Prasekolah di RA Al Hidayah Sesudah dilakukan Bermain Tebak Gambar**

Berdasarkan tabel 4.2 Memperlihatkan bahwa dari 30 responden setelah dilakukan bermain Tebak Gambar hampir semua responden mengalami perkembangan kognitif baik sebanyak 26 anak (86.7%). Hasil observasi setelah bermain Tebak Gambar menunjukkan perkembangan kognitif yang baik sebanyak 26 anak (86.7%), sedangkan hasil observasi sebelum kegiatan menunjukkan hanya 9 anak (30%) yang mendapatkan hasil cukup. Peningkatan kemampuan kognitif berarti anak dapat mengelompokkan warna dan bentuk, mengucapkan nama

hewan, jenis sayur dan buah dengan benar, meskipun sebagian anak masih belum bisa mengucapkannya dengan benar.

Peneliti berasumsi bahwa sebagian besar perkembangan kognitif baik pada anak karena telah diberikan intervensi berupa stimulus yang dilakukan terhadap perkembangan kognitif ini melalui bermain dan permainan. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip pengembangan pada anak usia prasekolah yaitu dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai tingkat dengan tingkat usia perkembangan. Oleh karenanya dikembangkanlah permainan guna menstimulus kemampuan kognitif anak usia prasekolah dengan cara yang menarik dan menyenangkan dengan bermain sambil belajar yaitu bermain tebak gambar.

Salah satu media yang dapat memaksimalkan kemampuan kognitif anak adalah media yang meningkatkan daya Tarik yaitu tebak gambar. karena bermain tebak gambar ini merupakan metode pembelajaran baru dengan menerapkan prinsip belajar sambil bermain dengan cara bermain tebak gambar menggunakan media. Tebak gambar adalah media visual yang tepat untuk membantu anak dalam mengingat dan mempelajari informasi baru. Dengan bermain menggunakan tebak gambar memudahkan anak untuk mengetahui nama sebuah benda, merangsang kemampuan kognitif anak dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya (Heri et al, 2018).

Peningkatan kemampuan kognitif pada anak terjadi saat diberikan permainan seperti tebak gambar, anak-anak belajar mengenal angka, mengenal nama binatang. mengenal warna dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini

akan memudahkan anak untuk mengingat nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya. Anak melatih daya ingatnya sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak (Susanto, 2022). Tebak gambar dengan sendiri berisikan gambar, simbol, dan kata sehingga dapat membantu anak untuk merangsang stimulas kemampuan kognitifnya (Novi, 2023)

Sejalan dengan penelitian Nayazik et al. (2019) mendapat hasil bahwa kemampuan kognitif dapat distimulus menggunakan bermain Tebak Gambar Pada hasil penelitiannya terdapat peningkatan pada kemampuan kognitif dibuktikan dengan survei sebelum melakukan kegiatan mendapat hasil 35% dengan adanya peningkatan pada siklus pertama memperoleh hasil 50% dan meningkat pada siklus kedua mencapai 80%.

### **Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 4-6 Tahun di RA Al Hidayah**

Menurut tabel 4.4 hasil dari uji paired t-test nilai rata-rata sebelum dilakukan bermain tebak gambar 32,13 dengan standar deviasi 1.517, standar error .287, dan nilai rata-rata sesudah dilakukan bermain tebak gambar 49.10 dengan standar deviasi 1.373, standar error .251, selisih nilai rata-rata antara sebelum dan sesudah dilakukan bermain tebak gambar 16.97, dan nilai sig. antara sebelum dan sesudah dilakukan bermain tebak gambar 0.00 ( $<0.05$ )

Setelah dikaji lebih lanjut 4 anak (13.3%) yang belum mengalami perkembangan kognitif baik bukan berarti anak ini tidak mendapat stimulasi atau tidak mengalami peningkatan sama sekali. Dalam beberapa kemampuan seperti

dapat menjawab dengan cepat saat menunjukan gambar pada saat bermain tebak gambar dengan cepat seperti warna, bentuk geometri, nama hewan, buah-buahan, dan jenis sayuran. Salah satu anak, sudah 2 tahun bersekolah di TK ini namun belum memiliki kemampuan seperti pada anak-anak seumurnya. Dia belum berbicara dengan lancar dan tidak bisa lepas dari ibunya. Hal inilah yang mungkin menjadi penyebab belum terjadinya peningkatan dalam kemampuan kognitif, meskipun asumsi ini belum dapat dipastikan kebenarannya karena memerlukan penelitian lebih lanjut.

Tebak gambar Menurut Andhika Mega Pradana & Ade Mubarok (2023) yaitu dapat mengajak anak membaca sejak dini, mengembangkan daya ingat, melatih konsentrasi anak, dan meningkatkan kosa kata anak. Menurut (Kaffiya Salsabila Samsyah et al., 2022) media tebak gambar adalah permainan yang melatih konsentrasi anak dan menarik minat anak yang berisikan gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Pada bermain tebak gambar memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Manfaat yang dapat diambil dari penerapan bermain tebak gambar yaitu merangsang anak belajar aktif dan menumbuhkan rasa percaya diri kepada anak (Pangastuti, 2023)

Dengan bermain tebak gambar memiliki manfaat antara lain melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat dan berkonsentrasi terhadap gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. Dari berbagai macam manfaat bermain tebak gambar dapat dimanfaatkan untuk membantu perkembangan

kognitif anak (Ulfa, 2020).

Kaffiya Salsabila Samsyah et al., 2022 dalam penelitiannya tentang Pengaruh Bermain Tebak Gambar (Mengenai Warna) Dengan Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah Di PAUD Anggrek, responden memiliki rata-rata sebelum bermain mengenai warna sebesar 6.13%. Setelah dilakukan bermain mengenai warna sebesar 7.81%. Dengan demikian ada pengaruh yang bermakna antara kemampuan kognitif dengan bermain tebak Gambar.

Peneliti berasumsi bahwa setiap anak memiliki kekurangan dan kelebihan, akan tetapi kita yang harus lebih jeli akan kebutuhan serta mencari tau bagaimana cara menumbuhkan minat anak dalam belajar. Dari hasil diatas terbukti bahwa dengan menggunakan permainan Tebak Gambar untuk pembelajaran minat dan antusias anak dalam belajar semakin meningkat. Hal tersebut terbukti dari hasil pre test hingga post test yang selalu membaik akan tetapi ada anak yang memiliki daya tanggap cepat dan adanya juga yang melambat.

### **Keterbatasan Penelitian**

Peneliti telah melakukan proses penelitian hingga pengambilan keputusan dengan maksimal, namun dalam melakukan penelitian tidak lepas dari kekurangan. Pada penelitian ini menyadari akan adanya keterbatasan Keterbatasan dalam penelitian ini diantaranya adalah mengumpulkan responden anak untuk dijadikan responden pada penelitian ini, adapun keterbatasan lain dalam penelitian ini saat melakukan intervensi suasana dikelas tidak kondusif.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan dari penelitian pengaruh bermain tebak gambar terhadap kemampuan kognitif usia dini 4-6 tahun di RA Al Hidayah adalah sebagai berikut:

Pre intervensi didapatkan mayoritas anak kategori kurang sebanyak 21 responden dengan persentase (70%).

Post intervensi diperoleh mayoritas anak dengan kategori perkembangan baik sebanyak 26 anak (86,7%).

Hasil dari *uji t* diperoleh  $p\text{ value} = 0.00$ , apabila nilai  $p\text{ value} < \alpha$  (0.05) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh. Pada penelitian ini, hasil uji pengaruh didapat nilai  $p\text{ value} = 0.00$  yaitu lebih kecil dari 0.05 yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain tebak gambar terhadap kemampuan kognitif anak usia prasekolah di RA Al Hidayah.



## **Saran**

### **Bagi RA Al Hidayah**

Bermain tebak gambar di harapkan dapat dijadikan salah satu metode kegiatan belajar untuk anak, karena dapat menarik perhatian anak sehingga anak lebih fokus dalam belajar dan dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif.

### **Bagi perawat**

Bagi perawat diharapkan dapat memanfaatkan tebak gambar untuk stimulus dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, sehingga dapat digunakan sebagai bahan acuan standar operasional prosedur tindakan keperawatan dirumah sakit dalam pemberian terapi bermain pada anak yang mengalami gangguan kemampuan kognitif.

### **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan data dasar untuk mengadakan penelitian yang lebih kompleks dan spesifik tentang bermain tebak gambar dengan kemampuan kognitif pada anak usia dini 4-6 tahun misalnya dengan menambah responden. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan metode yang berbeda seperti pre eksperimen dan mengembangkan variabel-variabel yang belum diteliti pada penelitian ini misalnya tentang permainan puzzle sehingga dapat diketahui faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, W. D. (2023). Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Didik Paud Di Tk Dharmawanita Wringinanom Melalui Metode Bernyanyi. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 12(1).
- Andhika Mega Pradana, & Ade Mubarak. (2023). Game Tebak Gambar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(2), 25–37. <https://doi.org/10.59581/Jusiik-Widyakarya.V1i2.226>
- Anida, A., & Eliza, D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1565. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V5i2.898>
- Antoni Ndai, Lenisia Wea Gowa, Merici Ina Wio, Yultiana Ndiu, Lenisia Wea Gowa, R. K. U. (2023). Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Berbagai Media. *Jurnal Citra Pendidikan Anak (Jcpa)*. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index>

Busyro, M., Siti, K., & Wifroh, H. (2021). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*.

Dea Nerizka, Eva Latifah, Dan A. M. (2021). Heredity And Environment Factors In Building Characters. *Jurnal Pendidikan Karakter*.

Dr. Ratna Wijayanti Daniar Paramita, . Noviansyah Rizal, . Riza Bahtiar Sulistya. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Edisi Ketii).

Evi Ayu Purnamasari, Triana Indrayani, R. W. (2023). *Efektivitas Baby Gym Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Bayi Usia 6 – 9 Bulan Evi*. 5, 381–388.

Hasibuan, R., & Suryana, D. (2021). Pengaruh Metode Eksperimen Sains Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1169–1179. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1735>

Heleni Filtri, A. K. S. (2019). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tinjau Dari Tingkat. In *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 1, Issue 2).

Helmita, W. (2019). *Meningkatkan Daya Ingat Anak Melalui Permainan Tebak Gambar Di Kelompok B Paud Bintang 9 Kelurahan Lalolara Kec. Kambu Kota Kendari*. 2(2).

Kaffiya Salsabila Samsyah, N., Eka Dheasari, A., & Muhammadiyah Probolinggo, S. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media*

*Tebak Warna Gambar Di Tk It Abatatsa Pasuruan.*

[Http://Jurnal.Unipasby.Ac.Id/Index.Php/Incrementapedia](http://Jurnal.Unipasby.Ac.Id/Index.Php/Incrementapedia)

Kemenkes Ri. (2023). Peduli Kesehatan Jiwa. *Kemenkes Ri*, 1–40.

[Https://Regional.Kompas.Com/Read/2016/10/31/15553891/745.Penderita.Gangguan.Jiwa.Di.Jatim.Masih.Terpasung](https://Regional.Kompas.Com/Read/2016/10/31/15553891/745.Penderita.Gangguan.Jiwa.Di.Jatim.Masih.Terpasung)

Lestari, L., Nuzulia Armariena, D., Rizhardi, R., & Kata Kunci, A. (2021). *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 05 Mendo Barat* (Issue 2).

[Http://Jurnal.Unipasby.Ac.Id/Index.Php/Jurnal\\_Inventa](http://Jurnal.Unipasby.Ac.Id/Index.Php/Jurnal_Inventa)

Magdalena, I., & Fajriyati Islami, N. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139.

Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini*. 5, 1560–1566.

Maqfiroh, D. N. M., Khutobah, K., & Budyawati, L. P. I. (2020). Pengembangan Media Motif (Monopoli Edukatif) Dalam Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence Pada Anak Tk Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 65–74. <https://doi.org/10.17509/Cd.V11i1.24230>

- Mulya, S. M., Rahmawati, & Susanti, W. L. (2020). Pengaruh Bermain Mengenal Warna Dengan Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah Tahun Di Paud Anggrek Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan. *Journal Of Tscs1kep*, 5(2), 2503–2445. [Http://Ejournal.Annurpurwodadi.Ac.Id/Index.Php/Tscs1kep](http://Ejournal.Annurpurwodadi.Ac.Id/Index.Php/Tscs1kep)
- Musthafawiyah, A., Budianti, Y., & Sumatera Utara Medan, U. (2020). *Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Di Ra Fauziah Nasution*. 8(1). [Http://Jurnaltarbiyah.Uinsu.Ac.Id/Index.Php/Raudhah](http://Jurnaltarbiyah.Uinsu.Ac.Id/Index.Php/Raudhah)
- Nursalam. (2020). *Meteorologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (Aklia Suslia (Ed.); Edisi 5). Salemba Medika.
- Rifka Agustianti, Pandriadi, L. N. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Penulis* (N. M. I. Ni Putu Gatriyani (Ed.)). Cv. Tohar Media Anggota.
- Risnajayanti, R., & Fitriani, A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Anak Melalui Kegiatan Peta Pikiran Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Smart Paud*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.36709/Jspaud.V3i1.10207>
- Rukmini, R. (2021). Bermain Kartu Flash Dan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya. *Adi Husada Nursing Journal*, 6(2), 122. <https://doi.org/10.37036/Ahnj.V6i2.181>

Sahir, S. H. (2022). *Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta Di Lindungi Oleh Undang-Undang Telah Di Deposit Ke Repository Uma Pada Tanggal 27 Januari 2022.*

Senjaya, S., Sriati, A., & Maulana, I. (2022). *Dukungan Keluarga Pada Odha Yang Sudah Open Status Di Kabupaten Garut.* 2(3), 1003–1010.

Simarmata, R. W. & J. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (R. W. & J. Simarmata (Ed.)). Yayasan Kita Menulis.

Suchi Putri Lauroza<sup>1</sup>, S. H. (2019). Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Di Tk Islam Daud Kholifahtulloh Tabing Padang. *Jurnal Ilmiah Pesona Paud*, 6(1). <https://doi.org/10.24036/104540>

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.* Alfabeta, Cv.

Tahir, M. Yusuf, Rismayani, Ika Dewi Sartika, A. S. H. J. (2019). Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan. *Journal Of Early Childhood Education.*

Wahyuni, S. (2020). *Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku .”* 4(1), 9–16.

Yunaili, H., Amanah Bengkulu Selatan, T., & Bengkulu, U. (2020). *Penerapan Media Kartu*

*Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dan Daya*

*Ingat Anak.*

# LAMPIRAN

Lampiran 1 Standar Operasional Prosedur

**SETANDAR OPRERASIONAL PROSEDUR**

**BERMAIN TEBAK GAMBAR**



Standar oprasional prosedur bermain tebak gambar diadaptasi dari Zahra et al (2019)

TOPIK : Tebak gambar

SASARAN : Sebagian siswa siswi RA

TEMPAT : RA Al-Hidayah

PENELITI : Tedhi Riansah

PENGERTIAN	Melakukan pembelajaran dengan bermain untuk membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun		
TUJUAN	mengembangkan daya ingat, melatih kemampuan konsentrasi dan meningkatkan kosa kata		
No	Tahap tindakan	Dilakukan	Tidak dilakukan
<b>A</b>	<b>Tahap Pra Interaksi</b>		
1	Menyiapkan alat		
2	Mengondisikan ruangan yang nyaman		
3	Menyiapkan alat :  siapkan media tebak gambar seperti kartu <i>flashcard</i>  Lembar penilaian perkembangan kognitif		
<b>B</b>	<b>Tahap Orientasi</b>		
4	Menjaga suasana tetap tenang dan nyaman		
5	Menjelaskan prosedur dan tujuan tindakan pada anak		

6	Menanyakan persetujuan dan kesiapan anak sebelum kegiatan dilakukan		
7	Melakukan observasi sebelum dilakukan permainan		
<b>C</b>	<b>Tahap Kerja</b>		
8	Menjaga suasana tetap tenang dan nyaman		
9	Memastikan anak dalam keadaan rileks dan mau bermain		
10	Siapkan media tebak gambar seperti kartu <i>flashcard</i> untuk anak menebak		
11	Menunjukkan halaman kartu yang bergambar bentuk geometri, warna, nama hewan. Jenis sayuran, dan buah-buahan.		
12	Meminta anak untuk menyebutkan bergambar bentuk geometri, warna, nama hewan, jenis sayuran, dan buah-buahan.		
<b>D</b>	<b>Tahap Terminasi</b>		
13	Mengevaluasi hasil intervensi tebak gambar <i>flashcard</i>		
14	Menginformasikan untuk pertemuan selanjutnya		
<b>E</b>	<b>Tahap Dekomentasi</b>		
15	catat waktu pelaksanaan tindakan		
16	catat respon anak terhadap permainan tebak gambar		

Lampiran 2 Lembar Penilaian Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak

**LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF**

**NAMA :**

**USIA :**

**JENIS KELAMIN :**

Lembar Kuesioner diadopsi oleh standar kompetensi TK dan RA yang dibuat oleh DEPSIKNAS tahun 2003

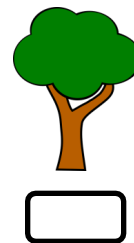
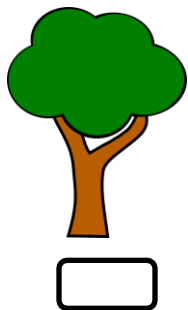
Beri tanda silang (X) pada benda yang berwarna hijau

☐☐☐☐

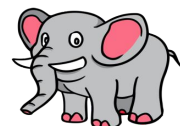
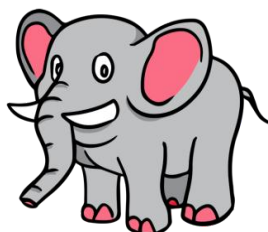
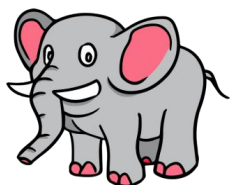
Beri tanda silang (X) pada gambar yang termasuk alat transportasi

☐☐☐

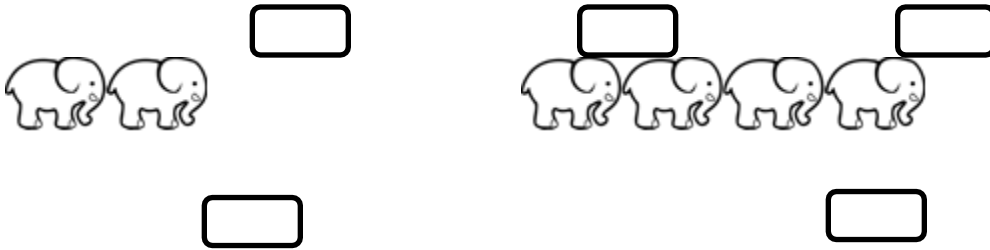
Beri tanda silang (X) pada pohon yang lebih tinggi



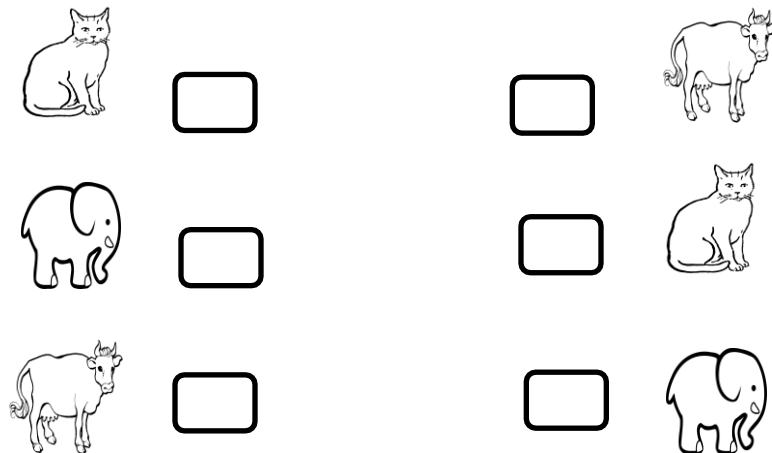
Urutkan gambar dibawah ini dari yang terbesar hingga yang terkeci



Beri tanda silang (X) pada gambar yang lebih banyak jumlahnya



Pasangkan gambar dibawah ini



Beri tanda silang (X) pada benda yang dapat ditarik magnet



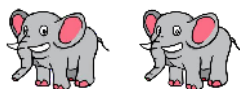


Coba sebutkan urutan angka 1-10

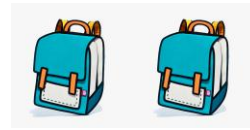
Hitung jumlah gambar dan beri tanda (X) pada jumlah yang tepat



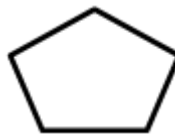
Cocokkan angka dengan jumlah gambar yang sesuai



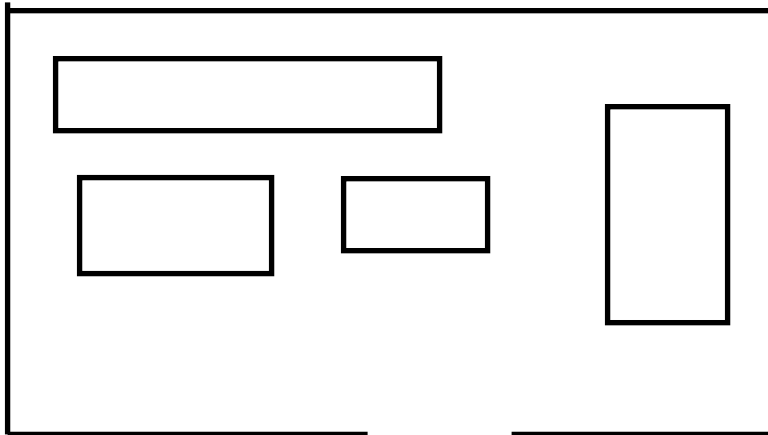
Beri tanda sama dengan (=) pada gambar yang jumlahnya sama



Beri tanda silang (X) pada benda yang berbentuk segitiga



Beri tanda silang (X) pada benda yang berbentuk lingkaran



Lewat manakah si sapi untuk pergi makan rumput

Berapa jengkal panjang meja?

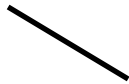
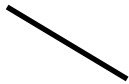
Beri tanda silang (x) pada gambar siang hari


☐
☐

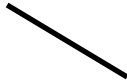




Beri tanda silang (X) pada yang bau harum

☐☐☐☐☐

Coba sebutkan nama-nama hari dalam satu minggu



Berapa jumlah gambar yang tidak dicoret dan beri tanda silang (X) pada jumlah yang tepat



3

4

☐☐☐

Jumlahkan dan beri tanda silang (X) pada jumlah yang tepat

2

4

5

Lampiran 3 rundown acara bermain tebak gambar

#### **RUNDOWN ACARA BERMAIN TEBAK GAMBAR**

Pokok Bahasan : Kemampuan Kognitif Anak

Waktu : 8 hari

Tempat : RA Al-Hidayah

Sasaran : Anak Usia 4-6 Tahun RA Al-Hidayah

Pemateri/peneliti : Tedhi Riansah

Hari pertama

Tahap kegiatan	Waktu	Kegiatan	Kegiatan peserta	Media
Pendahuluan	5	Memberikan	Menjawab	-

	menit	salam  Menjelaskan tujuan bermain  Melakukan <i>pre-test</i> kepada anak usia 4-6 tahun  Menyiapkan alat dan bahan	salam  Menyimak menjawab	
penyajian	40 menit	Membagikan lembar penilaian ( <i>pre-test</i> )	Mengisi lembar penilaian ( <i>pre-test</i> )	Kuesioner
Penutup	5 menit	Salam penutup dan kontrak waktu yang akan datang	Menjawab salam	-

hari ke dua

Tahap kegiatan	Waktu	Kegiatan	Kegiatan peserta	Media
Pendahuluan	5 menit	Memberikan salam  Menjelaskan tujuan bermain tebak gambar warna dan geometri  Menyiapkan alat dan bahan	Menjawab salam  Menyimak	-
Penyajian	50 menit	menjelaskan alat yang digunakan  menjelaskan cara bermain tebak gambar kepada anak  cara bermain :  peneliti	menyimak bermain bersama	<i>flashcard</i>

		<p>menunjukkan media tebak gambar <i>flashcard</i> yang ditutup dengan tangan atau dengan kartu lainnya, kemudian dibuka</p> <p>anak diminta untuk menebak gambar yang ada di <i>flashcard</i></p> <p>jika anak benar menjawab beri pujian</p> <p>peneliti menjelaskan kembali kartu tebak gambar</p>		
Penutup	5 menit	<p>memberikan anak kesempatan untuk bertanya mengenai isi kartu tebak gambar</p> <p>salam penutup dan kontrak waktu yang akan datang</p>	<p>bertanya</p> <p>Menjawab salam</p>	-

### Hari ketiga

Tahap kegiatan	Waktu	Kegiatan	Kegiatan peserta	Media
Pendahuluan	5 menit	<p>Memberikan salam</p> <p>Menjelaskan tujuan bermain</p>	<p>Menjawab salam</p> <p>Menyimak</p>	-

		<p>tebak gambar buah-buahan dan sayuran</p> <p>Menyiapkan alat dan bahan</p>		
Penyajian	50 menit	<p>menjelaskan alat yang digunakan</p> <p>menjelaskan cara bermain tebak gambar kepada anak</p> <p>cara bermain :</p> <p>peneliti menunjukan media tebak gambar <i>flashcard</i> yang ditutup dengan tangan atau dengan kartu lainnya, kemudian dibuka</p> <p>anak diminta untuk menebak gambar yang ada di <i>flashcard</i></p> <p>jika anak benar menjawab beri pujian</p> <p>peneliti menjelaskan kembali kartu tebak gambar</p>	menyimak bermain bersama	<i>flashcard</i>
Penutup	5 menit	<p>memberikan anak kesempatan untuk bertanya mengenai isi</p>	bertanya Menjawab salam	-

		kartu tebak gambar  salam penutup dan kontrak waktu yang akan datang		
--	--	--	--	--

#### Hari keempat

Tahap kegiatan	Waktu	Kegiatan	Kegiatan peserta	Media
Pendahuluan	5 menit	Memberikan salam  Menjelaskan tujuan bermain tebak gambar hewan  Menyiapkan alat dan bahan	Menjawab salam  Menyimak	-
Penyajian	50 menit	menjelaskan alat yang digunakan  menjelaskan cara bermain tebak gambar kepada anak  cara bermain :  peneliti menunjukan media tebak gambar <i>flashcard</i> yang ditutup dengan tangan atau dengan kartu lainnya, kemudian dibuka  anak diminta untuk menebak	menyimak  bermain bersama	<i>flashcard</i>

		gambar yang ada di <i>flashcard</i>  jika anak benar menjawab beri pujian  peneliti menjelaskan kembali kartu tebak gambar		
Penutup	5 menit	memberikan anak kesempatan untuk bertanya mengenai isi kartu tebak gambar  salam penutup dan kontrak waktu yang akan datang	bertanya  Menjawab salam	<i>flashcard</i>

#### Hari kelima

Tahap kegiatan	Waktu	Kegiatan	Kegiatan peserta	Media
Pendahuluan	5 menit	Memberikan salam  Menjelaskan tujuan bermain tebak gambar warna dan geometri  Menyiapkan alat dan bahan	Menjawab salam  Menyimak	-
Penyajian	50 menit	menjelaskan alat yang digunakan  menjelaskan cara bermain	menyimak  bermain bersama	<i>flashcard</i>

		<p>tebak gambar kepada anak</p> <p>cara bermain :</p> <p>peneliti menunjukan media tebak gambar <i>flashcard</i> yang ditutup dengan tangan atau dengan kartu lainnya, kemudian dibuka</p> <p>anak diminta untuk menebak gambar yang ada di <i>flashcard</i></p> <p>jika anak benar menjawab beri pujian</p> <p>peneliti menjelaskan kembali kartu tebak gambar</p>		
Penutup	5 menit	<p>memberikan anak kesempatan untuk bertanya mengenai isi kartu tebak gambar</p> <p>salam penutup dan kontrak waktu yang akan datang</p>	<p>bertanya</p> <p>Menjawab salam</p>	-



Hari keenam

Tahap kegiatan	Waktu	Kegiatan	Kegiatan peserta	Media
Pendahuluan	5 menit	Memberikan salam  Menjelaskan tujuan bermain tebak gambar buah-buahan dan sayuran  Menyiapkan alat dan bahan	Menjawab salam  Menyimak	-
Penyajian	50 menit	menjelaskan alat yang digunakan  menjelaskan cara bermain tebak gambar kepada anak  cara bermain :  peneliti menunjukan media tebak gambar <i>flashcard</i> yang ditutup dengan tangan atau dengan kartu lainnya, kemudian dibuka  anak diminta untuk menebak gambar yang ada di <i>flashcard</i>  jika anak benar menjawab beri pujian  peneliti	Menyimak  Bermain bersama	<i>flashcard</i>

		menjelaskan kembali kartu tebak gambar		
Penutup	5 menit	memberikan anak kesempatan untuk bertanya mengenai isi kartu tebak gambar  salam penutup dan kontrak waktu yang akan datang	bertanya  Menjawab salam	-

#### Hari ketujuh

Tahap kegiatan	Waktu	Kegiatan	Kegiatan peserta	Media
Pendahuluan	5 menit	Memberikan salam  Menjelaskan tujuan bermain tebak gambar hewan  Menyiapkan alat dan bahan	Menjawab salam  Menyimak	-
Penyajian	50 menit	menjelaskan alat yang digunakan  menjelaskan cara bermain tebak gambar kepada anak  cara bermain :  peneliti menunjukan media tebak gambar <i>flashcard</i> yang	menyimak  bermain bersama	<i>flashcard</i>

		<p>ditutup dengan tangan atau dengan kartu lainnya, kemudian dibuka</p> <p>anak diminta untuk menebak gambar yang ada di <i>flashcard</i></p> <p>jika anak benar menjawab beri pujian</p> <p>peneliti menjelaskan kembali kartu tebak gambar</p>		
Penutup	5 menit	<p>memberikan anak kesempatan untuk bertanya mengenai isi kartu tebak gambar</p> <p>salam penutup dan kontrak waktu yang akan datang</p>	<p>bertanya</p> <p>Menjawab salam</p>	-

#### Hari kedelapan

Tahap kegiatan	Waktu	Kegiatan	Kegiatan peserta	Media
Pendahuluan	5 menit	<p>Memberikan salam</p> <p>Menjelaskan tujuan bermain</p> <p>Melakukan <i>post-test</i> kepada anak</p>	<p>Menjawab salam</p> <p>Menyimak menjawab</p>	-

		usia 4-6 tahun Menyiapkan alat dan bahan		
penyajian	40 menit	Membagikan lembar penilaian ( <i>post-test</i> )	Mengisi lembar penilaian ( <i>post- test</i> )	kuesoner
Penutup	5 menit	Salam penutup	Menjawab salam	-

Lampiran 4 Tabel Data *Pretest* pengaruh bermain tebak gambar RA Al Hidayah

No	Nama inisial	umur	jenis kelamin	total	keterangan
1	an.fr	5	prempuan	32	1
2	anad	6	laki-laki	34	2
3	an.rf	6	laki-laki	34	2
4	an.hf	6	laki-laki	31	1
5	an.mz	6	laki-laki	31	1
6	an.dp	5	laki-laki	33	1
7	an.dl	5	prempuan	30	1
8	an.hb	6	laki-laki	33	1
9	an.fz	6	laki-laki	31	1
10	an.hn	5	prempuan	29	1
11	an.nm	6	prempuan	32	1
12	an.kk	5	prempuan	34	2

13	an.sl	6	prempuan	30	1
14	an.nw	5	prempuan	34	2
15	an.dn	5	prempuan	32	1
16	an.sn	6	prempuan	34	2
17	an.sm	6	prempuan	34	2
18	an.zn	5	prempuan	33	1
19	an.nl	5	prempuan	31	1
20	an.dy	6	prempuan	34	2
21	an.ic	5	prempuan	31	1
22	an.gn	5	prempuan	32	1
23	an.al	5	prempuan	34	2
24	an.fd	6	laki-laki	31	1
25	an.fn	5	laki-laki	29	1
26	an.ar	6	laki-laki	32	1
27	an.pk	5	laki-laki	32	1
28	an.ai	4	laki-laki	31	1
29	an.ck	4	prempuan	32	1
30	an.el	5	laki-laki	34	2

Lampiran 5 Data Posttest Pengaruh Bermain Tebak Gambar RA Al Hidayah

No	Nama inisial	umur	jenis kelamin	total	keterangan
----	-----------------	------	------------------	-------	------------

1	an.fr	5	prempuan	47	2
2	an.ad	6	laki-laki	50	3
3	an.rf	6	laki-laki	52	3
4	an.hf	6	laki-laki	50	3
5	an.mz	6	laki-laki	49	3
6	an.dp	5	laki-laki	50	3
7	an.dl	5	prempuan	51	3
8	an.hb	6	laki-laki	50	3
9	an.fz	6	laki-laki	50	3
10	an.hn	5	prempuan	49	3
11	an.nm	6	prempuan	50	3
12	an.kk	5	prempuan	49	3
13	an.sl	6	prempuan	50	3
14	an.nw	5	prempuan	49	3
15	an.dn	5	prempuan	50	3
16	an.sn	6	prempuan	51	3
17	an.sm	6	prempuan	49	3
18	an.zn	5	prempuan	47	2
19	an.nl	5	prempuan	49	3
20	an.dy	6	prempuan	46	2
21	an.ic	5	prempuan	50	3
22	an.gn	5	prempuan	49	3
23	an.al	5	prempuan	49	3
24	an.fd	6	laki-laki	48	3
25	an.fn	5	laki-laki	49	3
26	an.ar	6	laki-laki	49	3

27	an.pk	5	laki-laki	49	3
28	an.ai	4	laki-laki	48	3
29	an.ck	4	prempuan	46	2
30	an.el	5	laki-laki	48	3

## Lampiran 6 Hasil Penelitian

### Analisis Univariat

#### Statistics

		Jenis Kelamin	Usia
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		1.57	2.37
Minimum		1	1
Maximum		2	3

#### Jenis Kelamin

Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	laki-laki	13	43.3	43.3	43.3
	perempuan	17	56.7	56.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	umur 4 tahun	2	6.7	6.7	6.7
	umur 5 tahun	15	50.0	50.0	56.7
	umur 6 tahun	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Statistics



		sebelum dilakukan bermain tebak gambar	sesudah dilakukan bermain tebak gambar
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		32.13	49.10
Std. Error of Mean		.287	.251
Median		32.00	49.00
Mode		34	49
Std. Deviation		1.570	1.373
Variance		2.464	1.886
Range		5	6
Minimum		29	46
Maximum		34	52
Sum		964	1473

### sebelum dilakukan bermain tebak gambar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	29	2	6.7	6.7	6.7
	30	2	6.7	6.7	13.3
	31	7	23.3	23.3	36.7
	32	7	23.3	23.3	60.0
	33	3	10.0	10.0	70.0

	34	9	30.0	30.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**sesudah dilakukan bermain tebak gambar**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	46	2	6.7	6.7	6.7
	47	2	6.7	6.7	13.3
	48	3	10.0	10.0	23.3
	49	11	36.7	36.7	60.0
	50	9	30.0	30.0	90.0
	51	2	6.7	6.7	96.7
	52	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**Uji Normalitas**

**Case Processing Summary**

Cases							
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
sebelum dilakukan bermain tebak gambar		30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

sesudah dilakukan bermain tebak gambar	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
---	----	--------	---	------	----	--------

Descriptives

			Statistic	Std. Error
sebelum dilakukan bermain tebak gambar	Mean		32.13	.287
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	31.55	
		Upper Bound	32.72	
	5% Trimmed Mean		32.20	
	Median		32.00	
	Variance		2.464	
	Std. Deviation		1.570	
	Minimum		29	
	Maximum		34	
	Range		5	
	Interquartile Range		3	
	Skewness		-.293	.427
	Kurtosis		-.846	.833
sesudah dilakukan bermain tebak gambar	Mean		49.10	.251
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	48.59	

	Upper Bound	49.61	
	5% Trimmed Mean	49.13	
	Median	49.00	
	Variance	1.886	
	Std. Deviation	1.373	
	Minimum	46	
	Maximum	52	
	Range	6	
	Interquartile Range	1	
	Skewness	-.534	.427
	Kurtosis	.606	.833

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
sebelum dilakukan bermain tebak gambar	.183	30	.012	.894	30	.006
sesudah dilakukan bermain tebak gambar	.238	30	<.001	.917	30	.023

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Bivariat

# T-Test

## Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum dilakukan bermain tebak gambar	32.13	30	1.570	.287
	sesudah dilakukan bermain tebak gambar	49.10	30	1.373	.251

## Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	sebelum dilakukan bermain tebak gambar & sesudah dilakukan bermain tebak gambar	30	-.054	0.00

Lampiran 7 Biodata Penulis

#### **BIODATA PENULIS**

Nama : Tedhi Riansah

Nim : 200711007

Alamat : Ds. Tenjolayar RT/RW 01/04, Kecamatan Pancalang,  
Kabupaten Kuningan

No HP aktif : 0895806450800

Email aktif : [tedhi.riansyah@gmail.com](mailto:tedhi.riansyah@gmail.com)

Pendidikan : SD 1 Tenjolayar tahun 2008-2014  
SMP 2 Pancalang Tahun 2014-2017  
SMA 1 Mandirancan 2017-2020

Pekerjaan : -

Pengalaman Kerja : -

Lampiran 8 Dokumentasi Foto

