MENGEMBANGKAN KEMAMPUANKOGNITIF MELALUIKEGIATAN PERMAINAN BOWLING ANGKA PADA ANAK DIDIK KELOMPOK ATK SALAFIYAH KECAMATAN BADASKABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015-2016

SKRIPSI

DiajukanUntukMemenuhiSebagianSyaratGuna
MemperolehGelarSarjanaPendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PG PAUD FKIP UNPGRI Kediri

OLEH :
LAILATUL MASRUROH
NPM :12.1.01.11.0612

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh :

LAILATUL MASRUROH
NPM : 12.1.01.11.0612

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN PERMAINAN BOWLING ANGKA PADA ANAK DIDIK KELOMPOK A TK SALAFIYAH KECAMATAN BADAS KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015-2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 21 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
DEMA YULIANTO, M.Psi.	ANIK LESTARININGRUM, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0710078203	NIDN. 0708027803

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh :

LAILATUL MASRUROH
NPM : 12.1.01.11.0612

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN PERMAINAN BOWLING ANGKA PADA ANAK DIDIK KELOMPOK A TK SALAFIYAH KECAMATAN BADAS KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015-2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PG-PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 04 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : DEMA YULIANTO, M.Psi.
2. Penguji I : Drs. KUNTJOJO, M.Pd., M.Psi.
3. Penguji II : ANIK LESTARININGRUM, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd
NIDN. 0716046202

MENGEMBANGKAN KEMAMPUANKOGNITIF MELALUIKEGIATAN PERMAINAN BOWLING ANGKA PADA ANAK DIDIK KELOMPOK ATK SALAFIYAH KECAMATAN BADASKABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015-2016

LAILATUL MASRUROH

12.1.01.11.0612

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Lailatulmasruroh@yahoo.co.id

Dema Yulianto, M.Psi dan Anik Lestariningrum,M.Pd.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilator belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan kognitif anak sangat kurang. Hal ini dapat terlihat dengan masih banyaknya anak yang belum berkembang dalam kemampuan kognitif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok Ayang berjumlah 20 anak didik, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrument berupa teknik penilaian atau teknik pengumpulan data, lembar observasi guru, lembar observasi anak dan hasil penelitian kemampuan anak.

Hasil penelitian tindakan pada anak didik mencapai ketuntasan pada siklus I mencapai 52,2 % dikategorikan kurang, siklus II mencapai 66,25 % dikategorikan cukup dan meningkat pada siklus III menjadi87,5 % yang dikategorikan baik melebihi kriteria yang ditetapkan sebesar 75 %.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan permainan bowling angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak TK Salafiyah Kecamatan Badas Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016, sehingga tindakan penelitian sebelum dan sesudah dilakukan penerapan permainan bowling angka mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat diberikan saran-saran sebagai berikut: 1) Bagi Lembaga hendaknya menyediakan media permainana bowling angka yang bervariasi warnanya dengan kualitas yang baik dan jumlah yang memadai mengingat permainan bowling angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak; 2) Bagi orangtua yang menghadapi masalah kemampuan kognitif pada anak dikehendaki untuk ikut serta memanfaatkan kegiatan permainan bowling angka untuk mengatasi masalah tersebut; 3) Bagi peneliti selanjutnya supaya melaksanakan pendekatan lebih lanjut tentang pemainan bowling angka dan hendaknya menentukan atau memilih indikator dari kompetensi dasar yang benar-benar diterapkan dengan pendekatan lebih lanjut tentang teknik pemainan bowling angka, sehingga memperoleh hasil yang optimal dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak didik.

Kata kunci: kognitif, permainanbowlingangka, anak usia dini.

I. LATAR BELAKANG

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80 % sehingga para ahli menyebut periode perkembangan masa kanak-kanak sebagai masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Oleh sebab itu pada tahun pertama hingga tahun ketiga merupakan periode terpenting untuk merangsang pertumbuhan otak anak. Salah satu cara merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak adalah melalui bermain. Dengan bermain anak memupuk daya fantasi anak, daya kreasi, daya imajinasinya, inisiatif, daya konsentrasi dan minat anak.

Perkembangan Anak Usia Dini meliputi beberapa aspek diantaranya aspek pertumbuhan fisik dan perkembangan motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan bahasa, serta aspek perkembangan moral agama. Pengembangan seluruh aspek-aspek tersebut secara menyeluruh dan berkesinambungan menjadi suatu hal yang sangat berarti. Dalam memberikan stimulasi untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut, pemahaman pada aspek pengembangan kemampuan kognitif sangat penting digunakan karenaberkaitan dengan konsep dasar yang diperlukanuntuk mengembangkan kemampuan dasar anak.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, kemampuan kognitif pada anak didik di lembaga Tk Salafiyah Kecamatan Badas Kabupaten Kediri belum sepenuhnya terwujud pada anak kelompok A. Terbukti hasil penilaian kemampuan kognitif anak dari 20 anak didik yang mendapatkan yang mendapatkan 4 (bintang empat) ada 2 anak dengan prosentase 10%, 3 (bintang tiga) ada 2 anak dengan prosentase 10 %, 2 (bintang dua) ada 5 anak dengan prosentase 25 %, dan yang mendapatkan 1(bintang satu) ada 11 anak dengan prosentase 55 %. Penyebab utamanya anak didik mudah bosan dengan proses pembelajaran pada aspek pengembangan kognitif.

Belum berkembangnya kemampuan kognitif pada anak didik kelompok A ini merupakan masalah yang harus dipecahkan. Untuk itulah peneliti selaku guru kelas bermaksud untuk memecahkan masalah tersebut melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul: “Mengembangkan KemampuanKognitif Melalui Kegiatan Permainan Bowling Angka Pada Anak Didik Kelompok A Tk

SalafiyahKecamatan Badas Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016".

II. METODE

A. Subjek dan Setting Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Kelompok A yang berjumlah 20 anak, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Alasan dipilih kelompok tersebut karena peneliti mengajar di kelas tersebut.Sedangkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini berlokasi di Kelompok A Tk Salafiyah Kecamatan Badas Kabupaten Kediri.

B. Prosedur penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini termasuk penelitian diskriptif karena menggambarkan bagaimana suatu pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang ingin dicapai, model rancangan yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan Taggart dengan 3 siklus pelaksanaan. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan perefleksian. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk perbaikan, proses dan hasil pembelajaran pada siklus berikutnya. Penelitian ini akan diakhiri jika sudah terjadi peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Tehnik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah observasi dan unjuk kerja yang hasilnya digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas belajar anak.

1. Observasi

Observasi merupakan system atau rencana untuk mengamati perilaku atau pengamatan dan peralatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada objek.

2. Unjuk kerja

Unjuk kerja merupakan penilaian yang menuntut anak didik melakukan tugas dalam perbuatan yang diamati. Penilaian unjuk kerja ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan anak dalam kegiatan mengembangkan kemampuan kognitif dengan menggunakan kegiatan permainan bowling angka.

D. Tehnik Analisis Data

Untuk menguji hipotesis tindakan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif komperatif yakni untuk

mengetahui perbandingan kemampuan anak atau ketuntasan belajar anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan penelitian.

Prosedur analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Menghitung distribusi frekuensi perolehan tanda bintang (★) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

   $P = \frac{F}{N} x\ 100\ \%$

   Keterangan :

   P = Prosentase anak yang mendapatkan bintang (★) tertentu

   F = Jumlah anak yang memperoleh bintang (★) tertentu

   N = Jumlah anak Keseluruhan
2. Membandingkan ketuntasan belajar anak mulai pratindakan, siklus 1 sampai siklus 3.

E. Rencana Jadwal Penelitian

Keseluruhan rencana pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 6 (enam) bulan berturut-turut.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Pada siklus I, siklus II dan siklus III, Penelitian ini dilaksanakan di TK Salafiyah Kecamatan Badas Kabupaten Kediri. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A dengan jumlah 20 anak didik, yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan di luar kelas.

B. Deskripsi temuan penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Perencanaan kegiatan dalam permainan bowling angka untuk mengembangkan kemampuan kognitif adalah sebagai berikut:

a. Memberitahukan dan mengajak seorang guru untuk membantu sebagai kolaborator.
b. Membuat rencana persiapan pembelajaran yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
c. Menyiapkan media bowling angka sesuai dengan tema yang ditentukan.
d. Mendiskripsikan semua persiapan yang telah dibuat dengan kolaborator, melakukan perbaikan atau revisi jika diperlukan dan membuat kesepakatan yang berkaitan dengan jadwal atau waktu penelitian.
e. Membuat jadwal rencana penelitian.

2. Siklus I

Waktu Pelaksanaan: 25 April 2016

Tema : Negaraku

Sub. Tema : Lambang Negara Indonesia

Lembar penelitian terhadap anak didik kelompok A Tk Salafiyah Kecamatan Badas Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016, diperoleh hasil kemampuan kognitif anak didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Anak Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Permainan Bowling Angka Pada Siklus I

No	Nama Anak	Hasil Penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
1	Zaki	√			
2	Nisa		√		
3	Novan	√			
4	Ashar	√			
5	Shobba	√			
6	Hisyam		√		
7	Ilba	√			
8	Intan		√		
9	Ulin	√			
10	Ira		√		
11	Dafa		√		
12	Aelan				√
13	Kusna			√	
14	Nesa			√	
15	Azizah				√
16	Akbar				√
17	Angga				√
18	Arju	√			
19	Risma	√			
20	Afan		√		
Jumlah		8	6	2	4

Berdasarkan data tabel 4.1 dapat dihitung tingkat keberhasilan dengan cara menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} x\ 100\ \%$$

$$P = \frac{\Sigma \text{Siswa Tuntas Belajar}}{\text{Jumlah Siswa x Nilai Tertinggi}} x\ 100\ \%$$

$$P = \frac{(1 \times 8) + (2 \times 6) + (3 \times 2) + (4 \times 4)}{20 \times 4} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{8 + 12 + 6 + 16}{80} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{42}{80} \times 100\ \%$$

$$P = 52{,}5\ \%$$

Berdasarkan hasil penilaian unjuk kerja anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan permainan bowling angka pada siklus I mendapat perolehan prosentase sebesar 52,5 %, yang dikategorikan kurang.

3. Siklus II

Waktu Pelaksanaan: 3 Mei 2016

Tema : Negaraku

Sub. Tema : Bendera Negara Indonesia

Lembar penelitian terhadap anak didik kelompok A Tk Salafiyah Kecamatan Badas

Kabupaten Kediri, diperoleh hasil kemampuan kognitif anak didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Anak Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Permainan Bowling Angka Pada Siklus II

No	Nama Anak	Hasil Penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
1	Zaki				√
2	Nisa		√		
3	Novan				√
4	Ashar				√
5	Shobba				√
6	Hisyam				√
7	Ilba	√			
8	Intan		√		
9	Ulin	√			
10	Ira		√		
11	Dafa	√			
12	Aelan				√
13	Kusna				√
14	Nesa	√			
15	Azizah			√	
16	Akbar			√	
17	Angga			√	
18	Arju		√		
19	Risma			√	
20	Afan	√			
Jumlah		5	4	4	7

Berdasarkan data tabel 4.3 dapat dihitung tingkat keberhasilan dengan cara menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} x\ 100\ \%$$

$$P = \frac{\Sigma \text{ Siswa Tuntas Belajar}}{\text{Jumlah Siswa x Nilai Tertinggi}} x\ 100\ \%$$

$$P = \frac{(1 \times 5) + (2 \times 4) + (3 \times 4) + (4 \times 7)}{20 \times 4} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{5 + 8 + 12 + 28}{80} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{53}{80} \times 100\ \%$$

$$P = 66{,}25\ \%$$

Berdasarkan hasil penilaian unjuk kerja anak dalam mengembangkan kemempuan kognitif melalui kegiatan permainan bowling angka pada siklus II mendapat perolehan prosentase sebesar 66,25 % yang dikategorikan cukup.

4. Siklus III

Waktu Pelaksanaan: 9 Mei 2016
Tema : Negaraku
Sub. Tema : Suku-suku di Indonesia

Hasil kemampuan kognitif anak didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Anak Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui

Kegiatan Permainan Bowling Angka Pada Siklus III

No	Nama Anak	Hasil Penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
1	Zaki				√
2	Nisa				√
3	Novan				√
4	Ashar				√
5	Shobba		√		
6	Hisyam				√
7	Ilba				√
8	Intan				√
9	Ulin			√	
10	Ira			√	
11	Dafa				√
12	Aelan				√
13	Kusna				√
14	Nesa				√
15	Azizah				√
16	Akbar				√
17	Angga				√
18	Arju		√		
19	Risma		√		
20	Afan		√		
Jumlah		0	4	2	14

Berdasarkan data tabel 4.5 dapat dihitung tingkat keberhasilan dengan cara menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} x\ 100\ \%$$

$$P = \frac{\Sigma \text{ Siswa Tuntas Belajar}}{\text{Jumlah Siswa x Nilai Tertinggi}} x\ 100\ \%$$

$$P = \frac{(1 \times 0) + (2 \times 4) + (3 \times 2) + (4 \times 14)}{20 \times 4} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{0 + 8 + 6 + 56}{80} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{70}{80} \times 100\ \%$$

P = 87,5 %

Berdasarkan hasil penilaian unjuk kerja anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan permainan bowling angka pada siklus III mendapat perolehan prosentase sebesar 87,5 %, yang dikategorikan baik dan mencapai ketuntasan, yang belum mencapai ketuntasan pada siklus III ini ada 4 anak dikarenakan belum tepat dalam menggelindingkan bola meskipun sudah dapat menyebut angka yang tertera dalam pin.

C. Pembahasan dan pengambilan Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakandalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan permainan bowling angka dari pra tindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari perbandingan perolehan nilai dan ketuntasan belajar anak seperti pada tabel perbandingan di bawah ini:

Tabel 4.7

Hasil Penilaian Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Permainan Bowling Angka

Dari Pra Tindakan Sampai Dengan Siklus III

No.	Keterangan	Ketuntasan Belajar
1.	Pra Tindakan	20 %
2.	Tindakan Siklus I	52,2 %
3.	Tindakan Siklus II	66,25 %
4.	Tindakan Siklus III	87,5 %

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, diketahui bahwa ketuntasan belajar anak didik dari pra tindakan sebesar 20 %, lalu dilakukan tindakan penelitian pada siklus I tercapai 52,2 %, dilanjutkan tindakan pada siklus II tercapai 66,25 %, dilanjutkan pada siklus III peneliti menyiapkan media bowling yang lebih bervariasi dengan prosentase ketuntasan belajar mencapai 87,5 %.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan penggunaan permainan bowling angka dapat mengembangkan kemampuan kognitifpada anak kelompok A TK Salafiyah Kecamatan Badas Kabupaten Kediri, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Abdussalam. 2009. *Aktivitas Bermain Bersama Anak Usia 3-6 tahun*.Jakarta: Elex MediaKomputindo.

Ahmad.(https://www.google.com/search?q=fungsi+permainan+bowling+angka&ie=utf-8&oe=utf-8#q=metode+permainan+bowling), di akses 12 desember 2015.

Dworetsky. 1990. *PengertianBermain dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan & Kebudayaan. Rineka Cipta.

Depdiknas. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional(Undang-undang No.20 Tahun 2003).* Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.

Furqon. 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta.

Hurlock, Elizabeth, B. 2010. *Child Development*. New York: Mc. Graw Hill, Inc.

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* Cet II. Jakarta: Departemen Pendidikan & Kebudayaan. Rineka Cipta.

Musfiroh, tadkirotun. 2008.*Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Grasindo.

Romlah. 2001. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.

Susanto, dkk. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini* . Jakarta: Kencana.

Sujiono, dkk. 2006. *Pengertian Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universtas Terbuka.

Santrock, John W. 2002. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Salemba Humanika.

Suyadi. 2009. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Sriningsih. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak UsiaDini*. Bandung: Pustaka Sebelas.

Supardi, dkk.2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Usman. 1998. *Fungsi Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Depdiknas.