

**UPAYA GURU DALAM MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TEBAK GAMBAR
DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI MEKAR SARI
KECAMATAN RASAU JAYA**

Rinayanti, Mawardi, Muntaha

Program Studi S1 PG-PAUD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Pontianak

Email : rinayanti103@yahoo.co.id

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui upaya guru dalam melatih kemampuan berpikir kritis anak usia dini melalui permainan tebak gambar, (2) mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan berpikir kritis anak usia dini yang dilatih melalui permainan tebak gambar. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dan menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik dan alat pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I kemampuan berpikir kritis anak yang sudah baik 20 %, pada siklus II 42,10 % dan siklus III 70,58 %. Jadi terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis anak usia dini melalui permainan tebak gambar di PAUD Mekar Sari Kecamatan Rasau Jaya.

Kata Kunci : Kemampuan Berpikir Kritis, Permainan Tebak Gambar

Kemampuan berpikir kritis anak usia dini adalah kemampuan seorang anak menggunakan pikirannya dalam mencari pemecahan masalah melalui alasan yang diperoleh sehingga ditemukan jawaban atau makna yang tepat. Hal ini hanya dapat dicapai dengan latihan dan percobaan-percobaan yang berulang-ulang melalui metode pembelajaran yang menyenangkan yang digunakan oleh guru yaitu dengan metode bermain melalui permainan, disertai dengan kesungguhan pribadi anak itu sendiri. Melatih kemampuan berpikir kritis anak dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mengandung nilai pendidikan, salah satunya melalui bermain dengan menggunakan permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Hal ini dikarenakan pembelajaran anak usia dini

dilakukan melalui bermain sambil belajar, dan dunia anak adalah bermain dan permainan. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan, peneliti melihat kemampuan anak berpikir dalam memahami penjelasan guru masih kurang, alat dan media yang digunakan guru kurang memadai, pembelajarannya juga tidak dilakukan melalui metode yang menyenangkan. Oleh karena itu sangat diperlukan media yang menarik dan metode pembelajaran yang menyenangkan agar dapat merangsang kemampuan berpikir kritis anak.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah : (1). Bagaimanakah upaya guru dalam melatih kemampuan berpikir kritis anak usia dini melalui permainan tebak gambar ? (2). Apakah permainan tebak gambar dapat melatih kemampuan berpikir kritis anak usia dini?

Menurut Biechler dan Snowman (Patmonodewo, 2003: 19) “Anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun”. Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut

Menurut Ruggiero (dalam Johnson, 2011: 187) mengartikan “berpikir sebagai segala aktivitas mental yang membantu merumuskan atau memecahkan masalah, membuat keputusan, atau memenuhi keinginan untuk memahami; berpikir adalah sebuah pencarian jawaban, sebuah pencapaian makna”. Johnson (2011: 183) mengemukakan bahwa Berpikir kritis merupakan sebuah proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi, dan melakukan penelitian ilmiah. Berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpendapat dengan cara yang terorganisasi. Ciri-ciri berpikir kritis yaitu analisis sistematis, teratur, dan logis.

Bloom (Prabowo dan Nurmala, 2010: 37-42) mengemukakan bahwa kognitif dikembangkan dengan mendasarkan pada 3 ranah, yaitu aspek yang termasuk dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan fungsi memproses informasi, pengetahuan dan keahlian mentalitas. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan perasaan, dan psikomotorik berkaitan dengan fungsi manipulatif dan kemampuan fisik. Pada ranah kognitif meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (a) Pengetahuan (*knowledge*), (b) Pemahaman (*comprehension*), (c) Penerapan (*application*), (d) Penguraian (*analysis*), (e) Memadukan (*synthesis*), dan (f) Evaluasi (*evaluation*). Bloom kemudian mengembangkan dengan mengkategorikan aspek-aspek berpikir menjadi dua bagian yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan merupakan aspek berpikir tingkat rendah, sedangkan analisis, evaluasi, dan penciptaan merupakan aspek berpikir tingkat tinggi. Berdasarkan teori dan penjelasan di atas, peneliti akan menggunakan aspek berpikir tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skills*) yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan dalam melatih kemampuan berpikir kritis anak melalui permainan tebak gambar.

Bermain merupakan kegiatan yang disukai anak, sesuatu yang dilakukan melalui bermain akan terasa menyenangkan untuk anak. Untuk itu kemampuan berpikir kritis dapat dilatih melalui bermain khususnya permainan tebak gambar. Sudono (Kamtini dan Husni, 2005:

47) mengatakan, “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”. Dockett dan Fleer (Sujiono, 2009: 134) berpendapat bahwa “bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya”.

Melalui bermain, anak dapat mengasah kekuatan dan keterampilan fisiknya. Selain itu bermain berfungsi merangsang imajinasi, mengajar berpikir, serta mengajak anak bersosialisasi. Beberapa nilai yang terkandung dalam bermain yang berfungsi bagi perkembangan anak menurut Kamtini dan Husni (2005: 54) yaitu : 1) Nilai fisik dan kesehatan, 2) Nilai pendidikan, 3) Nilai kreatif, 4) Nilai sosial, 5) Nilai moral, 6) Nilai pengenalan diri.

Daeng (Ismail, 2009: 17) menyatakan bahwa “permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak”. Ismail (2009: 26) permainan dibagi atas dua pengertian: pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menangkalah. Joan dan Utami (Ismail, 2009: 27) mendefinisikan “permainan sebagai suatu aktivitas yang

membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional”.

Berdasarkan kamus besar Bahasa Indonesia (Subana dan Sunarti, 2009: 322) “gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya)”. Gambar adalah media visual dua dimensi di atas bidang yang tidak transparan.

Menggabungkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar adalah aktivitas bermain yang menyenangkan menggunakan media gambar berupa tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang tertuang di atas kertas, bermainnya dengan cara ditebak. Tidak semua gambarnya diperlihatkan melainkan dengan ditutup bagian atas dan bawahnya, sehingga dinamakan permainan tebak gambar atau gambar yang belum diketahui.

Manfaat permainan tebak gambar terhadap kemampuan berpikir kritis anak yaitu: 1) Anak dapat menyelesaikan masalah yang belum terungkap dari gambar. 2) Anak dapat berpikir bagaimana mengetahui arti sebuah gambar melalui ciri gambar yang muncul. 3) Anak dapat berpikir tentang karakteristik/ciri apa saja yang terdapat di gambar. 4) Anak dapat membandingkan benda melalui ciri yang diketahuinya. 5) Anak dapat mengetahui nama gambar setelah mengamati dan memahami ciri gambar. 6) Anak dapat mengenal konsep seperti warna, ukuran dan bentuk dari gambar yang dilihat. 8) Anak juga dapat mengingat dengan

baik dengan gambar yang menarik dan akan tersimpan dipikirkannya lebih lama. 9) Anak dapat mengungkapkan pendapat sesuai alasan yang ada berdasarkan gambar.

METODE

Jenis Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mana didasarkan pada masalah yang benar-benar dihadapi langsung oleh guru dalam proses belajar mengajar. Kunandar (2010: 44 - 45) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti dikelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah Anak Kelompok B PAUD Mekar Sari Desa Rasau Jaya II Kecamatan Rasau Jaya Kabupaten Kubu Raya tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 20 anak yaitu 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan dan guru Kelompok B PAUD Mekar Sari yang masih mengajar berjumlah 2 orang. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Mekar Sari yang beralamat di Jalan Pembangunan Desa Rasau Jaya II Kecamatan Rasau Jaya Kabupaten Kubu Raya Kota Pontianak Provinsi Kalimantan Barat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Kusumah & Dedi (2010: 66) mengatakan bahwa “observasi atau pengamatan adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian”. Menurut Mulyasa (2009: 69) “dokumentasi adalah instrumen untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu yang telah didokumentasikan”.

Penilaian menurut kurikulum 2004 (Priatiningsih, 2004: 14) bahwa “seorang siswa dikatakan tuntas bila mencapai 65 % “. Berdasarkan kriteria tersebut kriteria ketuntasan minimal untuk melatih kemampuan berpikir kritis anak usia dini melalui permainan tebak gambar yaitu apabila nilai setiap anak mencapai 70 % dalam menebak gambar dengan baik yang dilakukan secara klasikal.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif, menurut Miles dan Huberman (Yoni, 2010: 61) analisis data secara kualitatif dilakukan melalui tahap-tahap reduksi data yang telah dikumpulkan, paparan data, dan penyimpulan data dengan istilah data *collection*, data *reduction*, data *display*, dan *conclusion (drawing verifying)*.

Prosedur penelitian ini melalui tiga siklus tergantung pada keberhasilan yang ditetapkan setiap siklus tersebut sebagai upaya untuk melatih kemampuan berpikir kritis anak melalui permainan tebak gambar di PAUD Mekar Sari Kecamatan Rasau Jaya. Tahap-tahap kegiatan yang ditempuh setiap siklus

tindakan meliputi empat kegiatan yaitu : (1). Tahap perencanaan tindakan, (2). Tahap pelaksanaan tindakan, (3). Tahap kegiatan observasi, dan (4). Tahap kegiatan refleksi. Adapun teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi dan *member check*. Menurut Moleong (dalam Iskandar, 2011: 85) “peneliti melalui sumber ini artinya membandingkan kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda”. Hopkins dalam (Iskandar, 2011: 93) berpendapat bahwa *member check* yakni memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara dari narasumber/siapa pun juga (kepala sekolah, guru, siswa, teman sejawat dan lain sebagainya) apakah keteranean atau informasi itu tetap sifatnya atau berubah sehingga dapat dipastikan kebenaran data tersebut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Temuan penelitian pada siklus I yaitu Tahap Perencanaan dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2013. Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai adalah anak dapat berpikir kritis saat kegiatan pembelajaran melalui permainan tebak gambar. Untuk efektifitas pembelajaran dibuatlah Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai pedoman guru dalam mengajar lembar pedoman observasi anak dan guru. Tahap Pelaksanaan, ketika pembelajaran berlangsung, guru mengajar sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dibuat yaitu sebelum masuk anak

diajak berbaris, lalu guru membuka pembelajaran dengan berdoa sebelum bermain dan menginformasikan kepada anak tentang tujuan bermain, menjelaskan peraturan proses bermain yang akan berlangsung secara spontan. Saat bermain tebak gambar anak diminta untuk berani mengungkapkan pendapatnya tentang gambar yang diperlihatkan. Tahap Pengamatan Data hasil pengamatan terhadap proses bermain pada siklus I yaitu terdapat 10 anak yang kurang mampu dalam berpikir kritis, 6 anak yang cukup, dan 4 anak yang baik, dari 20 anak masuk semua. Pada tahap Refleksi, hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I masih terdapat kelemahan yaitu Guru dalam memberikan kegiatan pembelajaran kepada anak secara spontan tanpa memberikan penjelasan dan pengarahan serta bimbingan, sehingga aturan dalam bermain untuk melihat kemampuan berpikir kritis anak tidak memuaskan.

Temuan penelitian pada siklus II yaitu Tahap Perencanaan dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2013. Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai adalah anak dapat berpikir kritis saat kegiatan pembelajaran melalui permainan tebak gambar. Untuk efektifitas pembelajaran dibuatlah Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai pedoman guru dalam mengajar, lembar pedoman observasi anak dan guru, alat dan bahan bermain serta aturan yang dijelaskan kepada anak dengan jelas. Tahap Pelaksanaan, ketika pembelajaran berlangsung, guru mengajar sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH)

yang telah dibuat yaitu sebelum masuk anak diajak berbaris, lalu guru membuka pembelajaran dengan berdoa sebelum bermain dan menginformasikan kepada anak tentang tujuan bermain, menjelaskan peraturan proses bermain. Saat bermain tebak gambar anak diminta untuk berani mengungkapkan pendapatnya tentang gambar yang diperlihatkan. Tahap Pengamatan Data hasil pengamatan terhadap proses bermain pada siklus I yaitu terdapat 5 anak yang kurang mampu dalam berpikir kritis, 6 anak yang cukup, dan 8 anak yang baik, dari 20 anak 1 anak tidak masuk. Pada tahap Refleksi, hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II masih terdapat kelemahan yaitu Guru kurang membimbing, mengarahkan dan memberi penguatan kepada anak serta memotivasi anak dalam menunjukkan kemampuan berpikir kritisnya saat bermain dan proses pembelajaran.

Temuan penelitian pada siklus III yaitu Tahap Perencanaan dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2013. Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai adalah anak dapat berpikir kritis saat kegiatan pembelajaran melalui permainan tebak gambar. Untuk efektifitas pembelajaran dibuatlah Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai pedoman guru dalam mengajar, lembar pedoman observasi anak dan guru, alat dan bahan bermain serta aturan yang dijelaskan kepada anak dengan jelas serta memberi bimbingan dan motivasi. Tahap Pelaksanaan, ketika pembelajaran berlangsung, guru mengajar sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian

(RKH) yang telah dibuat yaitu sebelum masuk anak diajak berbaris, lalu guru membuka pembelajaran dengan berdoa sebelum bermain dan menginformasikan kepada anak tentang tujuan bermain, menjelaskan peraturan proses bermain. Saat bermain tebak gambar anak diminta untuk berani mengungkapkan pendapatnya tentang gambar yang diperlihatkan. Tahap Pengamatan Data hasil pengamatan terhadap proses bermain pada siklus I yaitu terdapat 2 anak yang kurang mampu dalam berpikir kritis, 3 anak yang cukup, dan 12 anak yang baik, dari 20 anak 3 anak tidak masuk. Pada tahap Refleksi, hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus III masih terdapat kelemahan yaitu menjelaskan langkah-langkah saat kegiatan pembelajaran kepada anak dan memberi motivasi serta hadiah dan pujian kepada anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran adalah hal yang tepat untuk melatih kemampuan berpikir kritis anak.

Pembahasan

Berpikir kritis sebaiknya mulai dilatih sejak dini agar anak terbiasa berpikir dengan kritis dalam memecahkan masalah dan mengungkapkan pendapat. Hal ini dilakukan dalam kegiatan rutin sehari-hari, seperti pada saat bermain maupun pada saat belajar. Bermain melalui permainan tebak gambar anak dilatih untuk dapat berpikir kritis dengan baik, ini berpengaruh pada pola pikir dan keberanian anak mengungkapkan pendapat yang berguna bagi kehidupannya sekarang dan akan datang. Permainan ini dilakukan secara individu, dari sini

anak dapat belajar mandiri dengan berani mengungkapkan pendapatnya dalam memecahkan masalah dan mampu bersosialisasi terhadap sesama teman selama bermain. Anak juga dapat lebih menghargai dan menghormati pendapat teman lainnya. Johnson (2011: 183) mengemukakan bahwa: Berpikir kritis merupakan sebuah proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi, dan melakukan penelitian ilmiah. Berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpendapat dengan cara yang terorganisasi.

Keberhasilan dalam upaya melatih kemampuan berpikir kritis anak dapat dilihat dari hasil evaluasi kegiatan melalui permainan tebak gambar. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I, II dan III, diketahui bahwa upaya melatih kemampuan berpikir kritis anak usia dini melalui permainan tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada proses pembelajaran dan kegiatan bermain. Kemampuan berpikir kritis anak yang baik pada siklus I hanya 20%, pada siklus II meningkat menjadi 42,10%, siklus III meningkat menjadi 70,58%. Aktivitas bermain melalui permainan tebak gambar dimaksudkan untuk membantu anak mudah dalam memahami benda berdasarkan karakteristiknya dan melatih kemampuan berpikir kritisnya.

Hasil penelitian terlihat bahwa anak aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan tebak gambar. Ini menunjukkan anak berperan aktif dalam kegiatan

pembelajaran dan mengikuti perintah guru dalam melakukan kegiatan. Proses peningkatan kemampuan berpikir kritis tidak akan berlangsung secara spontan berubah menjadi baik setidaknya kita dapat melatih secara berulang-ulang dan memberikan pemahaman pada anak bahwa kemampuan berpikir yang baik akan memudahkan dalam mengikuti proses pembelajaran maupun bermain sehingga akan menambah pengetahuan anak yang tentunya akan mendatangkan sesuatu yang baik pada dirinya dan masa depannya. Ketuntasan hasil belajar juga di pengaruhi oleh penggunaan metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Salah satu metode yang tepat adalah metode bermain dan media yang digunakan adalah media gambar melalui permainan tebak gambar.

Melalui kegiatan bermain anak diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat tentang gambar yang dilihatnya, dimana anak dapat melatih keberaniannya untuk berpendapat tetapi tetap memandang peraturan yang disepakati, meningkatkan kemampuan kerjasama anak, meningkatkan pengembangan kreativitas anak dan pastinya meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Upaya yang dilakukan guru dalam melatih kemampuan berpikir kritis anak melalui permainan tebak gambar adalah guru memberikan pembelajaran melalui metode yang

menyenangkan yaitu bermain dan media yang menarik yaitu gambar. Guru juga memberikan motivasi, bimbingan dan arahan-arahan kepada anak saat anak melakukan kegiatan. (2) Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis anak melalui permainan tebak gambar di PAUD Mekar Sari Kecamatan Rasau Jaya. Terlihat pada perbandingan antara siklus I, II, dan III yang selalu mengalami peningkatan. Kemampuan berpikir kritis pada siklus I hanya 20%, pada siklus II meningkat menjadi 42,10%, siklus III meningkat menjadi 70,58%. (3) Metode pembelajaran yang menyenangkan dan media yang menarik dapat meningkatkan keaktifan anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kritis anak baik dalam kegiatan pembelajaran maupun bermain. Permainan tebak gambar sangat menarik minat anak untuk dapat berpikir secara kritis dalam memecahkan masalah yang terdapat di permainan tersebut. Perhatian dan motivasi dari guru juga sangat membantu mental anak dalam melakukan kegiatan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut : 1) Bagi anak, dapat berpikir kritis dalam menerima dan memahami penjelasan guru saat kegiatan pembelajaran serta ketika bermain untuk menambah pengetahuannya. 2) Bagi guru PAUD Mekar Sari hendaknya menggunakan metode – metode pengajaran yang lain seperti metode bermain agar

dalam kegiatan pembelajaran lebih bervariasi dan media yang digunakan juga harus menarik agar anak tertarik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. 3) Dalam kegiatan pembelajaran maupun pada saat bermain hendaknya seorang guru dalam memberikan kegiatan kepada anak harus menjelaskan aturan bermain dan memberikan pengarahannya cara menebak gambar yang benar memberi penguatan positif atau memotivasi pada anak yang bisa atau belum bisa dalam melaksanakan kegiatan sehingga anak akan merasa diperhatikan. 4) Bagi sekolah hendaknya memberi pelatihan-pelatihan kepada Guru PAUD Mekar Sari agar didalam kegiatan pengajaran lebih inovatif, kreatif dan dapat menciptakan suasana bermain yang lebih baik, menarik dan aktif dalam melatih kemampuan berpikir kritis anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Iskandar. (2011). **Penelitian Tindakan Kelas**. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Ismail, Andang. (2009). **Permainan Edukatif dan Manfaatnya dalam Pendidikan Anak Usia Dini**. STAIN: Yogyakarta.
- Johnson, Elaine B. (2011). **Contextual Teaching and Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikan dan Bermakna**. Bandung: Kaifa.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. (2005). **Bermain melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak**. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Kunandar. (2010). **Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru**. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Kusumah, Wijaya & Dedi Dwitagama. (2010). **Mengenal Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Indeks.
- Patmonodewo, Soemiarti. (2003). **Pendidikan Anak Prasekolah**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prabowo Sugeng Listyo & Faridah Nurmala. (2010). **Perencanaan Pembelajaran**. Malang: UIN-MALIKI PRESS (Anggota IKAPI).
- Priatiningsih. (2004). **Pengembangan Instumen Penilaian Biologi**. Semarang: Depoliknas.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). **Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini**. Jakarta: Indeks.
- Subana, M & Sunarti. (2009). **Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia, Berbagai Pendekatan, Metode Teknik dan Media Pengajaran**. Bandung: Pustaka Setia
- Yoni, Acep. (2010). **Menyusun Penelitian Tindakan Kelas**. Yogyakarta: Famili.