

SKRIPSI

**PENGARUH BERMAIN TEBAK GAMBAR TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA
PRA-SEKOLAH DI TK AL-HIDAYAH ANNAS
MAKASSAR**



Oleh:

**NURUL ADIFAH
14220210046**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
MAKASSAR
2024**

SKRIPSI

**PENGARUH BERMAIN TEBAK GAMBAR TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA
PRA-SEKOLAH DI TK AL-HIDAYAH ANNAS
MAKASSAR**



Oleh:

**NURUL ADIFAH
14220210046**

**Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep.)**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
MAKASSAR
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan tim penguji ujian skripsi dan disetujui untuk diperbanyak sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muslim Indonesia.

Makassar, 26 Mei 2025

Tim Pembimbing

Pembimbing I



Sunarti, S.Kep., Ns., M.Kes

Pembimbing II



Idelriani, S.Kep., Ns., M.Kep

Diketahui,

Wakil Dekan I



Dr. Sundari, S.ST., M.P.H

LEMBAR PENGESAHAN

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Pra-Sekolah Di TK Al-Hidayah Annas Makassar

Nurul Adifah
14220210046

Telah diujikan pada tanggal 01 Juli 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Tim Penguji

Ketua : Sunarti, S.Kep., Ns., M.Kes.

(.....)

Anggota : Idelriani, S.Kep.,Ns.,M.Kep

(.....)

Anggota : Sudarman, S.Kep.,Ns.,M.Kes.,M.Kep

(.....)

Anggota : Nur Ilah Padhila, S.Kep., Ns., M.Kes., M.Kep.

(.....)

Makassar, 2 Januari 2026
Fakultas Kesehatan Masyarakat

Dekan,



Prof. Dr. Suharni, S.Pd.,M.Kes.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Adifah
Stambuk : 14220210046
Institusi : Universitas Muslim Indonesia
Program Studi : Ilmu Keperawatan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan atau pemikiran orang lain. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, Mei 2025

Yang menyatakan,



Nurul Adifah

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Pra-sekolah di TK Al-Hidayah Annas Makassar."

Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, serta sahabat-sahabatnya. Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa ada berbagai hambatan yang dihadapi. Namun, berkat bantuan, bimbingan dari berbagai pihak, serta berkah dari Allah SWT, hambatan-hambatan tersebut dapat teratasi dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Keperawatan di Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muslim Indonesia.

Pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan mendalam kepada kedua orang tua, Ayahanda Ahmad dan Ibunda Hasrawati, serta kepada kakek Abd. Rahman dan nenek Haisah, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan moral maupun material kepada peneliti. Ucapan terima kasih

juga disampaikan kepada Keluarga Besar saya (Emi Apriana, Irma Suriani, Nurfadillah, Yesi Wahyuni dan Nur Alivi) yang selalu memberikan dukungan serta doa tanpa henti. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, penyelesaian skripsi ini akan sangat sulit. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyusunan tugas akhir ini, Yaitu:

1. Prof. Dr. Hj. Masrurah Mokhtar, MA selaku ketua Yayasan Wakaf Universitas Muslim Indonesia.
2. Prof. Dr. H. Hambali Thalib, S.H. MH selaku Rektor dan segenap Birokrat Institusi yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk menimba ilmu di Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muslim Indonesia
3. Dr. Suharni A. Fachrin, S.Pd., M.Kes selaku Dekan FKM UMI dan para Wakil Dekan, Staf pengajar dan seluruh karyawan yang telah memberikan bantuan kepada peneliti selama menempuh pendidikan di FKM UMI
4. Wa Ode Sri Asnaniar, S.Kep, Ns, M.Kes, M. Kep selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan, FKM UMI beserta bapak ibu dosen pengajar yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.
5. Sunarti, S.Kep,. Ns,. M.Kes selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan,

arahan, serta ilmu yang bermanfaat kepada peneliti selama masa perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini

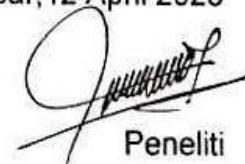
6. Idelriani, S.Kep.,Ns,. M.Kep selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Sudarman, S.Kep., Ns, M.Kes., M.Kep selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat berharga. Nasihat dan arahan yang diberikan bukan hanya membantu peneliti dalam menyempurnakan skripsi ini, tetapi juga telah berjasa besar dalam perjalanan hidup dan pengembangan diri peneliti.
8. Nur Ilah Fadillah, S Kep.. Ns. M.Kes., M.Kep selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan kritikan serta saran untuk mernbantu peneliti dalam menyempurnakan skripsi ini.
9. Ibu Sitti Masita, S.Pd selaku Kepala Sekolah Dan Guru-Guru di TK Al-Hidayah Annas Makassar yang telah mengizinkan saya melaksanakan penelitian ini dan membantu dalam pengumpulan data yang diperlukan
10. Teman-teman seperjuangan (Tarisa Endi, Nabilah Atiqah Nur, Nurhaliza, dan Anggi Rahmawati Djafar) yang telah memberikan dukungan selama ini
11. Sahabat tercinta Ayu Dinar Febrina dan Nanda Faulana yang telah memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan yang berarti bagi peneliti selama proses penyusunan skripsi ini

12. Ucapan terima kasih yang tulus juga peneliti sampaikan kepada Squad MOM, yang senantiasa setia menemani peneliti dalam kebersamaan dan menjadi penyemangat, serta turut menjaga kesehatan mental peneliti di tengah berbagai tuntutan dan revisi skripsi. Terima kasih telah menjadi ruang aman di tengah tekanan, selalu hadir dengan tawa. Kehadiran kalian membuat perjalanan penyusunan skripsi ini terasa lebih ringan dan penuh warna.
13. Peneliti juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada diri sendiri atas kerja keras, ketekunan, dan semangat pantang menyerah yang telah ditunjukkan selama penyusunan skripsi ini. Berbagai tantangan dan hambatan berhasil diatasi dengan tekad yang kuat dan dedikasi penuh. Semoga perjalanan ini menjadi pembelajaran berharga dan motivasi untuk mencapai kesuksesan di masa depan

Sebagai penutup, peneliti berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya, serta mendorong pengembangan yang lebih baik lagi di masa mendatang

Wassalamualaikum warahmanillahi Wabarakatuh

Makassar, 12 April 2025



Peneliti

ABSTRAK

Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Muslim Indonesia
Skripsi, Maret 2025

Nurul Adifah
14220210046

“Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia *Pra-Sekolah* Di TK Al-Hidayah Annas Makassar” Dibimbing oleh Sunarti dan Idelriani (xiv + 6 Tabel + 143 Halaman + 18 Lampiran).

Bermain tebak gambar adalah permainan terstruktur yang melatih anak menebak gambar dengan benar, mencakup hewan, buah, benda, dan warna. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif pada anak usia *pra-sekolah* di TK Al-Hidayah Annas Makassar.

Penelitian ini menggunakan desain *pra-eksperimental* dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest*. Populasi terdiri dari 30 murid, pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Penelitian ini dilaksanakan selama dua minggu di TK Al-Hidayah Annas Makassar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan tebak gambar mayoritas responden, sebanyak 22 responden berada dalam kategori ‘Kurang Baik’ (73,3%). Setelah diberikan intervensi, seluruh responden masuk dalam kategori ‘Baik’. Hasil uji paired t-test, terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat perkembangan kognitif anak menunjukkan *p value* = 0,01.

Kesimpulan pada penelitian ini terdapat pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif pada anak usia *pra-sekolah* di TK Al-Hidayah Annas Makassar. Oleh karena itu, permainan ini disarankan untuk diintegrasikan dalam metode pembelajaran.

Daftar Pustaka : 60 (2019-2024)
Kata kunci : Bermain Tebak Gambar, Perkembangan Kognitif

ABSTRACT

**Nursing Science Study Program
Faculty of Public Health
Muslim University of Indonesia
Thesis, March 2025**

**Nurul Adifah
14220210046**

"The Influence of Playing Picture Guessing on Cognitive Development in Preschool Children at TK Al-Hidayah Annas Makassar" Supervised by Sunarti and Idelriani (xiv + 6 Tables + 143 Pages + 18 Appendices).

Playing picture guessing games is a structured activity that trains children to correctly identify images, including animals, fruits, objects, and colors. This study aims to analyze the effect of playing picture guessing games on the cognitive development of preschool-aged children at TK Al-Hidayah Annas Makassar.

This research uses a pre-experimental design with a One Group Pretest-Posttest approach. The population consists of 30 students, with the sample selected using a total sampling technique. The study was conducted over two weeks at TK Al-Hidayah Annas Makassar.

The results showed that prior to the intervention, most respondents (22 students or 73.3%) were in the 'Poor' category. After the intervention, all respondents (100%) were categorized as 'Good'. Based on the paired t-test, there was a significant difference in cognitive development, with a p-value = 0.00.

The conclusion of this study is that playing picture guessing games has a positive effect on cognitive development in preschool-aged children at TK Al-Hidayah Annas Makassar. Therefore, this game is recommended to be integrated into learning methods.

References : 60 (2019-2024)

Keywords : Picture Guessing Games, Cognitive Development

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Tinjauan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia <i>Pra</i> -Sekolah.....	11
B. Tinjauan Tentang Aspek Yang Dilihat Dalam Perkembangan Kognitif	19
C. Tinjauan Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif.....	23
D. Tinjauan Tentang Perkembangan Kognitif Anak Berdasarkan Usia....	24
E. Tinjauan Tentang Bermain Tebak Gambar.....	27
F. Tinjauan Tentang Peran Otak dalam Meningkatkan Kognitif saat Bermain Tebak Gambar.....	34

G. Tinjauan Tentang Konsep Asuhan Keperawatan	36
BAB III KERANGKA KONSEP.....	39
A. Dasar Pemikiran Variabel Yang Diteliti.....	39
B. Bagan Kerangka Konsep.....	41
C. Definisi Operasional dan Kriteria Objektif	41
D. Hipotesis	42
BAB IV METODE PENELITIAN	43
A. Desain Penelitian.....	43
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	44
C. Populasi Dan Sampel	45
D. Instrumen Penelitian	46
E. Pengumpulan Data	46
F. Pengolahan Dan Analisis Data	47
G. Aspek Etik Penelitian	50
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Gambaran Lokasi Umum Penelitian	52
B. Hasil Penelitian	53
C. Pembahasan.....	59
D. Keterbatasan Penelitian.....	71
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	77

DAFTAR SINGKATAN

WHO	: <i>World Health Organization</i>
UNICEF	: <i>United Nations International Children's Emergency Fund</i>
SPSS	: <i>Statistical Package For The Social Science</i>
SOP	: <i>Standar Operasional Prosedur</i>

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Kerangka Konsep	41
Gambar 4. 2 Modifikasi Rancangan Peneliti	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Distribusi Responden	53
Lampiran 2 Pre-test	55
Lampiran 3 Post-test.....	56
Lampiran 4 Uji Normalitas.....	57
Lampiran 5 Uji Paired t-test	58
Lampiran 6 Surat Permohonan Permintaan Data Awal	78
Lampiran 7 Etik Penelitian	79
Lampiran 8 Lembar Permohonan Izin Penelitian	80
Lampiran 9 Jadwal Penelitian	81
Lampiran 10 Lembar Permohonan Menjadi Responden	82
Lampiran 11 Surat Persetujuan Menjadi Responden	83
Lampiran 12 Standar Operasional Prosedur (SOP)	84
Lampiran 13 Lembar Observasi Perkembangan Kognitif	86
Lampiran 14 Surat Keterangan Selesai Penelitian	99
Lampiran 15 Master Tabel	100
Lampiran 16 Hasil Olahdata SPSS	107
Lampiran 17 Surat Pernyataan Keaslian Data	119
Lampiran 18 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	120

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1	Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin, Pekerjaan Ibu, Umur ibu dan Jumlah Saudara Di TK Al-Hidayah Annas
Tabel 5.2	Distribusi Responden Tingkat Perkembangan Kognitif Anak Sebelum diberikan Tebak Gambar
Tabel 5.3	Distribusi Responden Tingkat Perkembangan Kognitif Anak Sebelum diberikan Tebak Gambar
Tabel 5.4	Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Pra-sekolah di TK Al-Hidayah Annas Makassar
Tabel 5.5	Uji Normalitas
Tabel 5.6	Uji Paired t-test Pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif pada anak usia <i>pra</i> -sekolah di TK Al-Hidayah Annas Makassar

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan *Early Childhood Development Programme Research Brief* yang disusun oleh *United Nations International Children's Emergency Fund* (UNICEF), pentingnya masa emas perkembangan anak usia dini terlihat dari hasil penelitian tentang layanan pendidikan anak usia dini (PAUD) berkualitas. Masa ini, terutama usia 5–6 tahun, merupakan periode kritis untuk membentuk kemampuan kognitif, literasi, numerasi, motorik halus, serta keterampilan sosial dan emosional.¹

Pada masa kanak-kanak, manusia tumbuh dan berkembang dengan sangat cepat. Masa yang sering disebut dengan masa emas (*golden age*) ini ditandai dengan kemampuan otak merangsang lebih dari 100 miliar sel agar anak berkembang optimal. Pada tahap ini, tidak mungkin untuk menciptakan kembali semua keterampilan anak. Oleh karena itu, periode ini dinilai sangat penting untuk masa depan. Di masa emas ini juga terdapat peluang yang besar untuk mempercepat tumbuh kembang anak, terutama dalam meningkatkan potensi yang dimilikinya.² Fase ini juga merupakan waktu yang penting untuk mengembangkan pola pertumbuhan mendasar di berbagai bidang seperti kognitif, keterampilan motorik, moralitas, emosi, sosialisasi, dan usia.³

Menurut *UNICEF*, pada tahap ini pertumbuhan otak anak sangat plastis dan responsif terhadap perubahan, karena miliaran sirkuit saraf tercipta melalui interaksi faktor genetik, lingkungan, dan pengalaman.

Untuk mencapai perkembangan otak yang optimal, lingkungan yang menstimulasi, nutrisi yang cukup, dan interaksi sosial dengan pengasuh yang penuh perhatian sangatlah penting. Dengan memahami pentingnya tahapan ini, kita dapat lebih memahami berbagai faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak.⁴

Menurut laporan *Global Report on Children with Developmental Disabilities* yang dirilis oleh WHO dan UNICEF pada tahun 2023, sekitar 316,8 juta anak di seluruh dunia diperkirakan memiliki kondisi kesehatan yang dapat menyebabkan gangguan perkembangan kognitif atau disabilitas perkembangan. Pada anak-anak berusia di bawah 5 tahun, prevalensi gangguan perkembangan ini mencapai sekitar 7,5%.⁵

Laporan mengenai anak usia dini di Indonesia pada tahun 2023 menunjukkan gambaran demografis yang menarik. Dengan total mencapai 30,2 juta jiwa atau sekitar 10,91% dari keseluruhan penduduk, untuk anak prasekolah (5-6 tahun) yang berjumlah 28,83%. Dari segi geografis, Pulau Jawa memiliki proporsi terbesar dengan 52,24% populasi anak usia dini, dan terdapat kecenderungan lebih banyak anak tinggal di wilayah perkotaan (57,22%) dibandingkan dengan perdesaan. Namun, secara ironis, hanya 27,38% dari anak-anak tersebut yang terlibat dalam pendidikan prasekolah, sementara partisipasi orang tua juga masih sangat rendah yaitu hanya 17,21%. Kondisi ini berpotensi mengganggu perkembangan kognitif mereka.⁶

Prevalensi penyimpangan perkembangan pada anak usia di bawah 5 tahun di Indonesia adalah sebanyak 7.512,6 per 100.000 populasi, atau sekitar 7,51%. Hal ini menunjukkan bahwa hampir 8 dari 100 anak di bawah usia 5 tahun mengalami penyimpangan perkembangan, yang dapat berdampak pada kesehatan, pendidikan, dan kualitas hidup mereka di masa depan. Upaya deteksi dini dan intervensi yang tepat sangat penting untuk mengurangi angka ini dan mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.⁷

Pada tahun 2023, sekitar 17,71% anak usia 5 hingga 6 tahun di Sulawesi Selatan mengenyam pendidikan formal dan nonformal. Angka partisipasi ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak pada kelompok usia ini tidak memiliki akses terhadap pendidikan sehingga dapat mempengaruhi stimulasi perkembangan kognitifnya. Di Kota Makassar, angka partisipasi anak usia dini pada usia 0 hingga 6 tahun adalah sekitar 17,79%, yang juga menunjukkan adanya risiko keterlambatan kognitif akibat minimnya paparan pembelajaran terstruktur.⁸

Berbagai faktor yang dapat secara signifikan memengaruhi perkembangan kognitif anak mencakup status ekonomi keluarga, tingkat pendidikan orang tua, kualitas nutrisi yang diperoleh, kesehatan mental ibu, dan lingkungan yang mendukung. Faktor-faktor ini saling berinteraksi dan berperan dalam kemampuan kognitif anak, sehingga sangat penting untuk memperhatikan setiap aspek tersebut dalam usaha mendukung perkembangan mereka secara optimal. Dalam

konteks ini, sangat penting untuk memahami bagaimana karakteristik individu serta kondisi lingkungan rumah tangga dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak.

Penelitian sebelumnya juga membandingkan anak-anak serta karakteristik individu dan rumah tangga antara anak-anak yang mengalami keterlambatan kognitif secara terus-menerus dengan mereka yang menunjukkan peningkatan perkembangan kognitif sebelum usia 3 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik seperti usia ibu, tingkat pendidikan ibu, dan indeks aset keluarga memiliki korelasi positif yang signifikan dengan peningkatan perkembangan kognitif pada anak-anak dalam kelompok yang mengalami keterlambatan. Selain itu, faktor nutrisi juga memainkan peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak.⁹

Penelitian yang dilakukan oleh Gaston Ares (2024) mengungkapkan bahwa makanan yang mendukung perkembangan kognitif anak terdiri dari makanan yang kaya akan mikronutrien, seperti buah-buahan, sayuran, kacang-kacangan, dan biji-bijian utuh. Makanan-makanan ini sangat penting karena mengandung berbagai vitamin dan mineral esensial yang berkontribusi pada perkembangan otak, termasuk fungsi memori, konsentrasi, dan kemampuan belajar anak. Namun, faktor lingkungan dan stres dalam pengasuhan juga dapat memengaruhi hasil perkembangan kognitif anak secara signifikan.¹⁰

Stres dalam pengasuhan anak memiliki hubungan negatif dengan nilai tes kognitif anak. Meskipun membesarkan anak-anak dengan keterlambatan perkembangan terkait dengan peningkatan stres pengasuhan, penelitian longitudinal menunjukkan bahwa hubungan ini bersifat dua arah, di mana stres pengasuhan berhubungan dengan peningkatan risiko hasil yang buruk bagi anak-anak. Dengan demikian, status sosial ekonomi dan lingkungan tempat tinggal memiliki peran yang signifikan dalam menentukan kualitas pengasuhan serta dampaknya terhadap perkembangan kognitif anak.¹¹

Perkembangan kognitif anak-anak telah dilaporkan sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan, seperti yang ditunjukkan dalam berbagai penelitian yang relevan. Sensitivitas ini terutama terlihat pada anak-anak yang dibesarkan dalam rumah tangga dengan status sosial ekonomi rendah, di mana faktor lingkungan berkontribusi secara signifikan terhadap variasi dalam fungsi kognitif anak dibandingkan dengan pengaruh genetik. Hal ini menunjukkan pentingnya menciptakan lingkungan yang mendukung untuk meningkatkan potensi kognitif anak-anak tersebut.¹¹

Masalah gangguan perkembangan kognitif dapat diatasi dengan bermain. Bermain memiliki sifat yang fleksibel, personal, berorientasi pada proses, dan memberikan efek positif yang menyenangkan. Melalui bermain, anak dapat memahami apa yang harus dilakukan karena

mereka bisa langsung terlibat dan merasakan pengalaman dari kegiatan tersebut.¹²

Menurut Froebel, pembelajaran melalui bermain sangatlah krusial. Berdasarkan pengalamannya sebagai seorang guru, ia menyadari bahwa aktivitas bermain yang disukai anak-anak dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian mereka sekaligus meningkatkan pengetahuan yang mereka miliki.¹³

Salah satu permainan yang dapat mendukung perkembangan kognitif anak prasekolah adalah bermain tebak gambar. Dalam konteks ini, sebuah pertanyaan dianggap sebagai masalah jika penyelesaiannya memerlukan pemikiran, imajinasi, kreativitas, serta pemahaman dalam proses menemukan solusinya.¹⁴ Permainan tebak gambar sangat bermanfaat bagi anak-anak dalam mengembangkan ide-ide mereka dan memperluas perbendaharaan kata.¹⁵

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa permainan tebak gambar dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran dan perkembangan anak. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat meningkatkan kecerdasan pada anak usia prasekolah.¹⁶ Secara signifikan meningkatkan daya ingat pada anak usia 3-6 tahun.¹⁷ Penggunaan permainan tebak gambar sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mendorong keterampilan pemahaman, kerja sama tim, dan komunikasi.¹⁸

Berdasarkan teori kognitif dari beberapa ahli psikologi perkembangan, permainan tebak gambar berkontribusi pada berbagai aspek perkembangan kognitif, di antaranya teori piaget yang mengemukakan bahwa ada empat tahap berbeda dari pertumbuhan intelektual anak-anak. Tahap-tahap ini adalah sensorimotor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11/12 tahun), dan operasional formal (11/12 tahun ke atas). Ditahap praoperasional sendiri anak mulai menggunakan simbol dan bahasa untuk memahami dunia. Tebak gambar membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir simbolik dan asosiasi konsep.¹⁹

Ini juga didukung oleh teori Gardner yang mengemukakan teori kecerdasan majemuk, di mana permainan tebak gambar dapat mendukung berbagai jenis kecerdasan seperti, kecerdasan Visual-Spasial dimana pemain harus mengenali pola, bentuk, dan hubungan antar-gambar, dan juga kecerdasan logis dimana bentuk tebak gambar memerlukan pemecahan masalah logis untuk menemukan jawaban.

Menurut penelitian sebelumnya seperti pada penelitian Helmita (2019), bermain tebak gambar dapat meningkatkan daya ingat anak. Hal ini terjadi karena permainan tebak gambar membantu anak mengasosiasikan visual dengan informasi verbal, sehingga mempermudah proses penyimpanan dan pengambilan kembali informasi. Selain itu, aktivitas ini juga meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, membuat mereka lebih antusias dan fokus.¹⁷

Secara kolektif, penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tebak gambar dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan kognitif anak, termasuk keterampilan verbal, memori, dan motivasi.

Berdasarkan pengambilan data awal di TK Al-Hidayah Annas Kota Makassar, terdapat 30 murid yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 19 anak perempuan. Berdasarkan informasi dari kepala sekolah, terdapat 12 anak yang kurang memahami materi dan 2 murid menunjukkan interaksi yang kurang. Data ini memberikan gambaran awal tentang kondisi perkembangan kognitif anak-anak di lembaga pendidikan tersebut.

Berdasarkan dari data tersebut peneliti tertarik meneliti penelitian pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif pada anak usia pra sekolah di TK Al-Hidayah Annas Kota Makassar.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif pada anak usia *pra*-sekolah di TK Al-Hidayah Annas kota makassar?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Menganalisis pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif pada anak usia *pra*-sekolah di TK Al-Hidayah Annas Kota Makassar

2. Tujuan Khusus

- a. Menganalisis perkembangan kognitif sebelum diberi permainan tebak gambar pada anak usia *pra*-sekolah di TK Al-Hidayah Annas Kota Makassar
- b. Menganalisis perkembangan kognitif setelah diberi permainan tebak gambar pada anak usia *pra*-sekolah di TK Al-Hidayah Annas Kota Makassar
- c. Mengevaluasi pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif pada anak usia *pra*-sekolah di TK Al-Hidayah Annas Kota Makassar

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan pada penelitian ini adalah, yaitu:

1. Manfaat Teori

Penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan model pembelajaran yang berbasis permainan, yang dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktisi

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru dan pendidik tentang efektivitas permainan tebak gambar sebagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, guru dapat merancang kegiatan belajar yang lebih menarik dan interaktif.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna bagi peneliti untuk memperluas pemahaman mengenai pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah, serta meningkatkan kemampuan dalam mencari solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

BAB II **TINJAUAN PUSTAKA**

A. Tinjauan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia *Pra-Sekolah*

1. Definisi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan proses bertahap dalam peningkatan kemampuan berpikir, mengingat, dan mengolah informasi, yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan. Kemampuan kognitif ini juga mencakup aspek pemikiran, perhatian, observasi, visualisasi, penilaian, dan persepsi seseorang terhadap lingkungan. Tahapan perkembangan ini dimulai sejak lahir dan berlangsung hingga tahap akhir, di mana tidak lagi terjadi perubahan signifikan dalam kemampuan kognitif.²⁰

Perkembangan adalah salah satu aspek penting dari kemajuan yang dialami anak usia dini secara menyeluruh, meliputi aspek fisik serta sosial emosional, juga peningkatan kemampuan dan keterampilan dalam bergerak dan berinteraksi sosial. Sementara itu, kognitif diartikan sebagai proses mengenali berbagai hal dari lingkungan sekitar individu dan menjadikannya bagian integral dari perilaku dalam kehidupannya. Maka, perkembangan kognitif mencakup perubahan dalam cara berpikir, kecerdasan, dan bahasa anak yang membantu mereka untuk dapat mengingat, menyusun strategi secara efektif, serta membuat alasan yang logis.²¹

Perkembangan kognitif anak dimulai dengan pertumbuhan otak. Paparan yang dialami pada awal kehidupan dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak baik secara positif maupun negatif. Bayi, balita, dan anak-anak belajar dengan optimal dalam lingkungan yang aman dan penuh kasih sayang, serta ketika mereka memiliki keterikatan yang kuat dengan pengasuh yang konsisten.²²

Hal ini sejalan dengan pandangan dalam ajaran Islam bahwa setiap manusia dilahirkan tanpa pengetahuan apa pun, namun telah dikaruniai potensi dasar oleh Allah untuk belajar dan berkembang. Allah membekalinya dengan perangkat-perangkat utama untuk memperoleh ilmu, yaitu kemampuan mendengar, melihat, meraba, mencium, merasa, serta hati untuk memahami dan merenung. Allah SWT, berfirman dalam Al-Qur'an dalam surah An-Nahl ayat 78, berbunyi:

Artinya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur.”

Menurut tafsir Imam As-Sa'di, tiga aspek utama yang disebutkan dalam ayat tersebut, yaitu pendengaran, penglihatan, dan hati (qalb), merupakan fondasi esensial dalam proses perolehan pengetahuan. Penyebutan ketiganya secara khusus menandakan

bahwa masing-masing memiliki keutamaan dan peran penting dalam pembentukan struktur kognitif serta dimensi spiritual manusia.

Tiga alat tersebut menjadi sarana utama bagi manusia untuk memahami dunia sekitarnya. Pendengaran memungkinkan manusia menangkap informasi verbal, penglihatan memberi kemampuan mengenali visual dan simbol, sedangkan hati atau qalb menjadi pusat pemrosesan makna yang lebih dalam. Dalam konteks ini, istilah “akal” sering kali disandingkan dengan qalb, karena dalam pandangan para ulama, akal tidak dapat berfungsi optimal tanpa melibatkan dimensi hati atau ruhiyah. Tanpa keseimbangan antara rasionalitas dan spiritualitas, akal hanya akan bekerja secara mekanis tanpa makna batiniah.²³

2. Tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Elissa L. Newport, keterbatasan anak-anak dalam memproses informasi, yang disebabkan oleh daya ingat dan rentang perhatian yang lebih pendek, menjadi dasar bagi perkembangan bahasa mereka. Oleh karena itu, anak-anak yang kurang matang secara kognitif sering kali mencapai keberhasilan terbesar dalam belajar bahasa. Keterbatasan kognitif ini justru membantu anak-anak saat mempelajari bahasa manusia yang kompleks, karena mereka lebih fokus pada elemen-elemen kecil seperti fonem dan morfem, dan secara bertahap menyusunnya menjadi struktur yang lebih rumit seperti kata-kata dan tata bahasa.²⁴

Teori perkembangan kognitif Piaget berasumsi bahwa perubahan cara berpikir individu berkembang seiring dengan perubahan neurologis dan pengaruh lingkungan. Jean Piaget merupakan seorang ahli biologi dan psikologi, mengembangkan teori yang menjelaskan tahap-tahap perkembangan kognitif. Teori ini berakar pada pandangan strukturalisme dan konstruktivisme pandangan strukturalisnya terlihat pada gagasan bahwa intelegensi berkembang melalui serangkaian tahap dengan perubahan struktur kognitif, sementara pendekatan konstruktivisnya menekankan bahwa kemampuan kognitif dibentuk melalui interaksi individu dengan lingkungan sekitar.²⁵

Menurut Piaget tahap-tahap perkembangan kognitif adalah sama untuk semua anak, dan setiap anak melewati kemajuan di masing-masing tahap dalam urutan yang konsisten. Usia yang ditentukan untuk setiap tahap hanyalah perkiraan dan tidak bersifat mutlak. Berikut adalah tahapan perkembangannya:

a. Tahap Sensorimotor

Tahap ini berlangsung dari lahir hingga sekitar dua tahun. Anak-anak menggunakan indera dan gerakan refleks untuk membangun pengetahuan tentang dunia. Ciri-ciri tahap sensorimotor meliputi:

- a) Ketergantungan pada gerakan refleks bawaan yang menjadi dasar kecerdasan.

- b) Perkembangan awal ketetapan objek, yaitu pemahaman bahwa objek tetap ada meskipun tidak terlihat.
- c) Egosentrisitas, di mana anak melihat dirinya sebagai pusat dunia dan percaya bahwa mereka menyebabkan banyak hal terjadi.
- d) Ketergantungan pada representasi konkret (benda) dibandingkan simbol (kata-kata, gambar).
- e) Pada akhir tahap ini, ketergantungan pada gerakan refleksi mulai berkurang.

b. Tahap Praoperasional

Tahap ini berlangsung dari usia dua hingga tujuh tahun. Ciri-ciri anak pada periode praoperasional meliputi:

- a) Kemajuan pesat dalam penguasaan bahasa.
- b) Berkurangnya ketergantungan pada gerakan sensorimotor.
- c) Kemampuan untuk memahami peristiwa dan berpikir menggunakan simbol seperti kata-kata untuk mewakili benda.

c. Tahap Operasional Konkret

Piaget mendefinisikan tahap operasional sebagai tindakan yang dapat dilakukan baik dalam pikiran maupun tindakan langsung. Tahap ini sering disebut sebagai periode “praktik” dalam perkembangan kognitif karena kemampuan berpikir anak didasarkan pada pengalaman nyata.

d. Tahap Operasional Formal

Tahap ini dimulai sekitar usia dua belas tahun dan berlanjut hingga lima belas tahun. Selama tahap ini, anak-anak mulai mampu menghadapi masalah verbal dan hipotesis yang lebih kompleks serta menjadi kurang bergantung pada objek konkret.¹³

4. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Kognitif

a. Status Sosial Ekonomi dan Pendidikan Orang Tua

Penelitian sebelumnya juga membandingkan anak-anak serta karakteristik individu dan rumah tangga antara anak-anak yang mengalami keterlambatan kognitif secara terus-menerus dengan mereka yang menunjukkan peningkatan perkembangan kognitif sebelum usia 3 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik seperti usia ibu, tingkat pendidikan ibu, dan indeks aset keluarga memiliki korelasi positif yang signifikan dengan peningkatan perkembangan kognitif pada anak-anak dalam kelompok yang mengalami keterlambatan.⁹

Kemampuan membaca ibu memiliki hubungan positif dengan kinerja kognitif anak dalam sebuah model yang telah disesuaikan dengan berbagai variabel pengganggu, seperti kinerja kognitif ibu dan tingkat pendidikannya. Kemampuan membaca ibu terkait dengan jumlah kata yang diucapkan di

rumah serta lingkungan literasi (misalnya, jumlah buku yang tersedia di rumah) dan mencerminkan kualitas lingkungan pendidikan awal yang diberikan oleh ibu.¹¹

b. Nutrisi

Penelitian Gaston Ares (2024) menunjukkan bahwa jenis makanan yang mendukung perkembangan kognitif anak meliputi makanan kaya mikronutrien, seperti buah-buahan, sayuran, kacang-kacangan, dan biji-bijian utuh. Makanan-makanan ini sangat penting karena mengandung berbagai vitamin dan mineral esensial yang mendukung perkembangan otak, termasuk fungsi memori, konsentrasi, dan kemampuan belajar anak. Di sisi lain, kekurangan nutrisi, terutama akibat pola makan yang didominasi oleh makanan ultra-olahan (makanan yang tinggi gula, lemak, atau garam), dapat berdampak negatif pada perkembangan kognitif. Konsumsi berlebihan makanan jenis ini telah dikaitkan dengan rendahnya asupan mikronutrien yang krusial untuk perkembangan otak yang optimal, sehingga meningkatkan risiko penurunan kemampuan belajar, pemecahan masalah, dan memori anak.¹⁰

c. Kesehatan Mental Ibu

Stres dalam pengasuhan anak memiliki hubungan negatif dengan nilai tes kognitif anak. Meskipun membesarkan

anak-anak dengan keterlambatan perkembangan terkait dengan peningkatan stres pengasuhan, penelitian longitudinal menunjukkan bahwa hubungan ini bersifat dua arah, di mana stres pengasuhan berhubungan dengan peningkatan risiko hasil yang buruk bagi anak-anak. Intervensi yang bertujuan untuk mengurangi stres pengasuhan telah dikaitkan dengan perbaikan hasil kognitif anak meskipun intervensi ini mungkin memberikan dampak terbesar bagi orang tua anak-anak dengan keterlambatan perkembangan, manfaatnya juga terlihat pada orang tua dari semua anak.¹¹

d. Paparan lingkungan

Kinerja kognitif anak-anak telah dilaporkan sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan dalam berbagai penelitian. Sensitivitas ini terutama terlihat pada anak-anak yang dibesarkan dalam rumah tangga dengan kondisi sosial ekonomi rendah, di mana faktor lingkungan memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap variasi dalam fungsi kognitif anak dibandingkan dengan pengaruh genetik. Data yang ada menunjukkan bahwa paparan lingkungan pada tahap awal sangat penting untuk perkembangan kognitif yang optimal.¹¹

B. Tinjauan Tentang Aspek Yang Dilihat Dalam Perkembangan Kognitif

1. Kemampuan perhatian dan konsentrasi

Perkembangan kognitif adalah aspek yang sangat penting dalam pertumbuhan anak yang berhubungan langsung dengan proses pembelajaran dan berperan penting dalam menentukan keberhasilan akademis mereka. Perkembangan kognitif pada anak meliputi kemampuan mental seperti belajar, berpikir, menganalisis, dan keterampilan berbahasa.²⁶ Perhatian dan konsentrasi memiliki peranan yang krusial dalam proses ini. Perhatian yang cukup dari pengasuh dapat mendorong perkembangan otak pada anak, serta meningkatkan konsentrasi dan kemampuan belajar.²⁷ Sebaliknya, pengabaian dapat menyebabkan masalah kognitif, masalah emosional, dan tantangan perilaku. Konsentrasi, kemampuan untuk fokus pada tugas tanpa gangguan sangat penting untuk pembelajaran.²⁸

2. Kemampuan berpikir logis

Perkembangan kemampuan berpikir logis merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif pada anak usia dini. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa berbagai metode dapat meningkatkan kemampuan ini. Kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dengan cara merangsang imajinasi dan proses kognitif pada anak usia dini.²⁹

Salah satu aspek perkembangan kognitif yang dapat dikembangkan oleh anak usia dini adalah kemampuan berpikir logis pada anak.²⁹ Untuk itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak, salah satunya dengan bermain tebak gambar.

Pembelajaran kognitif dalam cara bermain tebak gambar dapat membuat mereka tertarik untuk belajar, agar mereka merasa tidak ada paksaan, menerima materi dengan mudah, tidak bosan, dengan metode tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya. Kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami sesuatu dalam berfikir. Perkembangan kognitif mengacu pada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu. Salah satu tokoh psikologi yang mengemukakan teori tentang tahapan perkembangan kognitif (cognitive theory) manusia adalah Jean Piaget. Menurut Piaget, anak-anak memiliki cara berpikir yang berbeda dengan orang dewasa.³⁰

3. Daya ingat (memori)

Memori memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif, terutama pada anak usia dini, meliputi penyimpanan dan pengambilan informasi dari waktu ke waktu. Memori merupakan komponen penting dari kemampuan kognitif pada anak usia dini, di samping perolehan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan berbahasa.³¹ Pengembangan kognitif anak usia dini dapat dilakukan

dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.³²

4. Kemampuan bahasa dan komunikasi

Kemampuan berbahasa dan berkomunikasi memegang peranan penting dalam perkembangan kognitif, khususnya pada anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan kognitif sangat erat kaitannya dengan kemampuan berbahasa, karena bahasa merupakan alat untuk mengorganisasikan pengetahuan, pikiran, dan gagasan.³³

Stimulasi aspek bahasa sangat penting untuk perkembangan kognitif yang optimal pada anak usia 4-6 tahun. Sebuah penelitian menemukan adanya hubungan yang signifikan antara stimulasi bahasa dengan kemampuan kognitif pada anak usia prasekolah, sehingga perlu adanya stimulasi bahasa yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif.³⁴

5. Kemampuan Pengambilan Keputusan

Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi kemampuan belajar, memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Perkembangan kognitif yang sudah menunjukkan proses berpikir yang jelas (pra operasional). Dengan demikian, untuk dapat mengetahui karakteristik atau aspek-aspek perkembangan dari anak usia 6 tahun sehingga penulis melakukan observasi. Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu

dikembangkan, dan hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di Tk. Kemampuan kognitif ini berisikan akal, pikiran, dan lain-lain seperti bahasa, sosial emosional, moral dan agama. Dengan kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang benar atau yang salah, mana yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana harus bertindak dan sebagainya yang intinya seseorang tersebut dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya. Oleh karena itu kemampuan kognitif sangat penting bagi kehidupan seseorang dan perlu dibekali dan dikembangkan sedini mungkin. Kognitif sebagaimana dimaksud meliputi:

- 1) Belajar dan memecahkan masalah, mencakup kemampuan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
- 2) Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, penjelasan, pola, berinisiatif, merencanakan, dan mengenal sebab-akibat.
- 3) Berfikir simbolik mencakup yaitu dengan kemampuan mengenal, menyebutkan, mengungkapkan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mengungkapkan berbagai benda dan imajinasinya.³⁵

C. Tinjauan Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif

1. Daya ingat (Memori)

Penelitian Helmita 2019 menunjukkan bahwa permainan tebak gambar efektif meningkatkan daya ingat pada anak usia dini. Daya ingat bagi anak sangat penting, karena daya ingat menjadi fungsi yang sangat penting untuk ingatan anak. Saat anak menerima pembelajaran di sekolah, anak sangat membutuhkan memori untuk menyimpan sesuatu. Permainan tebak gambar anak dapat memahami dan mengingat sesuatu yang dilihatnya. Permainan tebak gambar memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.³⁶

2. Kemampuan pemecahan masalah

Anak dengan gaya kognitif reflektif menunjukkan keterampilan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang memiliki gaya impulsif, terutama dalam memahami masalah dan merencanakan solusi.³⁷ Pada penelitian Budiarti 2023 menunjukkan permainan tebak gambar yang melibatkan gambar dapat meningkatkan keterampilan bahasa pada anak-anak prasekolah.³⁸

3. Konsentrasi dan perhatian

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan mental untuk fokus pada tugas pembelajaran tanpa terganggu oleh faktor

eksternal atau internal.²⁸ Pada penelitian kholimah 2020 menunjukkan penggunaan media gambar dapat meningkatkan konsentrasi dalam pembelajaran anak usia dini.³⁹

4. Asosiasi logis

Pengembangan keterampilan berpikir logis pada anak usia dini sangat penting dan dapat dibina melalui berbagai pendekatan. Penelitian Armanila 2024 menunjukkan bahwa aktivitas permainan tebak-tebakan dapat menjadi alat edukasi yang efektif bagi anak-anak. Sebuah studi pada anak-anak prasekolah menemukan bahwa penggunaan permainan tebak gambar secara signifikan meningkatkan perkembangan kecerdasan verbal.⁴⁰

D. Tinjauan Tentang Perkembangan Kognitif Anak Berdasarkan Usia

1. Tahap Sensorimotor (Usia 0-2 Tahun)

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

Pada tahap sensori ini, bayi bergerak dari tindakan reflex instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun pemahaman tentang dunia melalui pengoordinasian pengalaman pengalaman dengan tindakan fisik. Tahap ini pemikiran

anak mulai melibatkan penglihatan, pendengaran, pergeseran dan persentuhan serta selera. Artinya anak memiliki kemampuan untuk menangkap segala sesuatu melalui inderanya. Bagi Piaget masa ini sangat penting untuk pembinaan perkembangan pemikiran sebagai dasar untuk mengembangkan intelegensinya.²⁰

2. Tahap Praoperasional (Usia 2-7 Tahun)

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

- a. *Transductive reasoning*, yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis
- b. Ketidakjelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab-akibat secara tidak logis
- c. *Animisme*, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya
- d. *Artificialism*, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia
- e. *Perceptually bound*, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar

- f. *Mental experiment* yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan dihadapinya yang
- g. *Centration*, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya
- h. *Egocentrieme*, yaitu anak melihat dunia angkungannya menurut kehendak dirinya.²⁰

3. Tahap Operasional Konkret (Usia 7-11 Tahun)

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

Tahap ini dimulai dengan tahap progressive decentring di usia tujuh tahun. Sebagian besar anak telah memiliki kemampuan untuk mempertahankan ingatan tentang ukuran, panjang atau jumlah benda cair. Maksud ingatan yang dipertahankan di sini adalah gagasan bahwa satu kuantitas akan tetap sama walaupun penampakan luarnya terlihat berubah.

Di usia 7 atau 8 tahun, seorang anak akan mengembangkan kemampuan mempertahankan ingatan terhadap substansi. Di usia

9 sampai 11 tahun, kemampuan terakhir dalam mempertahankan ingatan mulai diasah yakni ingatan tentang ruang.²⁰

4. Tahap Operasional Formal (Usia 12 Tahun)

Tahap operasi formal ada pada rentang usia 11 tahun-dewasa. Pada fase ini dikenal juga dengan masa remaja. Remaja berpikir dengan cara lebih abstrak, logis, dan lebih idealistic. Tahap operasional formal, usia sebelas sampai lima belas tahun. Pada tahap ini individu sudah mulai memikirkan pengalaman konkret, dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis dan logis. Kualitas abstrak dari pemikiran operasional formal tampak jelas dalam pemecahan problem verbal.²⁰

E. Tinjauan Tentang BermainTebak Gambar

1. Definisi Bermain Tebak Gambar

Bermain tebak gambar adalah aktivitas yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyalurkan energi mereka dengan mengikuti berbagai aturan. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran bagi anak-anak. Dengan permainan tebak gambar, anak-anak dapat mengembangkan fungsi kognitif mereka, serta belajar dan berlatih untuk meningkatkan kerjasama yang efektif.⁴¹

Permainan tebak gambar merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak-anak. Dalam permainan ini, anak-anak

diminta untuk menebak gambar dengan cara menghubungkan gambar-gambar yang sesuai dan mirip.²¹

Bermain adalah aktivitas yang paling digemari oleh anak-anak. Dunia anak memang lekat dengan permainan, sehingga proses belajarnya pun terjadi melalui bermain. Bermain memiliki sifat yang fleksibel, personal, berorientasi pada proses, dan memberikan efek positif yang menyenangkan. Melalui bermain, anak dapat memahami apa yang harus dilakukan karena mereka bisa langsung terlibat dan merasakan pengalaman dari kegiatan tersebut. Dalam kegiatan belajar anak usia dini, sebaiknya metode pembelajaran yang digunakan menarik dan menyenangkan agar anak tidak mudah bosan, salah satunya dengan permainan. Permainan berperan sebagai media bagi anak untuk mengeksplorasi dunia, mengembangkan imajinasi, dan mencoba hal-hal baru. Anak-anak dapat menyerap berbagai pengetahuan baru di sekitar mereka, dari yang belum tahu menjadi tahu, dan dari yang belum bisa menjadi mampu, dan menunjukkan dampak positif bermain terhadap perkembangan mereka.¹²

Menggunakan gambar dalam metode permainan tebak gambar memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam lingkungan belajar yang mendukung dan kolaboratif. Metode ini juga dapat membuat siswa lebih kreatif dan ekspresif saat mendeskripsikan elemen visual, sehingga meningkatkan motivasi

dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Permainan tebak gambar berguna bagi siswa dalam mengembangkan ide-ide dan memperluas perbendaharaan kata mereka. Ketika bermain tebak gambar, teman sebaya memberikan petunjuk tentang ciri-ciri gambar, kepribadian, karakter, dan fitur fisik.¹⁵

Pendidik juga harus memperhatikan dua hal dalam kegiatan bermain anak. Pertama, kegiatan bermain anak jangan sampai membuat anak semakin lelah, karena dapat membahayakan tubuhnya. Nabi berkata, "Tidak diperbolehkan menyebabkan bahaya dan bahaya." (HR Ahmad dan Ibnu Majah). Kedua, kegiatan bermain tidak boleh dilakukan pada saat anak sedang melaksanakan kewajiban atau tugas yang harus diselesaikan, Nabi Muhammad SAW. dikatakan,

عرامة الصبي في صغره زيادة في عقله عند كبره. رواه الترمذي

Artinya:

"Keaktifan seorang anak akan bertambah kecerdasannya ketika dewasa (HR Tirmizi)"

Imam Al-Bani dalam Jami'u al-Shahih wa al-Dhaif mengutuk hadits ini sebagai hadits daif. Namun banyak ulama atau aktivis parenting islami yang mencoba menjelaskan hadits di atas karena pada kenyataannya anak kecil cenderung sangat aktif, tidak bisa diam dan suka bermain. Menurut Muhammad Ali dalam Shalah al-Buyut fi Juhdi al-Nabi yang mengutip Imam Munawi yang mengatakan bahwa keaktifan seorang anak berarti kepekaan dan

ketajaman insting seperti burung gagak yang lincah dan cepat, keaktifan adalah tanda kecerdasan.⁴²

Anak-anak di era sekarang sangat menyukai permainan sebagai hobi, salah satunya adalah permainan tebak gambar yang dapat membantu mereka mengenali benda hidup dan benda mati. Dengan cara mewarnai objek serta menggunakan suara dan gambar animasi yang menarik, anak-anak menjadi lebih antusias saat bermain. Permainan edukatif sangat menarik untuk dikembangkan. Pada dasarnya, permainan merupakan media hiburan bagi anak-anak maupun orang dewasa. Saat ini, perkembangan game berlangsung dengan pesat, dan ada banyak jenis game yang tersedia di pasaran.⁴³

2. Prinsip-Prinsip Bermain Tebak Gambar

a. Kejelasan Gambar

Pemilihan gambar yang jelas, kontras, dan mudah dikenali oleh anak-anak prasekolah merupakan salah satu prinsip penting dalam permainan tebak gambar. Gambar-gambar yang digunakan dalam permainan tebak gambar harus jelas, kontras, dan mudah dikenali oleh anak-anak prasekolah. Pemilihan gambar-gambar yang familiar dengan kehidupan sehari-hari anak akan memudahkan mereka dalam mengidentifikasi dan memberi nama objek yang ditampilkan.⁴⁴

b. Tingkat Kesulitan Gambar

Permainan tebak gambar dimulai dengan tingkat kesulitan yang rendah dan kemudian ditingkatkan secara bertahap sesuai dengan kemampuan anak. Anak-anak prasekolah dapat memulai dengan gambar-gambar sederhana, lalu berangsur-angsur menuju gambar dengan lebih banyak detail dan variasi.⁴⁴

c. Suasana Menyenangkan

Menurut Aisyah permainan idealnya digunakan sebagai sarana pembelajaran yang membuat anak merasa senang, bebas, dan nyaman tanpa gangguan. Sebagai aktivitas yang bertujuan untuk memberikan kesenangan, permainan sangat lekat dengan dunia anak. Permainan juga berperan dalam menumbuhkan imajinasi dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Selain itu, anak mendapatkan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan. Permainan adalah kegiatan yang mereka pilih sendiri, tanpa tekanan atau paksaan, yang membantu anak semakin terampil dalam mengenal berbagai objek di sekitarnya.⁴⁵

3. Manfaat Bermain Tebak Gambar bagi Perkembangan Kognitif

a. Meningkatkan Kemampuan Pengamatan

Bermain tebak gambar tidak hanya perlu memahami dan menguasai bahasa serta kosakata, tetapi juga membutuhkan kecepatan berpikir untuk menemukan jawaban. Permainan ini

secara tidak langsung melatih kecepatan otak anak dalam mencari solusi.⁴⁶

b. Mengembangkan Daya Ingat

Dalam penelitian Hermia, perkembangan daya ingat pada anak usia dini diartikan sebagai upaya anak untuk meningkatkan daya ingatnya dengan cara mengingat informasi yang diterimanya, seperti pelajaran yang diajarkan oleh guru. Memori dianggap sebagai fungsi penting dari perkembangan kognitif anak-anak karena membantu mereka menyimpan informasi dan menggunakannya untuk melanjutkan pembelajaran mereka.

Pada penelitian ini digunakan permainan tebak gambar untuk meningkatkan daya ingat anak. Melalui kegiatan ini, anak diminta untuk mengenali, menghafal, dan mengasosiasikan informasi visual (gambar) dengan konsep dan ciri tertentu, sehingga secara tidak langsung melatih kemampuan daya ingatnya secara berulang-ulang dan menghibur.¹⁷

c. Melatih Kemampuan berpikir

Bermain tebak gambar juga memberikan pengetahuan tentang strategi di dunia nyata dan mendorong semangat anak dalam belajar memecahkan masalah. Gambar yang ditampilkan harus saling berkaitan sehingga dapat membentuk kalimat yang menjadi pertanyaan. Dengan demikian, pola pikir anak dilatih

secara langsung melalui berbagai strategi, termasuk studi kasus, untuk menyelesaikan masalah.⁴⁶

Bermain tebak gambar memiliki potensi untuk merangsang berbagai proses kognitif, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan pemrosesan informasi. Mempelajari pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil kognitif dapat membantu memahami efektivitasnya dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat lanjut.⁴⁷

d. Melatih Kemampuan Berkomunikasi

Menurut Yuliawati, permainan tebak gambar dianggap sebagai alat pembelajaran yang sangat efektif untuk mengajarkan keterampilan berbicara. Hal ini dikarenakan gambar mampu secara jelas menggambarkan subjek yang relevan bagi siswa, memperlihatkan peristiwa yang sedang terjadi, dan menyampaikan isu-isu yang dibahas oleh orang-orang dalam gambar.⁴⁸

F. Tinjauan Tentang Peran Otak dalam Meningkatkan Kognitif saat Bermain Tebak Gambar

Sepanjang masa kanak-kanak, otak tidak tumbuh secepat masa bayi. Meskipun demikian, otak dan kepala masih tumbuh lebih cepat daripada anggota tubuh lainnya. Beberapa peningkatan otak dalam ukuran disebabkan oleh myelinasi dan beberapa disebabkan peningkatan dalam jumlah dan ukuran dendrit.

Dari usia 3 hingga 6 tahun, pertumbuhan yang paling cepat terjadi di area lobus frontal yang terlibat dalam perencanaan dan pengaturan tindakan baru dan dalam mempertahankan perhatian terhadap tugas. Pada usia 6 tahun pertumbuhan yang paling dramatis terjadi dalam lobus temporal dan parietal, khususnya pada area yang memainkan peran utama dalam bahasa dan hubungan spasial. Konsentrasi dopamine dalam otak anak biasanya meningkat.⁴⁹

- a. Lobus Frontal merupakan bagian terdepan dari struktur otak besar yang terletak di belakang dahi. Lobus ini berfungsi untuk mengendalikan ucapan, gerakan, emosi, memori, perilaku, kepribadian dan fungsi intelektual (misalnya berpikir, menalar, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan merencanakan).
- b. Lobus Parietal merupakan bagian dari struktur otak besar yang terletak di bagian tengah atau puncak kepala. Lobus ini berfungsi untuk mengendalikan sensasi, seperti sentuhan, penekanan, suhu

dan nyeri, serta mengendalikan orientasi spasial (memahami ukuran, bentuk, dan arah).

- c. Lobus Temporal merupakan bagian dari struktur otak besar yang terletak di bagian samping kanan dan kiri otak. Lobus ini berfungsi untuk mengendalikan indra pendengaran, emosi, ingatan, dan bicara atau produksi bahasa.
- d. Lobus Oksipital merupakan bagian dari struktur otak besar yang terletak di bagian paling belakang. Lobus ini berfungsi untuk mengendalikan penglihatan sehingga dapat menerima, memproses, dan menerjemahkan informasi sensoris.

Ketika anak bermain tebak gambar, otaknya menerima rangsangan yang kompleks dan menyeluruh. Untuk menunjukkan gambar yang diminta, anak mengandalkan lobus oksipital yang memproses informasi visual secara cepat dan akurat. Dalam memecahkan kesulitan mengenal gambar, lobus frontal berperan penting karena terlibat dalam penalaran, perencanaan, dan pengambilan keputusan. Mengenal perbedaan dan bentuk gambar mengaktifkan lobus parietal, yang membantu anak memahami orientasi spasial dan karakteristik visual objek. Sementara itu, saat anak mencoba memasang gambar dengan pasangannya, lobus temporal mendukung proses memori dan asosiasi terhadap makna atau nama gambar tersebut. Karena aktivitas ini dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, otak anak

melepaskan dopamin, senyawa kimia yang menciptakan rasa bahagia dan semangat, sehingga meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar.

G. Tinjauan Tentang Konsep Asuhan Keperawatan

1. Pengkajian

Pengkajian keperawatan adalah suatu kegiatan pemeriksaan atau peninjauan terhadap situasi dan kondisi yang dialami pasien untuk tujuan perumusan masalah diagnosa keperawatan. Pada fase ini, semua data dikumpulkan secara sistematis untuk mengetahui status kesehatan pasien. Penilaiannya komprehensif dan mencakup aspek biologi, psikologi, masyarakat dan pendapat klien. Pengkajian adalah pengumpulan informasi dan pembuatan database pelanggan. Ada empat metode pengumpulan data yang dapat digunakan seorang perawat yaitu wawancara, observasi sistematis, konsultasi, dan pengkajian fisik. Dalam proses pengkajian, seorang perawat harus memeriksa dua jenis data, yaitu data subjektif dan data objektif. Data subjektif didasarkan pada persepsi pelanggan terhadap masalah kesehatannya. Sedangkan data objektif adalah data yang diperoleh melalui pengetahuan dan kemampuan mengamati pasien secara eksklusif.⁵⁰

2. Diagnosis Keperawatan

Diagnosis keperawatan adalah penilaian klinis terhadap pengalaman atau respon individu, keluarga, dan komunitas pada masalah kesehatan, yang merupakan bagian penting dalam menentukan asuhan keperawatan.

Diagnosa keperawatan merupakan bagian penting dari perawatan keperawatan dan memerlukan dokumentasi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan pasien dan persyaratan hukum.⁵¹

Adapun diagnosis keperawatan yang bisa diangkat, yaitu:

- a. Gangguan memori b.d ketidakadekuatan stimulasi intelektual
- b. Gangguan tumbuh kembang b.d keterbatasan lingkungan

3. Intervensi Keperawatan

Intervensi keperawatan merupakan tindakan yang dirancang untuk membantu klien mencapai tingkat kesehatan yang diinginkan. Sebagai bagian penting dari proses keperawatan, perencanaan intervensi melibatkan pembuatan keputusan sistematis dan penyelesaian masalah.⁵² Intervensi yang diangkat, yaitu:

- a. Gangguan memori b.d ketidakadekuatan stimulasi intelektual

Intervensi: Latihan memori (I.06188)

Tujuan dan kriteria hasil:

Setelah dilakukan intervensi keperawatan, maka memori meningkat, dengan kriteria hasil:

- Verbalisasi kemampuan mempelajari hal baru meningkat

- Verbalisasi kemampuan mengingat informasi faktual meningkat
- Verbalisasi kemampuan mengingat perilaku tertentu yang pernah dilakukan meningkat
- Verbalisasi kemampuan mengingat peristiwa meningkat
- Verbalisasi pengalaman lupa menurun

b. Gangguan tumbuh kembang b.d keterbatasan lingkungan

Intervensi: Perawatan perkembangan (I.10339)

Tujuan dan kriteria hasil:

Setelah dilakukan intervensi keperawatan, maka status perkembangan membaik, dengan kriteria hasil:

- Keterampilan/perilaku sesuai usia meningkat
- Kemampuan melakukan perawatan diri meningkat

4. Implementasi dan Evaluasi

Implementasi dan evaluasi keperawatan merupakan tahapan penting dalam proses asuhan keperawatan. Implementasi adalah pengelolaan dan perwujudan rencana keperawatan yang telah disusun pada tahap perencanaan. Evaluasi merupakan tahap akhir proses keperawatan untuk menilai efektivitas asuhan yang diberikan.⁵²

BAB III KERANGKA KONSEP

A. Dasar Pemikiran Variabel Yang Diteliti

Bermain tebak gambar adalah aktivitas permainan yang melibatkan anak dalam proses menebak gambar berdasarkan petunjuk, sehingga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak. Dalam permainan ini anak-anak diminta untuk menunjukkan gambar, memecahkan kesulitan dalam mengenal gambar, mengenal perbedaan gambar, mengenal bentuk gambar, dan anak mampu memasang gambar. Permainan tebak gambar ini terdiri dari 4 jenis gambar yaitu gambar hewan, gambar buah-buahan, gambar benda, dan menebak gambar berdasarkan warna. Menurut teori Piaget, anak *pra*-sekolah berada pada masa praoperasional dan anak pada masa ini mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar. Kata-kata dan gambar ini menunjukkan peningkatan pemikiran simbolik dan melampaui hubungan antara informasi sensorik dan tindakan fisik.

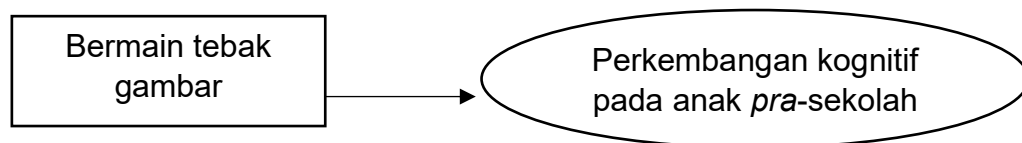
Menurut penelitian sebelumnya seperti pada penelitian Helmita (2019), bermain tebak gambar dapat meningkatkan daya ingat anak. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa permainan tebak gambar dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran dan perkembangan anak. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa permainan tebak gambar dapat meningkatkan kecerdasan pada anak usia prasekolah. Oleh karena itu, bermain

tebak gambar menjadi solusi efektif untuk memberikan stimulasi kognitif yang menarik dan sesuai usia.

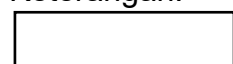
Perkembangan kognitif adalah aspek penting yang perlu ditingkatkan sejak dini pada anak, karena kemajuan dalam kognitif akan mendukung perkembangan mereka di tahap-tahap selanjutnya. Oleh karena itu, perkembangan kognitif harus dilakukan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan dasar pemikiran di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif anak *pra*-sekolah di TK Al-Hidayah Annas. Dengan memahami hubungan antara kedua variabel ini, diharapkan penelitian dapat memberikan wawasan tentang metode pembelajaran yang efektif dan mendukung perkembangan kognitif anak di usia *pra*-sekolah. Penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi untuk praktik pendidikan yang lebih baik di lingkungan prasekolah.

B. Bagan Kerangka Konsep



Keterangan:



: Variabel Independen yang diteliti



: Variabel Dependen yang diteliti



: Garis penghubung antara Variabel Independen dengan Variabel Dependen

Gambar 3.1 Bagan Kerangka Konsep

C. Definisi Operasional dan Kriteria Objektif

1. Bermain Tebak Gambar

Bermain tebak gambar adalah aktivitas interaktif yang dilakukan oleh anak dengan menebak gambar hewan, gambar buah-buahan, gambar benda, dan gambar berdasarkan warna berdasarkan petunjuk yang diberikan. Aktivitas ini dilakukan dalam empat sesi selama dua minggu, dengan setiap sesi berlangsung selama 15 menit.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif mengacu pada peningkatan kemampuan anak dalam menunjukkan gambar, memecahkan kesulitan dalam mengenal gambar, mengenal perbedaan gambar, mengenal bentuk gambar, dan kemampuan memasangkan

gambar yang diukur menggunakan lembar observasi kognitif.

Setiap keterampilan diberi skor berdasarkan jawaban anak.

Kriteria Objektif:

- Baik : Jika nilai responden $\geq 50\%$
- Kurang Baik : Jika nilai responden $< 50\%$

D. Hipotesis

1. H_0 (Hipotesis Nol): Tidak ada pengaruh signifikan bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif anak usia pra-sekolah di TK Al-Hidayah Annas Kota Makassar.
2. H_a (Hipotesis Alternatif): Ada pengaruh signifikan bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif anak usia pra-sekolah di TK Al-Hidayah Annas Kota Makassar.

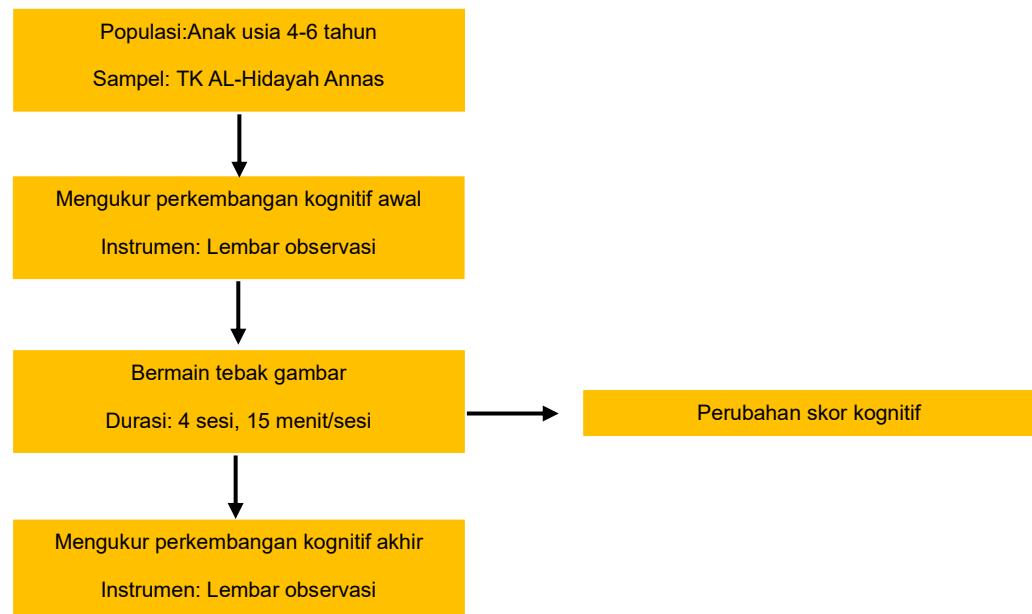
BAB IV METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *pra-eksperimental* dengan pendekatan *one-group pre-test and post-test* untuk mengevaluasi pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif anak usia pra-sekolah. *Pre-test* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal anak sebelum intervensi. Intervensi berupa permainan tebak gambar dilakukan selama empat sesi, masing-masing berdurasi 15 menit, dengan materi gambar hewan, buah-buahan, benda, dan warna. Setelah semua sesi selesai, dilakukan *post-test* untuk mengukur perkembangan kognitif anak.

Peneliti menggunakan desain *pra-eksperimental* dengan *One Group Pretest-Posttest* karena desain ini memungkinkan pengukuran langsung efek dari perlakuan yang diberikan dalam satu kelompok yang sama, tanpa perlu membagi responden ke dalam dua kelompok. Selain itu, penggunaan desain ini juga dipilih karena keterbatasan sumber daya, jumlah sampel yang terbatas, serta pertimbangan etis dan praktis di lapangan, yang tidak memungkinkan adanya randomisasi maupun pembentukan kelompok kontrol secara ideal.

Rancangan peneltian:



Gambar 4. 2 Modifikasi Rancangan Peneliti

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Hidayah Annas yang berlokasi di Jl. Melati No. 10, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. TK ini memiliki program pendidikan anak usia dini yang melibatkan kegiatan bermain sebagai metode pembelajaran. Total siswa di TK ini adalah 30 anak, dengan kelas yang dikelompokkan berdasarkan usia.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian selama lima bulan, dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Bulan Januari: Pengurusan izin penelitian, penyusunan instrumen, dan persiapan intervensi.

- 2) Bulan Februari: Pelaksanaan penelitian pre-test, intervensi (4 sesi permainan tebak gambar), dan post-test.
- 3) Bulan Maret-Mei: Pengolahan data, analisis hasil penelitian, dan penyusunan laporan.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa usia pra-sekolah di TK Al-Hidayah Annas, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Total populasi terdiri dari 30 siswa yang berusia antara 4–6 tahun.

2. Sampel

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah metode total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel yang jumlah sampel sama dengan populasi, jumlah sampel penelitian ini sebanyak 30 sampel sesuai dengan kriteria penelitian sebagai berikut.

Kriteria Inklusi:

- Anak berusia 4–6 tahun (sesuai dengan sasaran penelitian tentang perkembangan kognitif anak usia dini).
- Terdaftar sebagai siswa aktif di TK Al-Hidayah Annas.
- Mampu berpartisipasi secara aktif dalam permainan tebak gambar.

Kriteria Eksklusi:

- Anak yang tidak dapat hadir dalam lebih dari satu sesi intervensi.
- Anak yang sedang sakit atau memiliki kondisi kesehatan yang menghambat partisipasi aktif.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kognitif untuk mengukur perkembangan kognitif anak usia *pra*-sekolah. Lembar observasi ini berisikan 5 soal sederhana yang dirancang untuk mencatat respons anak, seperti untuk mengukur kemampuan anak dalam menunjukkan gambar, memecahkan kesulitan dalam mengenal gambar, mengenal perbedaan gambar, mengenal bentuk gambar, dan kemampuan memasangkan gambar. Lembar observasi kognitif yang digunakan merupakan lembar observasi dari penelitian Sutijati R, et al.⁵³

Keterangan penilaian:

Perhitungan skor:

$$\frac{\text{Skor minimal}}{80} \times 100\%$$

E. Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dari sumber datanya. Teknik pengumpulan data primer pada penelitian ini dengan lembar observasi kognitif

untuk mengetahui pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif pada anak usia *pra-sekolah*. Penelitian ini akan dilakukan di minggu pertama hari senin menggunakan lembar observasi kognitif *pre-test* dan diberikan intervensi tebak gambar hewan, di hari rabu menggunakan lembar observasi kognitif *pre-test* dan diberikan intervensi tebak gambar buah-buahan dan di hari jumat menggunakan lembar observasi kognitif *pre-test* dan diberikan intervensi tebak gambar benda. Di minggu kedua hari senin menggunakan lembar observasi kognitif *pre-test* dan diberikan intervensi tebak gambar berdasarkan warna, dan di hari rabu minggu kedua lembar observasi kognitif *post-test* tebak gambar dari keempat jenis tebak gambar yang terdiri dari 5 pertanyaan.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data langsung yang diperoleh dari TK Al-Hidayah Annas Kota Makassar.

F. Pengolahan Dan Analisis Data

1. Pengolahan

a. *Editing*

Editing adalah proses memeriksa dan memperbaiki data yang sudah dikumpulkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan data yang masuk tidak sesuai dengan kebutuhan. Editing bertujuan untuk melengkapi kekurangan

atau menghapus kesalahan yang ada. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengecekan ulang terhadap data yang terkumpul. Kemudian, editing dilakukan pada saat pengumpulan data atau setelah data terkumpul.

b. Coding

Coding adalah proses memberi kode tertentu pada setiap data, termasuk mengelompokkan data yang sejenis. Kode ini berupa simbol, baik huruf maupun angka, yang digunakan untuk memberikan identitas pada data tersebut. Dalam penelitian ini, yang dilakukan peneliti setelah mengedit lembar observasi adalah pemberian kode, yaitu pemberian kode pada respons. Proses *coding* melibatkan pemberian kode pada setiap jawaban responden untuk memudahkan pengorganisasian dan analisis data.

c. Data Entry

Data Entry adalah proses mengisi kolom dengan kode yang sesuai berdasarkan jawaban dari masing-masing pertanyaan. Setelah semua lembar observasi diisi dengan benar dan tepat, serta setelah tahap pengkodean selesai, Langkah selanjutnya adalah mengelolah data untuk dianalisis.

d. *Cleaning*

Cleaning data adalah proses memeriksa kembali data yang telah dimasukkan untuk memastikan apakah sudah benar atau ada kesalahan saat penginputan data. Setelah memproses data, peneliti memeriksa ulang data tersebut untuk memastikan tidak ada kesalahan pengkodean atau ketidaklengkapan.

2. Analisis Data

a. Analisa Univariat

Analisa univariat dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan distribusi frekuensi dan persentase dari karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, pekerjaan ibu, umur ibu, dan jumlah saudara.

b. Analisa Bivariat

Pada penelitian ini diuji menggunakan uji *paired sample t-test*. *Paired sample t-test* digunakan untuk membandingkan dua set data yang berhubungan, yaitu pengukuran perkembangan kognitif sebelum dan sesudah diberikan tebak gambar. Pada penelitian ini ada pengaruh karena $p \leq 0,05$. Dalam konteks ini, analisis tersebut digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif anak *pra*-sekolah di TK Al-Hidayah Annas.

G. Aspek Etik Penelitian

Aspek etik penelitian keperawatan berdasarkan rekomendasi persetujuan etik dengan No. 144/A.1/KEP-UMI/III/2025 merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian, mengingat penelitian keperawatan merupakan berhubungan langsung dengan manusia, maka segi etika penelitian harus diperhatikan. Masalah etika penelitian akan diajukan pada KEPK UMI yang perlu diperhatikan antara lain sebagai berikut:

1. Lembar Persetujuan (*Informed Consent*)

Informed consent adalah proses untuk di mana orang tua/wali murid diberikan informasi dalam bentuk dokumen mengenai penelitian yang akan diikuti oleh anak mereka. Tujuannya adalah agar mereka dapat membuat keputusan yang terinformasi dan bebas untuk memberikan persetujuan. Proses ini mencakup penyediaan informasi yang jelas tentang tujuan, metode, risiko, dan manfaat penelitian, serta hak orang tua/wali untuk menarik persetujuan kapan saja tanpa konsekuensi.

2. *Anonymity*

Anonymity dalam penelitian ini berarti menyembunyikan identitas responden untuk melindungi privasi mereka dan memastikan bahwa data tidak dikaitkan dengan orang tertentu.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

(*Confidentiality*) dalam penelitian adalah proses menjaga kerahasiaan informasi yang diperoleh dari partisipan dan tidak menyebarkannya ke pihak ketiga tanpa persetujuan. Tujuannya adalah untuk melindungi privasi partisipan dan memastikan bahwa data yang dikumpulkan tidak dapat dikaitkan dengan individu tertentu.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Umum Penelitian

TK Al-Hidayah Annas merupakan sekolah yang berada di Kecamatan Panakukang, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Sekolah ini beralamat di Jalan Sukaria IV-V No. 2A/3 dan berdiri sejak tahun 2015 dengan izin operasional nomor 503/7097/PAUD-TK/DPM-PTSP/10/2023 di bawah naungan pemerintah daerah. Dengan luas lahan sekitar 255 m².

TK Al-Hidayah Annas menyediakan lingkungan yang sangat layak untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang berkualitas. Struktur organisasi TK Al-Hidayah Annas terdiri dari seorang kepala sekolah dan empat orang guru yang berdedikasi. Pada tahun ajaran 2024/2025, sekolah ini memiliki 30 siswa, 11 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan, yang terbagi dalam tiga kelas, dan setiap kelas terdiri dari 10 orang, sehingga setiap siswa mendapat perhatian yang cukup dari para guru.

B. Hasil Penelitian

1. Analisis Univariat

a. Karakteristik Responden

Tabel 5.1
Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden
Berdasarkan, Jenis Kelamin, Pekerjaan Ibu, Umur ibu dan
Jumlah Saudara Di TK Al-Hidayah Annas

Karakteristik	Jumlah	Persentase
	n	%
Jenis kelamin		
Laki-Laki	11	36,7
Perempuan	19	63,3
Pekerjaan Ibu		
Guru	2	6,7
IRT	17	56,7
Karyawan	7	23,3
Perawat	1	3,3
Wiraswasta	3	10,0
Umur Ibu		
Remaja Akhir (17-25 Tahun)	2	6,7
Dewasa Awal (26-35 Tahun)	10	33,3
Dewasa Akhir (36-45 Tahun)	17	56,7
Lansia Awal (46-55 Tahun)	1	3,3
Jumlah Saudara		
Lebih Dari Satu	21	70,0
Tunggal	9	30,0
Total	30	100,0

Sumber: Data Primer, 2025 (Lampiran 1 Distribusi Responden)

Tabel 5.1 menunjukkan distribusi frekuensi karakteristik murid berdasarkan jenis kelamin, pekerjaan ibu, umur ibu, dan jumlah saudara di TK Al-Hidayah Annas. Dari total 30 murid, 19 orang (63,3%) adalah perempuan, sedangkan 11 orang (36,7%) adalah laki-laki.

Dalam aspek pekerjaan ibu, mayoritas murid memiliki ibu yang berstatus sebagai ibu rumah tangga (IRT), yaitu sebanyak 17 orang (56,7%). Sementara itu, berdasarkan umur ibu, mayoritas berada pada rentang usia dewasa akhir (36-45 tahun) 17 orang (56,7%). Dalam hal jumlah saudara, mayoritas murid memiliki lebih dari satu saudara, yaitu sebanyak 21 orang (70,0%).

- b. Tingkat Perkembangan Kognitif Anak Pra-sekolah Sebelum Diberikan Bermain Tebak Gambar

Tabel 5.2
Distribusi Murid Tingkat Perkembangan Kognitif Anak
Sebelum diberikan Tebak Gambar

Perkembangan Kognitif	Jumlah	Persentase
	n	%
Baik	8	26.7%
Kurang Baik	22	73.3%
Total	30	100%

Sumber: Data Primer 2025 (Lampiran 2 Pre-test)

Tabel 5.2 distribusi murid tingkat perkembangan kognitif anak sebelum diberikan tebak gambar di TK Al-Hidayah Annas diatas, dapat dijelaskan bahwa dari 30 murid, mayoritas berada dalam kategori “Kurang Baik”, yaitu sebanyak 22 murid (73,3%). Sementara itu, sebanyak 8 murid (26,7%) masuk dalam kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar murid dalam penelitian ini memiliki perkembangan kognitif yang masih perlu ditingkatkan dengan diberikan metode bermain tebak gambar sebagai intervensi.

- c. Tingkat Perkembangan Kognitif Anak Pra-sekolah Sesudah Diberikan Bermain Tebak Gambar

Tabel 5.3
Distribusi Murid Tingkat Perkembangan Kognitif Anak
Sesudah diberikan Tebak Gambar

Perkembangan Kognitif	Frequency	Percent
Baik	30	100%
Kurang Baik	0	0%
Total	30	100%

Sumber: Data Primer 2025 (Lampiran 3 Post-test)

Tabel 5.3 Distribusi murid tingkat perkembangan kognitif anak setelah diberikan tebak gambar di TK Al-Hidayah Annas diatas, dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan intervensi bermain tebak gambar, seluruh murid masuk dalam kategori “Baik” dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian tebak gambar sebagai metode stimulasi memiliki dampak yang sangat positif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Tidak ada murid yang berada dalam kategori “Kurang baik”, sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh murid yang mengikuti intervensi mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum diberikan permainan tebak gambar. Dengan demikian, metode ini terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak di TK Al-Hidayah Annas.

2. Analisa Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif pada anak usia pra-sekolah di TK Al-Hidayah Annas Makassar.

Tabel 5.4
Uji normalitas
Shapiro-Wilk

Kategori	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	,934	30	,064
Post-Test	,961	30	,332

Sumber: Data Primer, 2025 (Lampiran 4 Uji Normalitas)

Tabel 5.4 yang menampilkan hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai statistik untuk Pre-Test adalah 0,934 dengan df 30 dan Sig. 0,064, sedangkan untuk Post-Test nilai statistiknya 0,961 dengan df 30 dan Sig. 0,332. Nilai Sig. (p-value) yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara distribusi data dengan distribusi normal, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Peneliti menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk karena jumlah responden dalam penelitian ini adalah 30 orang, uji ini memang direkomendasikan untuk sampel kecil sampai sedang. Meskipun Shapiro-Wilk sensitif terhadap jumlah responden, sensitivitas ini menjadi keunggulan pada jumlah sampel kecil karena dapat mendeteksi ketidaknormalan secara lebih akurat dibandingkan

uji lain seperti Kolmogorov-Smirnov, yang cenderung kurang sensitif pada ukuran kecil.

Tabel 5.5
Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia *Pra*-sekolah di TK Al-Hidayah Annas Makassar

Tingkat Perkembangan Kognitif	Pre-test	Post Test	<i>p value</i>
Baik	8	30	0,000
Kurang Baik	22	0	
Total	30	30	

Sumber: Data Primer 2025 (Lampiran 5 Uji Paired t-test)

Berdasarkan hasil tabel 5.5, yang menunjukkan tingkat perkembangan kognitif sebelum dan sesudah bermain tebak gambar di TK Al-Hidayah Annas, menunjukkan bahwa sebelum diberikan intervensi bermain tebak gambar, terdapat 8 murid yang memiliki perkembangan kognitif dalam kategori “Baik”, sementara 22 murid masih berada dalam kategori “Kurang Baik”. Setelah diberikan intervensi, 30 murid mengalami peningkatan dan masuk dalam kategori “Baik”, tanpa ada satu pun yang tetap dalam kategori Kurang Baik.

Hasil analisis menggunakan uji paired t-test menunjukkan *p-value* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari alpha (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah diberikan permainan tebak gambar terhadap peningkatan perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah di TK Al-Hidayah.

C. Pembahasan

1. Tingkat Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Dilakukan Bermain Tebak Gambar

Berdasarkan hasil penelitian, perkembangan kognitif anak sebelum diberikan tebak gambar di TK Al-Hidayah Annas menunjukkan bahwa dari 30 murid, mayoritas berada dalam kategori “Kurang Baik”, yaitu sebanyak 22 murid (73,3%). Hal ini dapat terjadi karena kurangnya rangsangan bermain yang bersifat edukatif dan mampu merangsang daya pikir anak, sehingga mereka belum memperoleh cukup pengalaman untuk mengembangkan kemampuan kognitif secara optimal.

Minimnya pemanfaatan metode pembelajaran berbasis permainan dalam kegiatan sehari-hari di sekolah menunjukkan perlunya pendekatan edukatif yang lebih inovatif. Permainan tebak gambar dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam membantu anak mengembangkan daya ingat, kemampuan pemecahan masalah dan konsentrasi. Dengan edukasi yang tepat dan metode yang menarik, diharapkan perkembangan kognitif anak usia *pra*-sekolah dapat lebih optimal.

Penelitian ini mengungkap bahwa sebelum adanya intervensi, anak usia *pra*-sekolah di TK Al-Hidayah Annas cenderung memiliki perkembangan kognitif yang masih tergolong rendah. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Murtana et al. (2023), yang

menunjukkan bahwa kemampuan berpikir dan pemahaman konsep pada anak prasekolah masih dalam tahap perkembangan. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan usia mereka. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah aktivitas bermain, seperti tebak gambar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam merangsang daya pikir anak. Melalui permainan ini, mereka dapat mengenali bentuk, warna, dan objek secara lebih aktif melalui proses pengamatan dan penalaran.

Peneliti berasumsi bahwa sebelum dilakukan intervensi melalui permainan tebak gambar, perkembangan kognitif anak usia prasekolah di TK Al-Hidayah Annas masih tergolong kurang optimal. Anak-anak belum sepenuhnya mampu memahami konsep dan informasi secara mendalam, yang kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan metode pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Oleh karena itu, diperlukan strategi edukatif yang menarik dan interaktif, seperti permainan tebak gambar untuk merangsang kognitif anak.

Berdasarkan hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tebak gambar, diketahui bahwa terdapat 8 anak yang termasuk dalam kategori perkembangan kognitif baik, yang terdiri dari 5 anak perempuan dari total 19 murid perempuan dan 3 anak laki-laki dari total 11 murid laki-laki. Temuan ini

mengindikasikan bahwa proporsi anak perempuan dengan perkembangan kognitif baik lebih tinggi dibandingkan anak laki-laki, yang dapat dijelaskan oleh beberapa faktor, seperti kecenderungan anak perempuan untuk memiliki fokus belajar yang lebih baik, kemampuan verbal yang lebih berkembang di usia dini, serta keterlibatan yang lebih tinggi dalam aktivitas terstruktur, yang kesemuanya turut mendukung stimulasi kognitif yang optimal pada tahap prasekolah.

Ini juga sejalan dengan penelitian Novianti Muspiroh (2020) pada jurnal *Equalita*, ditemukan bahwa siswa perempuan cenderung memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa laki-laki. Perbedaan ini disebabkan oleh sejumlah faktor yang berkaitan dengan gender dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa siswa perempuan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, ditandai dengan ketekunan dalam menyelesaikan tugas serta kepatuhan terhadap tata tertib sekolah. Mereka juga lebih aktif secara verbal di dalam kelas, yang membantu dalam pemahaman materi pelajaran.

Hasil observasi di kelas mengungkap bahwa siswa perempuan lebih fokus dan serius saat guru menyampaikan materi, sementara siswa laki-laki cenderung bercanda dan mengganggu teman sekelas. Selain itu, perempuan umumnya memiliki gaya belajar yang lebih terstruktur dan sistematis, yang memperkuat

keberhasilan akademik mereka. Penelitian ini juga mencatat bahwa faktor-faktor seperti disiplin dalam mengerjakan tugas, kepatuhan terhadap aturan, serta motivasi intrinsik turut berperan dalam capaian akademik yang lebih baik pada siswa perempuan.

Dari sisi kognitif, jurnal ini mengutip studi lain yang menunjukkan bahwa perempuan lebih unggul dalam keterampilan verbal, dan bahwa IQ perempuan telah mengalami peningkatan signifikan dalam beberapa dekade terakhir.⁵⁴

Dalam aspek pekerjaan ibu, mayoritas murid di TK Al-Hidayah Annas memiliki ibu yang berstatus sebagai ibu rumah tangga (IRT), yaitu sebanyak 17 orang (56,7%). Secara konseptual, ibu yang tidak bekerja di luar rumah dianggap memiliki peluang yang lebih besar untuk perhatian dalam pengasuhan anak. Dengan waktu yang lebih fleksibel, ibu rumah tangga diharapkan mampu memberikan stimulasi bermain yang edukatif, membangun kedekatan emosional, serta memantau perkembangan anak secara berkelanjutan. Namun demikian, temuan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak murid yang berada dalam kategori perkembangan kognitif yang kurang baik. Oleh karena itu, peneliti berasumsi bahwa potensi waktu yang dimiliki ibu rumah tangga belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal untuk merangsang perkembangan kognitif anak. Faktor lain seperti kualitas pola asuh, tingkat pemahaman ibu terhadap pentingnya stimulasi dini, serta

keterbatasan akses terhadap media pembelajaran juga diperkirakan turut memengaruhi rendahnya capaian perkembangan kognitif tersebut.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Adiva Suci Chairunissa dkk. (2024) dalam *Window of Nursing Journal*, yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitiannya juga merupakan ibu rumah tangga. Penelitian tersebut menyoroti pentingnya peran ibu dalam memberikan stimulasi terhadap tumbuh kembang anak. Sebagai pengasuh utama, keterlibatan ibu memiliki pengaruh yang signifikan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara optimal.⁵⁵

Berdasarkan data, mayoritas ibu murid di TK Al-Hidayah Annas berada pada rentang usia dewasa akhir (36–45 tahun), yaitu sebanyak 17 orang (56,7%). Secara umum, usia ini dianggap sebagai fase kedewasaan yang matang secara emosional dan psikologis, serta berada dalam periode produktif dalam menjalani peran sebagai orang tua.

Menurut asumsi peneliti, usia ini seharusnya menjadi keuntungan tersendiri dalam mendukung perkembangan anak, karena pada rentang usia ini, ibu cenderung memiliki tingkat kematangan dan kestabilan dalam pola pengasuhan.

Hal ini sejalan dengan temuan Misniarti & Sri Haryani (2022) yang menyatakan bahwa semakin bertambah usia ibu, maka semakin matang pula pengetahuan dan kesiapan mereka dalam memberikan stimulasi, termasuk pada aspek perkembangan kognitif anak. Dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa ibu yang berada pada usia dewasa (terutama dewasa awal dan akhir) lebih siap menjalani peran sebagai orang tua, dan lebih mampu dalam melakukan stimulasi perkembangan.⁵⁶

Dalam hal jumlah saudara, mayoritas murid di TK Al-Hidayah Annas memiliki lebih dari satu saudara, yaitu sebanyak 21 orang (70,0%), sedangkan sisanya sebanyak 9 orang (30,0%) merupakan anak tunggal atau tidak memiliki saudara. Menurut asumsi peneliti, memiliki lebih dari satu saudara seharusnya memberikan peluang positif bagi perkembangan sosial dan kognitif anak, karena anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan dengan saudara biasanya memiliki lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi, berbagi, serta belajar memecahkan konflik dan membangun empati.

Oleh karena itu, apabila interaksi antar saudara tidak didampingi oleh pengawasan dan arahan orang tua yang cukup, maka potensi konflik, persaingan, atau ketimpangan perhatian juga bisa menjadi faktor yang menghambat perkembangan anak, termasuk dalam aspek kognitif. Dengan demikian, meskipun jumlah saudara banyak, kualitas interaksi dan peran orang tua dalam

mengelola dinamika hubungan antar anak tetap menjadi kunci dalam mendukung perkembangan mereka secara optimal.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Misniarti dan Sri Haryani (2022) yang menunjukkan bahwa faktor lingkungan keluarga, seperti jumlah saudara, turut memengaruhi proses tumbuh kembang anak. Jumlah saudara dapat berdampak pada intensitas interaksi serta perhatian yang diberikan orang tua kepada anak, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap stimulasi perkembangan anak.⁵⁶

2. Tingkat Perkembangan Kognitif Anak Sesudah Dilakukan Bermain Tebak Gambar

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat perkembangan kognitif anak setelah diberikan permainan tebak gambar di TK Al-Hidayah Annas menunjukkan peningkatan yang signifikan. Setelah intervensi dilakukan, seluruh murid masuk dalam kategori “Baik” dengan persentase 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas anak usia prasekolah di TK Al-Hidayah Annas mengalami perkembangan kognitif yang lebih baik setelah diberi stimulasi melalui permainan tebak gambar.

Permainan ini memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak, sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa pada tahap praoperasional, anak mulai memahami dunia melalui simbol dan bahasa. Dengan bermain tebak gambar, mereka dapat

mengasah keterampilan berpikir simbolik dan mengembangkan asosiasi konsep. Selain itu, teori Gardner tentang kecerdasan majemuk juga mendukung manfaat permainan ini, karena melatih kecerdasan visual-spasial dalam mengenali pola dan bentuk, serta kecerdasan logis melalui pemecahan masalah untuk menemukan jawaban.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan studi yang dilakukan oleh Sunarti dkk. (2025) dalam jurnal Pemanfaatan Permainan Magnet Stick dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak, yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat menjadi media efektif dalam menstimulasi perkembangan anak usia prasekolah. Kesamaan ini memperkuat pandangan bahwa permainan, baik tebak gambar maupun magnet stick, mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak sesuai dengan tahap usianya.⁵⁷

Penelitian dari Retno Sutjiati et al. (2024) juga menyoroti efektivitas kegiatan bermain gambar dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia prasekolah di TK Al Hidayah 7 Palebon. Sebelum intervensi, sebagian besar anak hanya mencapai kategori "kurang" dengan persentase 33,3% dalam lima indikator kognitif seperti mengenal gambar, bentuk, dan perbedaan. Namun setelah dilakukan dua siklus pembelajaran dengan metode bermain gambar, terjadi peningkatan signifikan: indikator menunjukkan

gambar mencapai 93,3%, memecahkan kesulitan mengenal gambar 80%, serta indikator lainnya mencapai minimal 73,3% dalam kategori "baik" atau "berkembang sangat baik". Hasil ini menunjukkan bahwa media bermain gambar efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini secara menyenangkan dan bermakna.⁵³

Secara keseluruhan dari pengamatan peneliti, seluruh anak usia prasekolah yang mengikuti kegiatan bermain tebak gambar menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan. Anak-anak menjadi lebih mampu kemampuan anak menunjukkan gambar, kemampuan anak memecahkan kesulitan dalam mengenal gambar, kemampuan anak mengenal perbedaan gambar, kemampuan anak mengenal bentuk gambar, dan kemampuan anak memasangkan gambar

Peneliti berasumsi bahwa setelah diterapkannya metode bermain tebak gambar, perkembangan kognitif anak usia *pra*-sekolah di TK Al Hidayah Annas meningkat secara signifikan, sehingga sebagian besar anak masuk dalam kategori "Baik". Indikator peningkatan ini terlihat dari anak-anak menjadi lebih mampu kemampuan anak menunjukkan gambar, kemampuan anak memecahkan kesulitan dalam mengenal gambar, kemampuan anak mengenal perbedaan gambar, kemampuan anak mengenal bentuk gambar, dan kemampuan anak memasangkan gambar.

3. Pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif anak usia pra-sekolah

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas anak usia prasekolah di TK Alhidayah Annas mengalami peningkatan perkembangan kognitif setelah diberikan intervensi berupa permainan tebak gambar. Hasil uji paired t-test menunjukkan nilai p-value sebesar 0,000, yang berarti $0,000 \leq 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah di TK Alhidayah Annas.

Penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Meisi Dwiredy dan Zahratul Qalbi (2021) dalam penelitiannya berjudul "Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar terhadap Perkembangan Kognitif Anak". Penelitian tersebut menyoroti bagaimana metode permainan tebak gambar mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah anak usia dini secara signifikan. Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan media tebak gambar efektif dalam merangsang perkembangan kognitif anak, termasuk dalam meningkatkan daya ingat, logika, dan kemampuan visual anak sejak usia prasekolah.¹³

Saat anak bermain tebak gambar, otaknya menerima rangsangan yang menyeluruh dan kompleks. Untuk mengenali gambar yang diminta, anak mengandalkan lobus oksipital yang

menangani informasi visual secara cepat dan akurat. Dalam menghadapi tantangan mengenali gambar, lobus frontal berperan penting karena terkait dengan proses penalaran, perencanaan, dan pengambilan keputusan. Kemampuan membedakan bentuk dan gambar melibatkan lobus parietal, yang membantu anak memahami orientasi ruang dan ciri visual objek. Ketika anak mencoba mencocokkan gambar dengan pasangannya, lobus temporal berperan dalam memori dan asosiasi makna atau nama gambar. Karena aktivitas ini juga merupakan permainan yang menyenangkan, otak melepaskan dopamin yaitu zat kimia yang menimbulkan rasa senang dan antusiasme sehingga mendorong motivasi dan meningkatkan efektivitas belajar.⁵⁸

Menurut asumsi peneliti, permainan tebak gambar secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak usia prasekolah. Hasil post-test menunjukkan nilai tertinggi sebesar 77,50 dan terendah 62,50, dengan nilai yang paling sering muncul, yaitu 70,92 (23,3%). Temuan ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti permainan tebak gambar, efektif dalam merangsang daya pikir anak serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenali dan memahami konsep secara lebih mendalam. Dengan demikian, metode ini memberikan dampak positif yang kuat terhadap perkembangan kognitif anak usia

prasekolah di TK Al-Hidayah Annas Makassar. Efektivitas metode tersebut juga tercermin dari hasil permainan tebak gambar yang diberikan kepada anak-anak.

Dari empat jenis permainan tebak gambar yaitu hewan, buah, benda dan warna, skor tertinggi diperoleh pada kategori buah dan warna masing-masing satu murid yang mendapatkan nilai 17. Namun jika dilihat rata-rata dari jumlah murid terbanyak yang meraih skor tinggi ada dikategori hewan yaitu sebanyak 15 murid (50%) berhasil mencapai skor 14.

Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar anak usia prasekolah lebih mudah mengenali gambar hewan dibandingkan dengan gambar lainnya. Hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh tingginya frekuensi eksposur anak terhadap hewan melalui berbagai media seperti buku cerita, lagu anak-anak, video edukatif, serta mainan yang umum mereka temui. Bentuk visual hewan yang khas dan menarik mempermudah proses pengenalan serta pengingatan pada anak usia dini.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Huzena et al. (2020) yang menyimpulkan bahwa anak-anak usia *pra-sekolah* lebih mudah mengenali gambar hewan dalam permainan edukatif dibandingkan dengan jenis gambar lainnya. Hal ini karena hewan memiliki ciri visual yang unik, serta lebih sering menjadi bagian dari pengalaman belajar anak-anak dalam

kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan gambar hewan dalam permainan edukatif seperti tebak gambar dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran dan pengembangan kognitif anak usia prasekolah.⁵⁹

D. Keterbatasan Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *pra-eksperimental* dengan pendekatan *One Group Pretest-Posttest*, sehingga tidak memiliki kelompok kontrol. Meski tidak sekuat *true-experiment*, desain ini tetap memberikan gambaran awal yang bermanfaat tentang efek intervensi, dan bisa menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut dengan desain yang lebih kuat.

2. Jumlah Sampel yang Terbatas

Jumlah responden dalam penelitian ini hanya 30 anak dari satu lembaga pendidikan, yaitu TK Al-Hidayah Annas Makassar. Jumlah dan cakupan lokasi yang terbatas ini dapat memengaruhi generalisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif pada anak usia *pra*-sekolah di TK Al-Hidayah Annas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perkembangan kognitif anak sebelum intervensi menunjukkan bahwa mayoritas responden berada dalam kategori kurang baik, menandakan adanya kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.
2. Setelah diberikan intervensi berupa permainan tebak gambar, terjadi peningkatan yang signifikan dalam perkembangan kognitif anak, di mana seluruh responden masuk dalam kategori baik.
3. Hasil uji Paired t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah intervensi, yang membuktikan bahwa bermain tebak gambar memiliki pengaruh positif dan efektif terhadap perkembangan kognitif anak usia *pra*-sekolah.

B. Saran

1. Bagi Pengembangan Teori

Disarankan agar penelitian selanjutnya mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan lainnya yang lebih variatif dan kontekstual, sebagai kontribusi dalam memperkaya literatur pendidikan anak usia dini.

2. Bagi Praktisi Pendidikan

Diharapkan guru dan pendidik dapat menerapkan permainan tebak gambar dalam proses pembelajaran, serta mengadaptasinya menjadi aktivitas interaktif yang merangsang perkembangan kognitif sesuai tahap usia anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat memperluas kajian dengan meneliti bentuk permainan edukatif lainnya atau menambahkan variabel berbeda untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap kualitas pembelajaran anak usia *pra*-sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

1. Gunawan J, Clarissa. Early childhood development programme research brief. 2024.
2. Rijkiyani P, Syarifuddin, Nida M. Peran orang tua dalam mengembangkan potensi anak pada masa golden age. *J Basicedu*. 2022 Apr 27;6(3):4905–12.
3. Suwaryaningrat, Eka N. Cognitive development for preschooler 4-5 year olds by using powerpoint audio-visual media on ECE Students. *J Society*. 2020 Dec 31;8(2):72–82.
4. United Nations International Children's Emergency Fund. Early childhood development. UNICEF [Internet]. 2023 [cited 2025 Apr 10]; Available from: <https://www.unicef.org/early-childhood-development>
5. World Health Organization, United Nations International Children's Emergency Fund. Global report on children with developmental disabilities [Internet]. 2023. Available from: <https://www.who.int/publications/i/item/9789240080539>
6. Badan Pusat Statistik. Profil anak usia dini 2023. 2023;
7. Umy Darni H, Yanti H. Evaluasi program deteksi dini tumbuh kembang pada balita di puskesmas kota gunungsitoli tahun 2022. *JMR*. 2023;1(2):15–20.
8. Statistik Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan. Statistik pendidikan provinsi sulawesi selatan 2023. 2024;
9. Wang L, Chen Y, Sylvia S, Dill SE, Rozelle S. Trajectories of child cognitive development during ages 0–3 in rural western china: prevalence, risk factors and links to preschool-age cognition. *BMC Pediatr*. 2021 Dec 1;21(1):2–12.
10. Ares G, De Rosso S, Mueller C, Philippe K, Pickard A, Nicklaus S, et al. Development of food literacy in children and adolescents: implications for the design of strategies to promote healthier and more sustainable diets. Vol. 82, *J Nutr Rev*. Oxford University Press; 2024. p. 536–52.
11. Lewinn KZ, Bush NR, Batra A, Tylavsky F, Rehkopf D. Identification of modifiable social and behavioral factors associated with childhood cognitive performance. *J JAMA Pediatr*. 2020 Nov 1;174(11):1063–72.
12. Salsabila NK, Dheasari A. Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media tebak warna gambar di tk It abatatsa pasuruan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2022 Dec 31;4(2):47–55.
13. Dwiredy M, Qalbi Z. Pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap perkembangan kognitif anak. *J RECEP*. 2021 May 19;2(1).
14. Attout L, Grégoire C, Majerus S. How robust is the link between working memory for serial order and lexical skills in children. *J Cogn Dev*. 2020 Jan 1;53(1):2–11.

15. Dinda M, Megawati F. Enhancing efl students' descriptive speaking skills through picture-guessing games. *Utamax J Ultim Res Trends Educ.* 2023 Nov 26;5(3):179–91.
16. Armanila A, Husna Z, Nirmalasari S. Penerapan media tebak gambar dalam mengembangkan kecerdasan verbal linguistik di ra nurussalam deli tua. *Jurnal Raudhah.* 2024 May 12;12(1):78.
17. Helmita W, Salwiah S. Meningkatkan daya ingat anak melalui permainan tebak gambar di kelompok b paud bintang 9 kelurahan lalolara kec. kambu kota kendari. *Jurnal Smart Paud.* 2019 Jun 30;2(2):92.
18. Dianawati EP. Pengaruh media tebak gambar dan talking stick terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah WUNY.* 2019 May 1;1(1).
19. Hazmi D. Perkembangan kognitif anak menurut teori piaget. *Jurnal Pendidikan dan Agama Islam.* 2023 Mar 7;22(2):412–9.
20. Marinda L. Teori perkembangan kognitif jean piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': J Kaj Peremp Keislam.* 2020 Apr 18;13(1):116–52.
21. Fitri AN, Saudah, Aghnaita, Muzakki. Perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan tebak gambar. *Jurnal Intirta.* 2024;11(2):35–44.
22. Crotty JE, Martin-Herz SP, Scharf RJ. Cognitive development. *Pediatr Rev.* 2023 Feb 1;44(2):58–67.
23. Solihin A. Perkembangan anak dalam al-qur'an serta implikasinya terhadap pendidikan islam. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling.* 2020 Dec 31;5(1):1–8.
24. Smalle EHM, Möttönen R. Cognitive development as a piece of the language learning puzzle. Vol. 47, *J. Cogn. Sci.* 2023. p. 2–5.
25. Marinda L. Teori perkembangan kognitif jean piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. 2020.
26. Darmiah D. Perkembangan kognitif anak usia MI. *PJP.* 2020 Jun 17;9(1).
27. Apriani D, Yeny Y, Setiowati I, Supriatin T, Susanti D. Pengaruh pengabaian terhadap perkembangan otak anak usia dini. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan.* 2023 Jun 2;6(6):4085–9.
28. Robi'ah Al-Adawiyah I, Sandi NK, Rahmawati Permana R, Nurmaya S, Dwi Puspita R. Analisis model pembelajaran projek based learning (PjBL) terhadap konsentrasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan.* 2024 Jun 30;3(1):21–8.
29. Permatsari D, Rohaeti EE, Westhisi SM. Meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini melalui metode bernyanyi pada anak kelompok B. *Jurnal CERIA.* 2019 Aug 20;2(5):230.
30. Demianus D, Jufrianto J, RJ N, Tonengan R, P S. Perkembangan cara berpikir anak di usia 2-7 tahun dengan menebak gambar dan ukuran melalui video dengan teori kognitif. Vol. 5. 2019. p. 72–5.

31. Sandi A, Neviyarni N. Ingatan II: Pengorganisasian, lupa dan model-model ingatan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2021 Feb 14;3(1):115–23.
32. Ndai A, Gowa LW, Wio MI, Ndiu Y, Uge RK. Pengembangan kognitif anak usia dini dengan menggunakan berbagai media. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*. 2023 Aug 31;2(3):670–6.
33. Anas N, Sapri S. Komunikasi Antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa. *Eunoia (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*. 2022 Apr 27;1(1):1.
34. Anggriawan OA, Endah Sari YN, Suhartin S. Hubungan Stimulasi Aspek Bahasa dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun di TK PGRI 01 Botolinggo. *Trilogi: Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, dan Humaniora*. 2024 Jun 28;5(2):354–262.
35. Ndai A, Gowa LW, Wio MI, Ndiu Y, Uge RK. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Berbagai Media. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*. 2023 Aug 31;2(3):670–6.
36. Helmita W, Salwiah S. Meningkatkan Daya Ingat Anak Melalui Permainan Tebak Gambar Di Kelompok B Paud Bintang 9 Kelurahan Lalolara Kec. Kambu Kota Kendari. *Jurnal Smart Paud*. 2019 Jun 30;2(2):92.
37. Aishah SN, Yohanie DD, Nurfahrudianto A. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. 2024 Feb 2;11(1):88–101.
38. Budiarti SNI. Penerapan Permainan Tebak Gambar dan Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A1 TK Negeri Pakunden 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*. 2020 Apr 30;4(2):285.
39. Khotimah SH, Sunaryati T, Suhartini S. Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2020 Aug 9;5(1):676.
40. Armanila A, Husna Z, Nirmalasari S. Penerapan Media Tebak Gambar dalam Mengembangkan Kecerdasan Verbal Linguistik di RA Nurussalam Deli Tua. *Jurnal Raudhah*. 2024 May 12;12(1):78.
41. Fatmasari D, Purba A, Salikun S. Media Permainan Tebak Gambar Efektif Dalam Peningkatan Pengetahuan Dan Tindakan Menyikat Gigi Dibandingkan Media Booklet. *Jurnal Kesehatan Gigi*. 2019 Jun 4;6(1):76.
42. Irna I. Pentingnya Permainan Anak Dalam Kajian Al-Qur'an Dan Hadits. *Journal Of Responsible Tourism*. 2023 Jul 27;3(1):207–14.
43. Setiawan AP, Harnadi B, Nugroho EW. Guesspic Game as an Educational Game Media Knowing Living and Inanimate Objects for Children. *Journal of Business and Technology*. 2021;1(3).
44. Mochamad Surya C, Zulvian Iskandar Y, Marlina L. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak

- Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar. Jurnal Tahsinia. 2021 Apr 30;2(1):78–89.
45. Mu'min SA, Yultas NS. Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. Al-TA'DIB. 2020 Jun 1;12(2):226.
 46. Wayan I, Yasa D, Made I, Wiguna A, Perbowosari H. Guess The Picture Animation App In An Effort To Increase The Effectiveness Of Discussion Students. Vol. 3. 2019.
 47. Alotaibi MS. Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. Vol. 15, Frontiers in Psychology. Frontiers Media SA; 2024.
 48. Yuliawati F. Guessing Picture to Increase Students' Speaking Skill in Speaking Class at Universitas Islam Madura. Pubmedia Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris. 2024 Jul 3;1(4):10.
 49. Yakuwa MS, Pancieri L, Neill S, de Mello DF. Mothers' understanding of brain development in Early Childhood: A Qualitative Study in Brazil. Sage Open. 2022 Apr 1;12(2).
 50. Sipayung M. Pentingnya meningkatkan pengkajian dalam pelayanan asuhan keperawatan. 2020.
 51. Baringbing JO. Diagnosa Keperawatan Sebagai Bagian Penting Dalam Asuhan Keperawatan. 2020.
 52. Sianipar TA. Pentingnya Mengetahui Asuhan Keperawatan Dan Pengkajian Keperawatan Pada Pasien. 2020.
 53. Sutjiati R, Bachtar M.Y, Ria A, et al. Pengaruh kegiatan bermain gambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A Tk Al Hidayah 7 Palebon. JPK. 2024;Vol 5(2):51–62.
 54. Muspiroh N. PERBEDAAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK BERDASARKAN GENDER PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI [Internet]. Vol. 2. 2020. Available from: <http://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/equalita/article/view/6441>
 55. Suci Chairunissa A, Ode Sri Asnaniar W, Ilah Padhila N. Pengetahuan ibu tentang stimulasi tumbuh kembang anak usia 2-5 tahun. Vol. 5, Window of Nursing Journal. 2024.
 56. Haryani S. Faktor-faktor yang mempengaruhi ibu dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang pada anak toddler di wilayah kerja puskesmas kabupaten rejang lebung. Vol. 10. 2022.
 57. Sunarti, Halida Thamrin, Ernasari, Murthafiah, Riska Amelia Matdoan. Pemanfaatan permainan magnet stick dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak di wilayah kerja puskesmas Parangloe Kab. Gowa. Idea Pengabdian Masyarakat. 2025;05(02):2798–3668.
 58. Yakuwa MS, Pancieri L, Neill S, de Mello DF. Mothers' Understanding of Brain Development in Early Childhood: A Qualitative Study in Brazil. Sage Open. 2022 Apr 1;12(2).

59. Huzena, Bayu Ramdhan, Fatmawati, Handayani. Rancang bangun aplikasi game edukasi tebak gambar dan fuzzle untuk anak usia dini. *J Inform Inf Secur.* 2020 May 29;1(1):41–52.
60. Aribah Handarbeni, Nuzulia. Hubungan antara interaksi orang tua dan anak dengan perkembangan bahasa dan kognitif anak usia prasekolah (4-6 tahun) di TK-IT Insan Permata Malang tugas akhir. 2019.

LAMPIRAN

Lampiran 6 Surat Permohonan Permintaan Data Awal



YAYASAN WAKAF UMI
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
 KAMPUS II UMI, Jln. Urip Sumoharjo KM 5 Makassar Info - www.fkmumi.ac.id

Nomor : 2790/B.09/FKM/UMI/X/2024
 Lampiran : -
 Hal : *Permintaan Data Awal*

28 Oktober 2024 M
 25 Rabiul Akhir 1446 H

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepada yang terhormat
 Kepala Sekolah TK Al-hidayah Annas
 Di -
 Makassar

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته
 Dengan rahmat Allah SWT, dalam rangka penyusunan Proposal dan Skripsi dari Mahasiswa :

Nama : Nurul adifah
 Stambuk : 14220210046
 Program Studi : Keperawatan
 Peminatan : Keperawatan anak

Dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan rekomendasi untuk melaksanakan pengambilan data awal di :

"TK Al-hidayah Annas"

Data yang Dibutuhkan :

"Pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Al-hidayah Annas"

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.
 والله ولي التوفيق والهداية


 An. Dekan
 Wakil Dekan-I Bidang Akademik
 Dr. Sidiqul SST., MPH.

Tembusan:
 1. Dekan FKM UMI (sebagai laporan)
 2. Arsip

www.fkmumi.ac.id
KESEHATAN MASYARAKAT - ILMU KEPERAWATAN - KEBIDANAN - NERS
"Terwujudnya Fakultas Kesehatan Masyarakat yang Unggul dalam menghasilkan tenaga kesehatan yang berdaya saing dan islami dalam pengembangan ilmu kesehatan masyarakat pada tingkat Nasional tahun 2020"



 fkmumiofficial
 Fakultas Kesehatan Masyarakat UMI
 fkmumiofficial
 fkmumiofficial

Lampiran 7 Etik Penelitian



KOMITE ETIK PENELITIAN (KEP)
Universitas Muslim Indonesia
 Jalan Urip Sumoharjo Gedung Menara UMI lantai 2 Telp. & Fax. (0411)
 428075 Makassar 90231 Website: www.umi.ac.id
 Email: upt_kep@umi.ac.id



REKOMENDASI PERSETUJUAN ETIK (*Expedited*)

NOMOR : 144/A.1/KEP-UMI/III/2025

Berdasarkan Pemeriksaan Protokol dan Dokumen yang berhubungan dengan Protokol Penelitian:

Nama Peneliti : Nurul Adifah

Judul Penelitian : Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Pra-Sekolah di TK Al-Hidayah Annas Makassar

No Register :

U	M	I	0	1	2	5	0	2	0	6	6
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Telah di review secara (*Expedited*) oleh tim reviewer Komite Etik Penelitian UMI dengan

No Versi : 0

No PSP : 0

Berdasarkan hasil pemeriksaan reviewer, maka Pengurus Komite Etik Penelitian UMI memberikan **Persetujuan / Rekomendasi Etik** untuk Pelaksanaan Penelitian tersebut di atas sampai dengan Tanggal **10 Maret 2026**.

Dalam melaksanakan penelitian ini, Peneliti diminta untuk menjaga dan menghormati martabat makhluk hidup (Manusia / Hewan Coba) yang menjadi subyek / responden / informan dalam penelitian ini. Dengan demikian diharapkan masyarakat luas dapat memperoleh manfaat yang baik dari penelitian ini.

Pada akhir penelitian, laporan pelaksanaan penelitian harus diserahkan kepada KEP UMI Makassar. Jika ada perubahan protokol dan atau perpanjangan penelitian, harus mengajukan kembali permohonan kajian etik penelitian (Amandemen Protokol).

Makassar, 10 Maret 2025

Ketua Komite Etik Penelitian (KEP) UMI



Dr. H. Samsulani S.Kw, S.Kep, Ns.M.Kes, M.Kep

Lampiran 8 Lembar Permohonan Izin Penelitian



YAYASAN WAKAF UMI
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
 KAMPUS II UMI, Jln. Urip Sumoharjo KM 5 Makassar Info - www.fkmumi.ac.id





Nomor : 0313/B.09/FKM-UMI/V/2025
 Lamp : -
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

21 Mei 2025 M
 23 Zulqad'ah 1446 H

Kepada Yang Terhormat
Kepala Sekolah TK Al-Hidayah Annas
Di
Makassar

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Dengan Rahmat Allah SWT, dalam rangka penyusunan Skripsi dari mahasiswa:

Nama : Nurul adifah
 Stambuk : 14220210046
 Program Studi : Keperawatan
 Peminatan : Keperawatan Anak

Dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin / rekomendasi untuk melaksanakan Penelitian di:

"TK Al-Hidayah Annas"

Judul Penelitian :
"Pengaruh Bermain Tebak Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Pra-sekolah Di TK Al-Hidayah Annas Makassar"

Waktu Penelitian : 10 Februari- 19 Februari 2025

Demikianlah permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

والله ولي التوفيق والهداية

a.n Dekan
 Wakil Dekan-I Bidang Akademik

 Dr. Sundari, SST., MPH.

Tembusan:

1. Dekan FKM UMI (Sebagai laporan)
2. Arsip

www.fkmumi.ac.id
KESEHATAN MASYARAKAT - ILMU KEPERAWATAN - KEBIDANAN - NERS
 "Terwujudnya Fakultas Kesehatan Masyarakat yang Unggul dalam menghasilkan tenaga kesehatan yang berdaya saing dan islami dalam pengembangan ilmu kesehatan masyarakat pada tingkat Nasional tahun 2020"



 fkmumiofficial
  Fakultas Kesehatan Masyarakat UMI
  fkmumiofficial
  fkmumiofficial

Lampiran 9 Jadwal Penelitian

[illegible]

Lampiran 10 Lembar Permohonan Menjadi Responden**LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN**

Makassar 2025

Kepada

Calon Responden

Di tempat

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Adifah

Nim : 14220210046

Judul : Pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif anak usia pra sekolah di TK Al-Hidayah Annas Kota Makassar

Mengajukan dengan hormat kepada seluruh murid TK Al-Hidayah Annas untuk mohon bersedia menjadi responden dalam penelitian ini. Adapun tujuan ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif anak usia pra sekolah. Keikut sertaan seluruh murid TK Al-Hidayah Annas dalam penelitian ini bersifat sekarela dan tanpa paksaan. Penelitian ini tidak akan menimbulkan kerugian sebagai responden, dan peneliti akan menjamin kerahasiaan. Demikian surat permohonan ini penulis bua tatas kesedian dan kerja samanya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Makassar, 2025

(Nurul Adifah)

Lampiran 11 Surat Persetujuan Menjadi Responden

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

(INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Responden :

Umur :

Alamat :

Setelah membaca dan mendapatkan penjelasan serta jawaban terhadap pertanyaan yang saya ajukan mengenai penelitian ini, saya memahami tujuan penelitian ini, saya memahami tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh bermain tebak gambar terhadap perkembangan kognitif anak usia pra sekolah di TK Al-Hidayah Annas Kota Makassar.

Saya mengerti bahwa peneliti akan menghargai dan menjunjung tinggi hak-hak saya sebagai responden dan saya menyadari penelitian ini tidak berdampak negatif bagi saya. Dengan ditanda tangani surat persetujuan ini, maka saya menyatakan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Makassar, 2025

Yang menyatakan

(Orang Tua/Wali)

Lampiran 12 Standar Operasional Prosedur (SOP)

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)

PENGARUH BERMAIN TEBAK GAMBAR TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA *PRA*-SEKOLAH DI TK AL-HIDAYAH ANNAS MAKASSAR

Pengertian	Bermain tebak gambar adalah aktivitas yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyalurkan energi mereka dengan mengikuti berbagai aturan. Dalam permainan ini, anak-anak diminta untuk menebak gambar dengan benar. Dalam lembar observasi yang digunakan terdapat 4 jenis tebak gambar, yaitu: Tebak gambar hewan, tebak gambar buah-buahan, tebak gambar benda yang ada disekitar, dan tebak gambar berdasarkan warna.
Tujuan	Tujuan SOP ini adalah untuk memberikan panduan terstandar dalam pelaksanaan permainan tebak gambar guna memastikan efektivitas intervensi terhadap perkembangan kognitif anak usia pra-sekolah di TK Al-Hidayah Annas.
Ruang Lingkup	Ruang lingkup SOP ini mencakup pelaksanaan permainan tebak gambar oleh guru atau peneliti di ruang kelas TK Al-Hidayah Annas selama jam belajar pagi.
Tahap Persiapan	1. Mempersiapkan diri untuk bertemu murid. 2. Memberikan penjelasan kepada murid tentang apa yang akan dilakukan, tujuan, jenis intervensi, dan durasi intervensi. 3. Mempersiapkan alat yang diperlukan yaitu lembar observasi kognitif <i>Pre-test & Post-test</i>, dan lembar intervensi tebak gambar. 4. Memberikan penjelasan kepada murid tentang apa yang akan dilakukan, tujuan, jenis intervensi, dan durasi permainan. 5. Jadwal - Di minggu pertama hari senin, murid akan diberikan lembar observasi kognitif (<i>Pre-test</i>) dan diberikan intervensi bermain tebak gambar hewan. - Hari rabu murid akan diberikan lembar, lembar observasi kognitif (<i>Pre-test</i>), dan diberikan intervensi bermain tebak gambar buah.

	- Hari jumat murid akan diberikan lembar observasi kognitif (<i>Pre-test</i>), dan diberikan intervensi bermain tebak gambar benda. - Minggu kedua hari senin murid akan diberikan lembar observasi kognitif (<i>Pre-test</i>), dan diberikan intervensi bermain tebak gambar berdasarkan warna. - Hari rabu murid akan diberikan lembar observasi kognitif tebak gambar dari keempat jenis gambar (Hewan, buah, benda, dan warna) <i>Post-test</i>
Prosedur kerja	Pelaksanaan 1. Melakukan komuniiasi terapeutik, memberikan salam, memperkenalkan diri. 2. Peneliti dan observer lain mulai melakukan pengisian lembar observasi kognitif <i>Pre-test</i> untuk mengetahui kognitif anak sebelum dilakukan tebak gambar. 3. Dampingi tiap murid secara bergantian dan mulai menanyakan tiap pertanyaan yang ada dilembar observasi di bantu oleh observer lain. Pertanyaan dari lembar observasi kognitif berisikan 5 pertanyaan. 4. Anak yang menjawab dengan benar diberikan penguatan positif seperti pujian atau stiker. 5. Setelah pengisian lembar observasi kognitif (<i>Pre-test</i>), peneliti akan memberikan intervensi bermain tebak gambar 6. Intervensi dilakukan ke semua murid.
Evaluasi dan Pelaporan	1. Peneliti dan observer lain mulai melakukan pengisian lembar observasi kognitif <i>Post-test</i> untuk mengetahui kognitif anak setelah dilakukan tebak gambar. 2. Catatan: Mengisi lembar kognitif (<i>Post-test</i>) dari keempat jenis gambar tersebut. 3. Bandingkan skor perkembangan kognitif pre-test dan post-test. 4. Buat laporan hasil permainan setiap pertemuan
Dokumentasi	Gunakan log harian dan lembar observasi untuk mencatat proses dan hasil pelaksanaan SOP.

Lampiran 13 Lembar Observasi Perkembangan Kognitif

LEMBAR OBSERVASI PERKEMBANGAN KOGNITIF

Lembar observasi ini dari penelitian Sutijati R, et al.⁵³

Nama Anak :

Usia :

Tanggal observasi :

Nama observer :

Jenis gambar :

NO.	Indikator	Skor				Catatan kuantitatif
		1	2	3	4	
1	Kemampuan anak menunjukkan gambar					
2	Kemampuan anak memecahkan kesulitan dalam mengenal gambar					
3	Kemampuan anak mengenal perbedaan gambar					
4	Kemampuan anak mengenal bentuk gambar					
5	Kemampuan anak memasang gambar					

Keterangan skor:

Skor	Deskripsi
1	Hanya bisa menunjukkan gambar jika diberi contoh
2	Kadang bisa menunjukkan gambar tetapi masih ragu-ragu
3	Bisa menunjukkan gambar dengan percaya diri tanpa perlu diingatkan
4	Bisa menunjukkan gambar dengan benar dan cepat tanpa dibimbing

LEMBAR OBSERVASI *Pre-test* dan *Post-test*

Lembar observasi ini modifikasi penelitian Aribah Handarbeni N 2019.⁶⁰

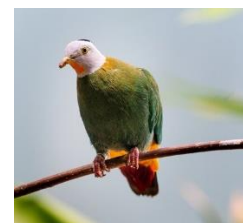
Gambar ini diambil dari Freepik

Nama anak :
 Usia anak :
 Jenis kelamin :
 Jumlah saudara :
 Umur orang tua :
 Pekerjaan orang tua :
 Tanggal observasi :
 Jenis gambar : Gambar hewan

1. Dari ketiga gambar ini manakah gambar kuda?



2. Dari ketiga gambar ini, manakah hewan yang berkaki 4?



3. Tebak dari ketiga gambar ini, manakah hewan yang bisa terbang?



4. Dari ketiga hewan ini, manakah yang memiliki bentuk tubuh menyerupai bintang.



5. Hubungkan dengan garis dan coba pasangkan hewan-hewan ini berdasarkan rumahnya!



LEMBAR OBSERVASI *Pre-test* dan *Post-test*

Nama anak :
 Usia :
 Tanggal observasi :
 Jenis gambar : Gambar buah-buahan

1. Dari ketiga gambar ini, manakah buah yang kulitnya berduri?



2. Manakah buah yang memiliki mahkota di atasnya?



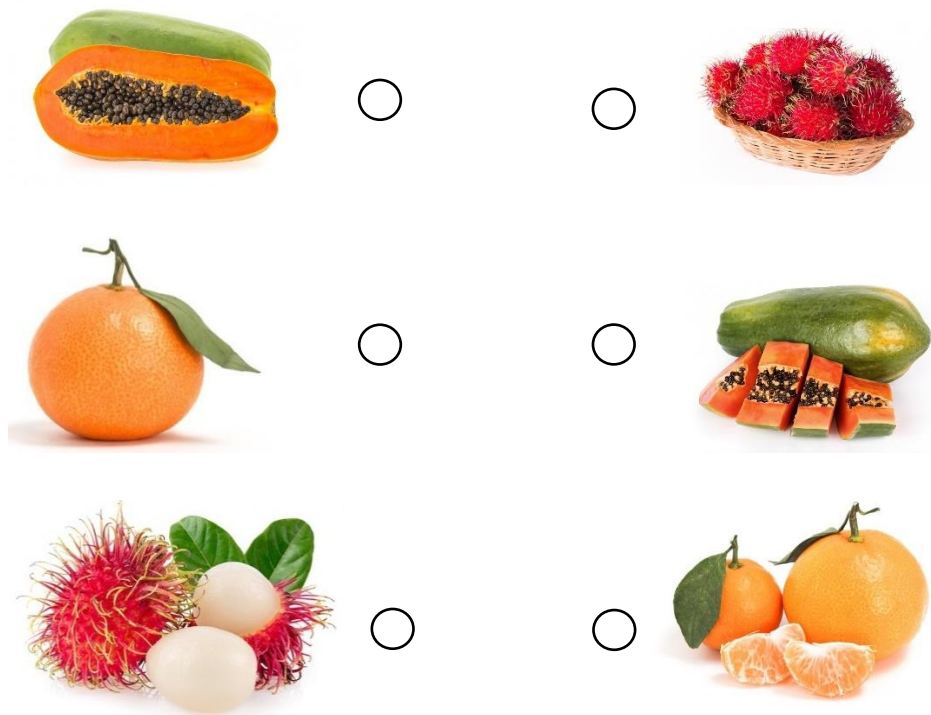
3. Diantara ketiga gambar ini manakah buah yang kulitnya berbulu dan dagingnya berwarna hijau?



4. Dari ketiga gambar ini manakah buah yang berbentuk bulat?



5. Pasangkan ketiga gambar ini dengan benar!



LEMBAR OBSERVASI *Pre-test* dan *Post-test*

Nama anak :
Tanggal observasi :
Usia :
Jenis gambar : Gambar benda

1. Apa yang biasa digunakan untuk melindungi mata dari sinar matahari?



2. Dari ketiga benda ini, manakah benda yang biasa dipakai pada saat hujan?



3. Benda apa yang kita gunakan untuk membersihkan gigi?



4. Manakah benda yang berbentuk segiempat?



5. Pasangkan ketiga gambar ini dengan benar!



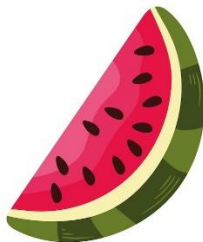
LEMBAR OBSERVASI *Pre-test* dan *Post-test*

Nama anak :
 Tanggal observasi :
 Usia :
 Jenis tebak gambar : Warna

1. Dari ketiga gambar ini mana gambar yang paling hijau?



2. Tebak manakah yang seluruhnya berwarna merah!



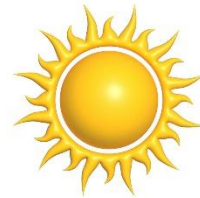
3. Manakah dari ketiga gambar ini yang bisa berubah warna menjadi abu-abu?



4. Manakah rumah yang ada bentuk segitiganya dan berwarna putih?



5. Pasangkan berdasarkan warna!



LEMBAR INTERVENSI
GAMBAR HEWAN

		
		
	☐ ☐	
	☐ ☐	
	☐ ☐	

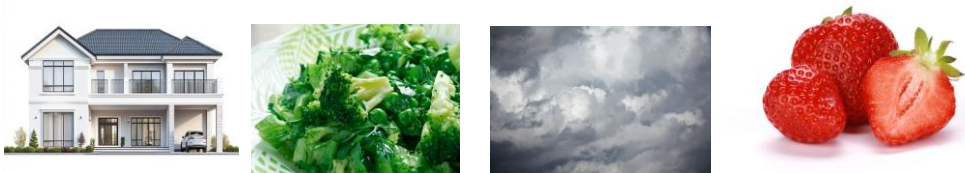
LEMBAR INTERVENSI GAMBAR BUAH-BUAHAN



LEMBAR INTERVENSI GAMBAR BENDA



LEMBAR INTERVENSI GAMBAR BERWARNA



Lampiran 14 Surat Keterangan Selesai Penelitian



TAMAN KANAK-KANAK AL HIDAYAH ANNAS
KEL.TAMAMAUNG KEC.PANAKKUKANG
Alamat : Jl. Sukaria V No. 3 HP: 081342230845, Makassar 90231

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
No. 294/TK.AHA/III/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Sitti Masita,S.Pd
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: TK Al Hidayah Annas

Menerangka Bahwa :

Nama	: Nurul Adifah
Tempat Tanggal Lahir	: Torassi, 9 Agustus 2003
Pekerjaan	: Mahasiswa (i) S1 Keperawatan UMI Makassar Fakultas Kesehatan Masyarakat.
Alamat	: Jl. Bungaejaya No.10 Kel. Bungaeja Kec.Bontoala

Yang tersebut namanya di atas benar telah melaksanakan Penelitian dengan judul

" PENGARUH BERMAIN TEBAK GAMBAR TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK AL HIDAYAH ANNAS KOTA MAKASSAR"

Terhitung Tanggal 10 Februari s/d 19 Februari 2025

Demikianlah Surat Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 27 Maret 2025
Kepala TK Al Hidayah Annas



Sitti Masita, s.Pd

Lampiran 15 Master Tabel

MASTER TABEL
PENGARUH BERMAIN TEBAK GAMBAR TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA PRA-SEKOLAH DI TK AL-
HIDAYAH ANNAS MAKASSAR

Responden	Usia	Coding	Jenis Kelamin	Coding	Jumlah Saudara	Coding	Umur Ibu	Coding	Pekerjaan Ibu	Coding	Pre_Test	Coding	Post_Test	Coding
1	6 Tahun	1	Perempuan	2	Lebih Dari Satu	1	38	3	IRT	6	48,75	2	75	1
2	6 Tahun	1	Perempuan	2	Lebih Dari Satu	1	35	2	Wiraswasta	2	52,5	1	73,75	1
3	6 Tahun	1	Perempuan	2	Lebih Dari Satu	1	44	3	Karyawan	1	51,25	1	77,5	1
4	6 Tahun	1	Perempuan	2	Tunggal	2	28	2	IRT	6	45	2	75	1
5	6 Tahun	1	Laki-Laki	1	Tunggal	2	43	3	IRT	6	52,5	1	71,25	1
6	6 Tahun	1	Laki-Laki	1	Lebih Dari Satu	1	30	2	IRT	6	48,75	2	70	1
7	6 Tahun	1	Laki-Laki	1	Lebih Dari Satu	1	31	2	IRT	6	50	1	68,75	1
8	6 Tahun	1	Laki-Laki	1	Lebih Dari Satu	1	23	1	IRT	6	47,5	2	66,25	1
9	6 Tahun	1	Perempuan	2	Lebih Dari Satu	1	34	2	Guru	4	47,5	2	68,75	1
10	6 Tahun	1	Perempuan	2	Tunggal	2	46	4	Karyawan	1	48,75	2	68,75	1
11	6 Tahun	1	Perempuan	2	Lebih Dari Satu	1	43	3	IRT	6	46,25	2	68,75	1
12	6 Tahun	1	Perempuan	2	Tunggal	2	28	2	IRT	6	45	2	67,5	1
13	6 Tahun	1	Laki-Laki	1	Lebih Dari Satu	1	36	3	Wiraswasta	2	47,5	2	70	1
14	6 Tahun	1	Perempuan	2	Tunggal	2	36	3	IRT	6	48,75	2	77,5	1

15	6 Tahun	1	Laki-Laki	1	Tunggal	2	32	2	Wiraswasta	2	51,25	1	71,25	1
16	6 Tahun	1	Perempuan	2	Lebih Dari Satu	1	33	2	IRT	6	48,75	2	72,5	1
17	6 Tahun	1	Perempuan	2	Lebih Dari Satu	1	42	3	Karyawan	1	46,25	2	67,5	1
18	6 Tahun	1	Laki-Laki	1	Lebih Dari Satu	1	43	3	Guru	4	45	2	71,25	1
19	6 Tahun	1	Perempuan	2	Lebih Dari Satu	1	43	3	IRT	6	48,75	2	70	1
20	6 Tahun	1	Laki-Laki	1	Tunggal	2	34	2	Karyawan	1	37,5	2	62,5	1
21	6 Tahun	1	Perempuan	2	Tunggal	2	37	3	Karyawan	1	52,5	1	70	1
22	6 Tahun	1	Laki-Laki	1	Lebih Dari Satu	1	42	3	Karyawan	1	46,25	2	75	1
23	6 Tahun	1	Laki-Laki	1	Lebih Dari Satu	1	25	1	IRT	6	47,5	2	71,25	1
24	6 Tahun	1	Laki-Laki	1	Lebih Dari Satu	1	38	3	IRT	6	43,75	2	68,75	1
25	6 Tahun	1	Perempuan	2	Tunggal	2	44	3	IRT	6	55	1	70	1
26	6 Tahun	1	Perempuan	2	Lebih Dari Satu	1	28	2	IRT	6	47,5	2	68,75	1
27	6 Tahun	1	Perempuan	2	Lebih Dari Satu	1	37	3	Karyawan	1	46,25	2	70	1
28	6 Tahun	1	Perempuan	2	Lebih Dari Satu	1	37	3	IRT	6	48,75	2	73,75	1
29	6 Tahun	1	Perempuan	2	Lebih Dari Satu	1	45	3	IRT	6	46,25	2	72,5	1
30	6 Tahun	1	Perempuan	2	Lebih Dari Satu	1	41	3	Perawat	3	51,25	1	73,75	1

KETERANGAN:

Usia

1 = 3 Tahun

2 = 4 Tahun

3 = 5 Tahun

4 = 6 Tahun

Pre-Post Test

1 (Baik) = $\geq 50\%$ 2 (Kurang Baik) = $< 50\%$

Jenis Kelamin

1 = Laki-Laki

2 = Perempuan

Jumlah Saudara

1 = Lebih Dari Satu

2 = Tunggal

Umur Ibu

1 = 17-25 Tahun

2 = 26-35 Tahun

3 = 36-45 Tahun

4 = 46-55 Tahun

5 = 56-65 Tahun

Pekerjaan Ibu

1 = Karyawan

2 = Wiraswasta

3 = Perawat

4 = Guru

5 = Buruh

6 = IRT

MASTER TABEL *PRE*-TEST PERKEMBANGAN KOGNITIF SEBELUM DIBERIKAN TEBAK GAMBAR DI TK AL-HIDAYAH ANNAS MAKASSAR

No.	Hewan					TOTAL	Buah					TOTAL	Benda					TOTAL	Warna					TOTAL	TOTAL KESELURUHAN PRE-TEST	NILAI %	CODING
	P1	P2	P3	P4	P5		P1	P2	P3	P4	P5		P1	P2	P3	P4	P5		P1	P2	P3	P4	P5				
1	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	39	48,75	2
2	2	2	1	2	2	9	2	1	2	2	2	9	3	3	2	2	3	13	3	2	2	2	2	11	42	52,5	1
3	3	2	2	2	2	11	2	2	2	3	1	10	1	2	2	2	2	9	2	2	2	3	2	11	41	51,25	1
4	2	2	2	1	2	9	2	1	2	3	2	10	2	2	2	1	2	9	1	1	1	3	2	8	36	45	2
5	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	3	3	12	3	2	2	2	2	11	42	52,5	1
6	2	2	1	2	3	10	2	1	2	2	2	9	2	2	2	1	2	9	1	3	1	3	3	11	39	48,75	2
7	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	1	9	3	2	1	3	1	10	3	2	1	3	3	12	40	50	1
8	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	3	11	1	1	1	2	2	7	38	47,5	2
9	2	2	2	2	2	10	1	2	1	2	2	8	2	2	2	1	2	9	2	2	3	2	2	11	38	47,5	2
10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	1	2	2	2	2	9	39	48,75	2
11	1	2	1	2	2	8	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	3	11	2	2	1	2	2	9	37	46,25	2
12	2	3	1	1	2	9	2	2	1	2	2	9	2	2	2	1	2	9	2	1	2	2	2	9	36	45	2
13	1	2	2	2	2	9	2	2	1	2	2	9	3	2	2	2	2	11	1	1	2	3	2	9	38	47,5	2
14	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	3	2	11	39	48,75	2
15	2	2	1	2	2	9	2	1	2	2	3	10	3	2	2	2	2	11	3	3	1	2	2	11	41	51,25	1
16	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	3	2	2	2	2	11	1	1	1	3	3	9	39	48,75	2
17	2	2	1	2	2	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	9	1	1	3	3	1	9	37	46,25	2
18	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	2	8	1	2	1	3	2	9	36	45	2
19	2	2	1	2	3	10	2	1	1	2	3	9	2	2	2	1	3	10	2	2	2	2	2	10	39	48,75	2
20	1	2	2	2	1	8	2	1	1	2	2	8	2	1	2	1	2	8	2	1	1	1	1	6	30	37,5	2
21	2	2	2	3	3	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	3	11	1	2	1	3	2	9	42	52,5	1

22	2	2	2	2	2	10	2	2	1	3	2	10	2	2	2	1	2	9	2	2	1	1	2	8	37	46,25	2
23	2	2	1	2	2	9	2	1	2	3	2	10	2	2	2	1	3	10	1	2	2	2	2	9	38	47,5	2
24	1	2	2	2	3	10	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	1	9	1	1	1	3	1	7	35	43,75	2
25	1	3	2	2	3	11	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	3	11	2	3	2	2	2	11	43	55	1
26	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	9	1	3	2	2	2	10	38	47,5	2
27	1	2	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	3	11	2	2	2	1	1	8	37	46,25	2
28	2	2	2	2	2	10	3	3	1	2	2	11	2	1	2	3	2	10	2	2	2	1	1	8	39	48,75	2
29	3	1	2	1	2	9	2	2	1	2	2	9	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	37	46,25	2
30	2	2	2	2	2	10	2	3	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11	2	1	2	2	2	9	41	51,25	1

Keterangan:

- Baik : Jika nilai responden $\geq 50\%$
- Kurang Baik : Jika nilai responden $< 50\%$

MASTER TABEL *POST*-TEST PERKEMBANGAN KOGNITIF SETELAH DIBERIKAN TEBAK GAMBAR DI TK AL-HIDAYAH ANNAS MAKASSAR

No.	Hewan					TOTAL	Buah					TOTAL	Benda					TOTAL	Warna					TOTAL	TOTAL KESELURUHAN POST-TEST	NILAI %	CODING
	P1	P2	P3	P4	P5		P1	P2	P3	P4	P5		P1	P2	P3	P4	P5		P1	P2	P3	P4	P5				
1	3	3	3	3	3	15	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	15	4	4	3	3	2	16	60	75	1
2	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	15	3	3	3	4	3	16	3	3	2	3	3	14	59	73,75	1
3	3	3	3	3	3	15	3	4	3	3	3	16	3	3	3	2	3	14	3	4	3	4	3	17	62	77,5	1
4	3	3	2	4	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	14	3	4	3	3	3	16	60	75	1
5	3	3	3	3	3	15	3	3	2	3	3	14	3	3	2	2	3	13	3	3	3	3	3	15	57	71,25	1
6	3	3	3	3	3	15	3	3	2	3	3	14	3	3	2	2	4	14	3	3	2	2	3	13	56	70	1
7	3	3	2	3	3	14	3	3	2	3	3	14	3	3	2	3	3	14	3	3	2	2	3	13	59	68,75	1
8	3	3	2	3	3	14	3	2	2	3	3	13	3	3	2	2	3	13	3	3	2	3	2	13	53	66,25	1
9	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	15	3	3	2	2	3	13	3	3	2	2	3	13	55	68,75	1
10	3	3	2	4	2	14	3	3	2	3	3	14	3	3	2	2	3	13	3	3	3	2	3	14	55	68,75	1
11	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	15	3	3	2	2	3	13	3	3	2	2	3	13	55	68,75	1
12	3	3	2	3	4	15	3	2	2	3	3	13	3	3	2	2	3	13	2	3	2	3	3	13	54	67,5	1
13	2	3	3	3	3	14	3	3	2	3	3	14	3	3	2	2	3	13	3	3	3	3	3	15	56	70	1
14	4	4	2	3	3	16	4	4	3	4	2	17	3	3	3	3	3	15	3	3	2	3	3	14	62	77,5	1
15	3	3	3	3	3	15	3	2	3	3	3	14	3	3	2	3	3	14	3	2	3	3	3	14	57	71,25	1
16	3	3	3	3	3	15	3	3	2	3	3	14	3	2	3	3	3	14	3	2	3	3	4	15	58	72,5	1
17	3	3	2	2	3	13	3	2	3	3	3	14	3	3	3	2	3	14	3	3	2	2	3	13	54	67,5	1
18	3	3	2	3	3	14	3	3	2	3	3	14	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	15	57	71,25	1
19	3	3	2	3	3	14	3	3	2	2	3	13	3	3	2	3	3	14	3	3	2	3	4	15	57	70	1
20	2	2	3	3	2	12	3	3	2	3	2	13	3	2	2	2	3	12	3	3	2	2	3	13	50	62,5	1
21	3	3	2	3	3	14	2	2	3	3	3	13	3	3	3	3	3	15	2	2	3	3	4	14	56	70	1

22	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	14	3	4	3	3	3	16	60	75	1
23	3	3	2	3	3	14	3	3	2	3	3	14	4	3	3	3	2	15	3	3	3	2	3	14	57	71,25	1
24	2	3	2	3	3	13	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	15	3	3	2	3	2	13	55	68,75	1
25	2	3	3	3	3	14	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	15	3	3	2	2	3	13	56	70	1
26	2	3	2	3	3	13	3	3	2	3	3	14	3	3	3	2	3	14	3	3	3	2	3	14	55	68,75	1
27	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	14	3	3	2	2	3	13	56	70	1
28	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	59	73,75	1
29	3	3	2	3	3	14	2	3	3	3	3	14	3	3	3	2	4	15	4	3	2	3	3	15	58	72,5	1
30	3	4	2	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	14	59	73,75	1

Keterangan:

- Baik : Jika nilai responden $\geq 50\%$
- Kurang Baik : Jika nilai responden $< 50\%$

Lampiran 16 Hasil Olahdata SPSS

Frequencies

Notes		
Output Created		
Comments		
Input	Data	
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	30
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=JK JS PEKERJAAN_IBU Kat_Umur_Ibu Kategori_Post_Test Kategori_Pre_Test Total_Skor_Hewan Total_Skor_Buah Total_Skor_Benda Total_Skor_Warna /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,18

Statistics

	Jenis Kelamin	Jumlah Saudara	Pekerjaan Ibu	Kategori Umur Ibu	Kategori Post_Test	Kategori Pre_Test	Skor Hewa	Skor Buah	Skor Bendera	Skor Warna
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Frequency Table**Jenis Kelamin**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki-Laki	11	36.7	36.7	36.7
Valid Perempuan	19	63.3	63.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Jumlah Saudara

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Lebih Dari Satu	21	70.0	70.0	70.0
Valid Tunggal	9	30.0	30.0	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Pekerjaan Ibu

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Guru	2	6.7	6.7	6.7
IRT	17	56.7	56.7	63.3
Karyawan	7	23.3	23.3	86.7
Perawat	1	3.3	3.3	90.0
Wiraswasta	3	10.0	10.0	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Kategori Umur Ibu

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 17-25	2	6.7	6.7	6.7
26-35	10	33.3	33.3	40.0
36-45	17	56.7	56.7	96.7
46-55	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Kategori Post_Test

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Baik	30	100.0	100.0	100.0

Kategori Pre_Test

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Baik	8	26.7	26.7	26.7
Valid Kurang Baik	22	73.3	73.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Skor Hewan

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
12	1	3.3	3.3	3.3
13	3	10.0	10.0	13.3
Valid 14	15	50.0	50.0	63.3
15	10	33.3	33.3	96.7
16	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Skor Buah

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
13	5	16.7	16.7	16.7
14	14	46.7	46.7	63.3
Valid 15	9	30.0	30.0	93.3
16	1	3.3	3.3	96.7
17	1	3.3	3.3	100.0

Total	30	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

Skor Benda

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 12	1	3.3	3.3	3.3
13	7	23.3	23.3	26.7
14	11	36.7	36.7	63.3
15	10	33.3	33.3	96.7
16	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Skor Warna

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 13	10	33.3	33.3	33.3
14	8	26.7	26.7	60.0
15	7	23.3	23.3	83.3
16	4	13.3	13.3	96.7
17	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Explore

Notes		
Output Created		
Comments		
Input	Data	
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	30
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax	EXAMINE VARIABLES=PRE_TEST POST_TEST /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /INTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.	

Resources	Processor Time	00:00:00,97
	Elapsed Time	00:00:01,29

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pre_Test	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
Post_Test	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Pre_Test	Mean		48.0833	.60746
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	46.8409	
		Upper Bound	49.3257	
	5% Trimmed Mean		48.2176	
	Median		48.1250	
	Variance		11.070	
	Std. Deviation		3.32722	
	Minimum		37.50	
	Maximum		55.00	
	Range		17.50	
	Interquartile Range		4.06	

Post_Test	Skewness		-.695	.427
	Kurtosis		2.538	.833
	Mean		70.9167	.60212
		Lower Bound	69.6852	
	95% Confidence Interval for Mean	Upper Bound	72.1481	
	5% Trimmed Mean		70.9491	
	Median		70.0000	
	Variance		10.876	
	Std. Deviation		3.29794	
	Minimum		62.50	
	Maximum		77.50	
	Range		15.00	
	Interquartile Range		5.00	
	Skewness		.008	.427
	Kurtosis		.499	.833

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_Test	.154	30	.068	.934	30	.064
Post_Test	.143	30	.121	.961	30	.332

a. Lilliefors Significance Correction

Pre_Test

Pre_Test Stem-and-Leaf Plot

Frequency Stem & Leaf

1,00 Extremes (= <38)

1,00 4 . 3

3,00 4 . 555

10,00 4 . 6666677777

7,00 4 . 8888888

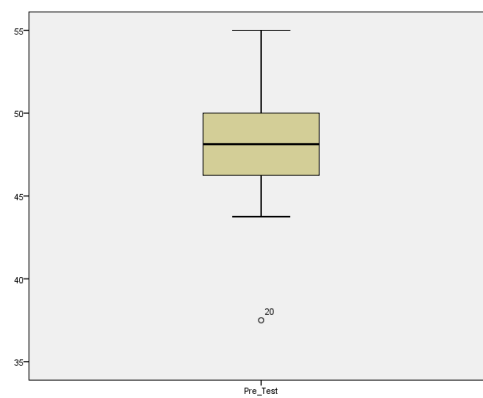
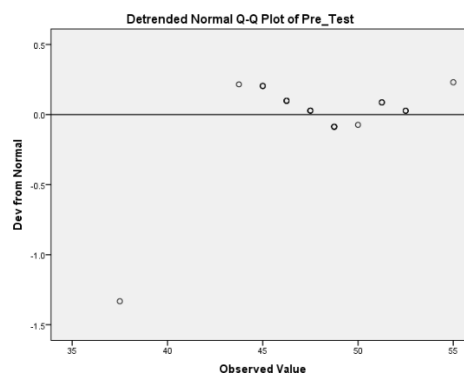
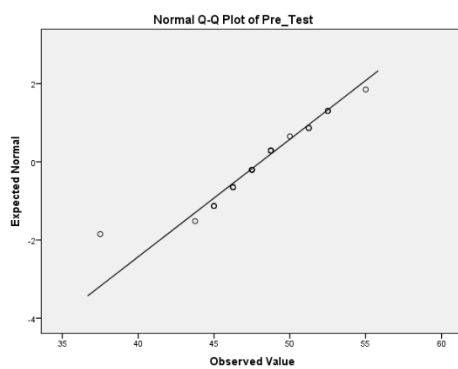
4,00 5 . 0111

3,00 5 . 222

1,00 5 . 5

Stem width: 10,00

Each leaf: 1 case(s)



Post_Test

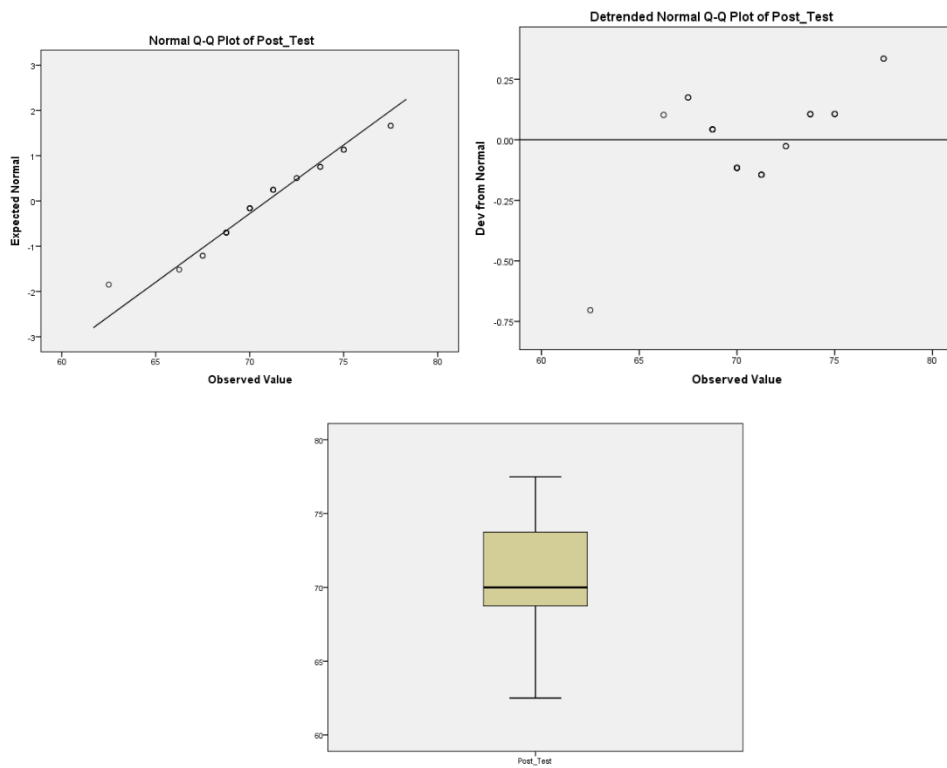
Post_Test Stem-and-Leaf Plot

Frequency Stem & Leaf

1,00	6 . 2
,00	6 .
3,00	6 . 677
6,00	6 . 888888
10,00	7 . 0000001111
5,00	7 . 22333
3,00	7 . 555
2,00	7 . 77

Stem width: 10,00

Each leaf: 1 case(s)



T-TEST PAIRS=PRE_TEST WITH POST_TEST (PAIRED)

/CRITERIA=CI(.9500)

/MISSING=ANALYSIS.

T-Test

Notes		
Output Created		
Comments		
Input	Data	
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	30
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.
Syntax		T-TEST PAIRS=PRE_TEST WITH POST_TEST (PAIRED) /CRITERIA=CI(.9500) /MISSING=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,02

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre_Test	48.0833	30	3.32722	.60746
Post_Test	70.9167	30	3.29794	.60212

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre_Test & Post_Test	30	.441	.015

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pai Pre_Test - r 1 Post_Test	- 22.8333	3.50390	.63972	- 24.14171	- 21.52496	- 35.693	29	.000

Lampiran 17 Surat Pernyataan Keaslian Data



**LABORATORIUM KOMPUTER
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA**

Jl. Urip Sumoharjo Km. 05 Kampus II Telp. (0411) 425607 Makassar 90231



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN DATA
Nomor :070/A.01/LAB.KOMP-FKM-UMI/V/2025

NAMA : NURUL ADIFAH
JENIS KELAMIN : PEREMPUAN
STAMBUK : 14220210046
PRODI : ILMU KEPERAWATAN
PEMINATAN : KPERAWATAN ANAK
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH BERMAIN TEBAK GAMBAR TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA PRA-
SEKOLAH DI TK AL-HIDAYAH ANNAS MAKASSAR

Apabila dikemudian hari terbukti tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wallahu Waliyyut Taufiq Walhidayah

Mengetahui
Kepala Lab. Komputer FKM UMI



FATMA JAMA, S.Kep.Ns.,M.Kes

Makassar, 26 Mei 2025
Yang membuat pernyataan
Peneliti

NURUL ADIFAH

Lampiran 18 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

- Dokumentasi *Pre-test* kognitif dan intervensi tebak gambar





- Dokumentasi *Post-test* Perkembangan Kognitif



RIWAYAT HIDUP



Nurul Adifah, lahir di Torassi, Kecamatan Kajang, Kabupaten Bulukumba pada tanggal 09 agustus 2003. Penulis merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak Ahmad dan Ibu Hasrawati. Perjalanan pendidikan peneliti dimulai di SD 216 Lembanna pada tahun 2009 hingga 2015. Setelah itu, peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 19 Bulukumba dan menyelesaikannya pada tahun 2018. Pendidikan menengah atas ditempuh di SMA Negeri 5 Bulukumba, tempat peneliti mengembangkan minat dan komitmen terhadap dunia akademik hingga lulus pada tahun 2021. Berbekal semangat untuk terus belajar dan mengabdikan diri di bidang kesehatan, pada tahun 2021 peneliti diterima sebagai mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muslim Indonesia. Skripsi ini disusun sebagai bagian dari proses akademik sekaligus sebagai langkah akhir peneliti dalam menyelesaikan pendidikan strata satu guna memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep.) di Universitas Muslim Indonesia.

Email: adifahnurul311@gmail.com



KAMPUS II UMI . JL. Urip Sumoharjo KM 5 Makassar Info – www.fkmumi.ac.id



SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Nomor : 0738 /PL.00/FKM/UMI/RB/2025

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Unit Ruang Baca Fakultas Kesehatan Masyarakat dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : NURUL ADIFAH
 NIM : 14220210046
 Judul : PENGARUH BERMAIN TEBAK GAMBAR TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA PRA-SEKOLAH DI TK AL-HIDAYAH ANNAS MAKASSAR
 Program Studi/Peminatan : Ilmu Keperawatan / Keperawatan Anak
 Status : Lulus (26%)
 Laporan Hasil Plagiasi : Terlampir

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah publikasi Tugas Akhir dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 26 Mei 2025

Operator Turnitin FKM UMI

Sitti Hadijah, A.Md

