

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN
MENGHITUNG BIJI CONGLAK**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Kognitif di
Kelompok Bermain Ananda Desa Beringin Mukmur Pelalawan)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mencapai gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh:

**LAILATUN HASANAH
NIM. 1986207021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN
MENGHITUNG BIJI CONGKLAK**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Kognitif di Kelompok Bermain
Ananda Desa Beringin Makmur Pelulawan)

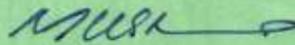
Disusun oleh :

Nama : Lailatun Hasanah
NIM : 1986207021
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bangkinang, 04 Juli 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing I



Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.
NIP.TT. 096 542 108

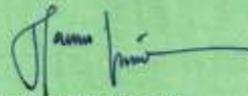
Pembimbing II



Rizki Amalia, M.Pd.
NIDN. 101 103 9202

Mengetahui,

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,**



Dr. Nuralina, M.Pd.
NIP.TT. 096 542 104

**Program Studi SI PG PAUD
Ketua,**



Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.
NIP.TT. 096 542 108

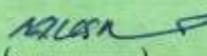
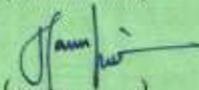
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palahawan Tuanku Tambusai

Judul : Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Menghitung Biji
Congklak

Nama : Lailatun Hasanah
Nim : 1986207021
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Tanggal Pengesahan : 28 Juli 2023

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.	 (.....)
2. Sekretaris : Rizki Amalia, M.Pd.	 (.....)
3. Anggota 1 : Joni, M.Pd.	(.....)
4. Anggota 2 : Dr. Nurmalina, M.Pd.	 (.....)

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Menghitung Biji Congklak”** ini dan keseluruhan isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak akan melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bangkinang, 01 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan

A 10,000 Indonesian Rupiah revenue stamp (Meterai Temporal) with a handwritten signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text "METERAI TEMPORAL" and "10000". The serial number "75594AJ0X463327595" is visible at the bottom left of the stamp.

Lailatun Hasanah

NIM.1986207021

HALAMAN PERSEMBAHAN

Allah SWT yang telah memberikan nikmat luar biasa sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini selesai tepat pada waktunya, tentunya banyak pihak-pihak yang membantu dan memberi dukungan secara materi maupun non materi kepada saya. Terimakasih saya ucapkan kepada orang-orang yang telah mendukung saya dari awal sampai akhirnya saat ini dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini, saya persembahkan kepada orang-orang tercinta yaitu:

1. Eko Sawito Pramono, selaku suami tercinta yang telah mendukung, mendo'akan saya dari titik awal hingga titik akhir ini agar cita-cita saya dapat terwujud.
2. Judi Noto Muharjo selaku ayah saya dan ibu Pariyem, selaku ibu saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya tiada henti disetiap sujud beliau dari mulai awal kuliah sampai akhirnya dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini.
3. Ariana Susan selaku adik saya yang ikut membantu dalam penyelesaian penelitian skripsi ini, terima kasih atas do'a dan dukungan yang telah diberikan kepada saya.
4. Sahabat-sahabat saya tercinta serta rekan-rekan kerja saya di Kelompok Bermain Ananda, terima kasih atas dukungan dan semangatnya.
5. Teman-teman seangkatan dan seperjuangan di PG PAUD Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Terima kasih atas dukungan, semangat, doa dan sarannya dalam penyusunan skripsi ini, begitu banyak kenangan yang telah kalian berikan kepada saya selama duduk dibangku kuliah.

ABSTRAK

Lailatun Hasanah, 2023 : Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Menghitung Biji congklak Pada Anak (Kelompok Bermain Di KB. Ananda), Desa Beringin Makmur.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media biji congklak di Kelompok Bermain Ananda Desa Beringin Makmur Kec.Kerumutan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek tindakan penelitian ini adalah kelompok Anak Bermain Ananda yang berjumlah 22 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas, dan kepala sekolah. Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi hasil karya anak dan catatan lapangan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui 2 siklus, masing-masing siklus 2 pertemuan. Prosedur dalam penelitian ini terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dianalisis dengan teknik komparatif/ perbandingan yaitu membandingkan hasil yang dicapai anak dengan indikator kinerja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan kognitif anak melalui kegiatan media biji congklak pada setiap siklusnya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui kegiatan bermain melalui media biji congklak dapat meningkatkan kognitif anak.

Kata Kunci : Peningkatan Kemampuan Kognitif, Media Biji Congklak.

ABSTRACT

Lailatun Hasanah, 2023 :Ability Development Cognitive through the counting activities Congklak Beans (Classroom Action Research on Children's Cognitive Development Material in the Ananda Playgroup, Beringin Makmur.

This study aims to improve children's cognitive abilities through the medium of congklak seeds in the Ananda Play Group, Beringin Makmur Village, Kerumutan District. This type of research is classroom action research (CAR). The subject of this research action was the Ananda Play Children group, totaling 22 children. This research is collaborative between researchers, class teachers, and school principals. Data collection uses observation, documentation of children's work and field notes. This classroom action research was conducted in 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. The procedure in this research consists of four stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. Data were analyzed using comparative/comparative techniques, namely comparing the results achieved by children with performance indicators. The results showed that there was an increase in children's cognitive through congklak seed media activities in each cycle. The conclusion of this study is that playing through congklak seeds can improve children's cognitive abilities.

Keywords :Improvement Of Cognitive Abilities, Congklak Seed Media.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti sampaikan kepada kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunianya kepada kita semua, sehingga peneliti diberikan kesanggupan untuk dapat menyusun Skripsi penelitian ini dengan judul ***“Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Menghitung Biji Congklak”***. Dalam penulisan skripsi penelitian ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Amir Luthfi selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai atas kebijakan-kebijakan yang ditetapkan hingga memepermudah proses perkuliahan.
2. Dr. Nurmalina, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, sekaligus Penguji II yang telah memberikan arahan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd. selaku Pembimbing I, sekaligus selaku Ketua Prodi S1 PG PAUD FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah meluangkan waktu untuk bimbingan, serta arahan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya.
4. Rizki Amalia, M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah memberikan masukan dan arahan terhadap penelitian ini sehingga penelitian ini dapat selesai tepat waktu.
5. Joni, M.Pd. selaku Penguji I yang telah memberikan arahan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

6. Susilo Asih sebagai kepala sekolah Kelompok Bermain Ananda desa Beringin Makmur yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Kelompok Bermain Ananda.
7. Guru, beserta pengurus dan seluruh anak didik Kelompok Bermain Ananda Desa Beringin Makmur yang telah memberikan izin dan bekerja sama membantu selama melaksanakan penelitian.

Penulis menyadari karya ini merupakan karya sederhana yang masih banyak kekurangan oleh karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca untuk kesempurnaan penelitian dikemudian hari.

Bangkinang, 02 Juli 2023

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Penelitian Yang Relevan.....	20
C. Kerangka Berpikir.....	23
D. Hipotesis Tindakan.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Setting Penelitian.....	25
B. Subjek Penelitian.....	26
C. Metode Penelitian.....	26
D. Prosedur Penelitian.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Instrumen Penelitian.....	32
G. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Pratindakan.....	40
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	43
C. Perbandingan Hasil Perbandingan Antar Siklus.....	66
D. Pembahasan.....	70

BAB V PENUTUP.....	77
A. Simpulan.....	77
B. Implikasi.....	77
C. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Capaian pra-tindakan pengembangan kognitif masing-masing indikator.....	5
Tabel 3.1	Rencana Penelitian.....	25
Tabel 3.2	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak	33
Tabel 3.3	Indikator Kemampuan Kognitif Anak melalui Media Biji Congklak.....	34
Tabel 3.4	Lembar Observasi Anak dalam Pengembangan Kognitif.....	34
Tabel 3.5	Rubrik Penilaian Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak.....	35
Tabel 3.6	Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	36
Tabel 4.1	Capaian Pra- Tindakan Pengembangan Kemampuan Kognitif Masing-masing Indikator.....	41
Tabel 4.2	Capaian Pengembangan Kognitif masing-masing Indikator Siklus 1 Pertemuan I.....	50
Tabel 4.3	Capaian Pengembangan Kemampuan Kognitif Masing Indikator Siklus 1 Pertemuan II.....	50
Tabel 4.4	Capaian Peningkatan Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Media Biji Congklak pada Pra-Tindakan ,Siklus Pertemuan I dan II pada masing-masing Indikator.....	52
Tabel 4.5	Capaian Pengembangan Kemampuan Kognitif masing-masing Indikator Siklus I Pertemuan I.....	61
Tabel 4.6	Capaian Pengembangan Kemampuan Kognitif masing-masing Indikator Siklus I Pertemuan II.....	63
Tabel 4.7	Capaian Pengembangan Kemampuan Kognitif Pada Siklus Pertemuan I dan PertemuanII.....	65
Tabel 4.8	Perbandingan Peningkatan Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Media Biji Congklak pada Pra-Tindakan,Siklus I Dan Siklus II masing-masing Indikator.....	67
Tabel 4.9	Perbandinga Rata-Rata Persentase Masing-masing Indikator dari Siklus I dan SiklusII.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 KerangkaBerpikir.....	23
Gambar 3.2 Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Program Pembelajaran Harian.....	89
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran 3	Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	98
Lampiran 4	Dokumentasi.....	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. UU Sistem pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta mempunyai tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Masitoh dkk 2007). PAUD adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak (Maimunah 2009 :15). PAUD adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar merupakan suatu upaya pemberian yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, informal dan non formal.

PAUD memiliki peran penting bagi kehidupan manusia, hal ini karena usia perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan masa keemasan (*the golden age*). Mereka merupakan usia dalam proses perkembangan yang unik, karena proses perkasa *Golden age* merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring

dengan laju pertumbuhan diperkembangkan secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikisnya yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan motorik, bahasa, sosioemosional, agama dan moral, serta kognitif. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Pendidikan anak usia dini yaitu suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (UU RI no 20 tahun 2003). Perkembangan kognitif yaitu suatu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan yang berarti semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif yaitu perkembangan pikiran yang menggunakan bagian dari otak yang dipakai untuk mempertimbangkan, mengetahui dan memahami sesuatu.

Perkembangan kognitif meliputi perubahan pada aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pemikiran, ingatan, keterampilan berbahasa dan pengolahan informasi untuk memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan atas semua proses. Perkembangan kognitif sangat berkaitan dengan adanya semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan

memikirkan lingkungannya. dalam mewujudkan manusia yang berkualitas maka pemerintah akan menyelenggarakan berbagai macam jenjang pendidikan, baik dari jenisnya, jalur, maupun jenjang salah satunya adalah pendidikan anak usia dini. Bermain dan anak biasa disebut suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, bermain merupakan suatu kebutuhan anak yang harus terpenuhi, karena dunia anak yaitu bermain sambil belajar. Dengan demikian permainan atau bermain yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak untuk mengisi dari sebagian besar kehidupannya dengan bermain. Karena pada masanya anak-anak yaitu belajar sambil bermain, yang terpenting anak merasa senang dengan permainan yang dilakukannya, serta anak tidak terlalu memperdulikan hasil akhir yang mereka dapatkan asalkan mereka senang melakukannya (M.Fadhilah : 2017).

Permainan merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan aspek kognitif anak-anak. (Piaget, dikutip oleh Diana mutiah :2010) Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. (pendapat piaget, dikutip Oleh Diana mutiah(2010) Struktur-struktur kognitif perlu dilatih, dan permainan memberi setting yang sempurna bagi latihan ini. Misalnya, anak yang baru saja belajar menjumlah atau mengalikan mulai bermain dengan angka melalui cara yang berbeda. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan aspek kognitif anak usia dini antara lain yaitu (1). Penelitian yang dilakukan oleh Vera hariyanti, didalam penelitiannya Vera menemukan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif terhadap perkembangan anak usia dini, (2). Penelitian Sri Setyowati menyatakan bahwa penerapan

media congklak sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal konsep bilangan terutama dalam kegiatan berhitung.

Fadillah (2014) kognitif adalah tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi. Pada masa ini anak berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan terdekatnya dalam situasi permainan yang menyenangkan sehingga perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak guru bisa menggunakan metode bermain sambil belajar, metode ini dapat menarik perhatian anak dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya. Hughes (1999:13) mengemukakan bahwa Pembelajaran pada anak usia dini/TK adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain. Ada lima karakteristik bermain yang esensial dalam hubungan dengan Pendidikan Anak Usia Dini yaitu meningkatkan motivasi, pilihan bebas (sendiri tanpa paksaan), non linier, menyenangkan dan perilaku secara aktif. Selanjutnya, menurut Rahman (2005:4) Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya yang terencana dalam sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuhan anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Tabel 1.1 Capaian Pra-Tindakan Pengembangan Kemampuan Kognitif masing-masing Indikator

Indikator	Kriteria			
	BB	MB	BSH	BSB
Membentuk pola lambang bilangan	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak
Persentase	55,92%	31,23%	14,75%	0%
Membentuk pola huruf	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak
Persentase	55,92%	31,23%	14,75%	0%
Mengelompokan benda berdasarkan warna	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak
Persentase	55,92%	31,23%	14,75%	0%
Membilang	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak
Persentase	55,92%	31,23%	14,75%	0%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak
Persentase	55,92%	31,23%	14,75%	0%

Pada saat pembelajaran berlangsung, saat guru menanyakan pembelajaran kepada anak, dapat dilihat dari tabel di atas bahwa 14 anak belum berkembang (BB) dengan persentase 55,92%, indikator membentuk pola lambang bilangan, 6 anak sudah mulai berkembang (MB), dengan persentase 31,23%, meskipun masih dibantu guru, serta 2 anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH), dengan persentase 14,75% meskipun masih dibantu guru. Pada indikator membentuk pola huruf ada 14 anak yang belum berkembang (BB), dengan persentase 55,92%, 6 anak sudah mulai berkembang (MB), dengan persentase 31,23%, dan 2 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dengan persentase 14,75%. Pada indikator Mengelompokkan benda berdasarkan warna biji congklak terdapat 14 anak yang belum berkembang (BB), dengan persentase 55,92%, 6 anak sudah mulai berkembang (MB), dengan persentase 31,23%, sedangkan 2 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dengan persentase 14,75%. Pada indikator Membilang jumlah biji congklak terdapat 14 anak yang belum berkembang (BB), dengan

persentase 55,92%, 6 anak sudah mulai berkembang (MB), dengan persentase 31,23%, dan 2 anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH), dengan persentase 14,75%. Pada indikator mengetahui konsep banyak dan sedikit terdapat 14 anak yang belum berkembang (BB), dengan persentase 55,92%, 6 anak sudah mulai berkembang (MB), dengan persentase 31,23% dan 2 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dengan persentase 14,75%. Untuk kriteria berkembang sangat baik (BSB) belum ada anak yang dikategorikan pada masing-masing indikator tersebut, dengan persentase 0%. Rendahnya perkembangan kognitif pada anak di Kelompok Bermain Ananda disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai untuk anak kelompok bermain.

Berdasarkan pengamatan yang telah peneliti lakukan di Kelompok Bermain Ananda pada tanggal 15 Maret 2023 menunjukkan bahwa sebagian besar anak kurang termotivasi dalam mengembangkan kognitifnya, hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai. Berdasarkan latar belakang di atas penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Media Biji Congklak di Kelompok Bermain Ananda Desa Beringin Makmur”

B. Identifikasi Masalah

Dari apa yang diuraikan pada latar belakang masalah yang berhubungan dengan perkembangan kognitif anak usia dini menimbulkan masalah dengan identifikasi sebagai berikut: Penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif di Kelompok Bermain Ananda belum sesuai. Sehingga peneliti menggunakan media biji congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif

anak. Jadi fokus penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media biji congklak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah:
Apakah penggunaan media biji congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Kelompok Bermain Ananda Desa Beringin Makmur?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini (PTK) adalah untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini di Kelompok Bermain Ananda Desa Beringin Makmur melalui media biji congklak.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Seandainya dalam penelitian, tujuan dapat tercapai dan rumusan masalah dapat dipecahkan secara tepat dan akurat, maka apa manfaatnya secara praktis maupun secara teoritis. Kegunaan penelitian mempunyai dua hal yaitu mengembangkan ilmu pengetahuan dengan metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini dan memberikan referensi kepada pendidik untuk memperoleh gambaran tentang menggunakan media congklak dalam menerapkan metode belajar sambil bermain (secara Teoritis). Adapun manfaat secara praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi sekolah yaitu hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu masukan dan acuan bagi sekolah mengenai pentingnya pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi anak melalui media congklak.

- 2) Bagi peserta didik. (a)mengembangkan dan meningkatkan kognitif anak; (b)membuat anak menjadi lebih aktif dan kreatif; (c)motivasi belajar pada anak; (d) mendapatkan proses pembelajaran yang menyenangkan
- 3) Bagi Guru: (a) meningkatkan motivasi dan kreatifitas guru dalam mengajar; (b)menambah pengetahuan dan kemampuan guru dalam menggunakan media congklak untuk mengembangkan kognitif anak; dan (c)meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media congklak dalam metode bermain sambil belajar
- 4) Bagi Peneliti: (a) mengamati langsung keadaan di Kelompok Bermain Ananda; (b) mengetahui permasalahan yang dihadapi Kelompok Bermain Ananda; dan (c) meningkatkan kompetensi bagi guru.
- 5) Bagi Peneliti selanjutnya: (a) menjadi acuan atau rujukan selanjutnya; (b) sebagai sumber informasi;(c) bahan referensi penelitian selanjutnya;(d) memberikan motivasi kepada peneliti lain agar lebih baik dalam mendesain pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Operasional diartikan sebagai suatu pedoman dalam melakukan kegiatan atau pekerjaan penelitian.

- 1) Congklak. Istilah Permainan congklak dalam bahasa jawa disebut dakon, biasanya dimainkan oleh dua anak perempuan. Permainan congklak menggunakan papan yang disebut papan congklak. Ukuran papan terdiri atas 16 lubang untuk menyimpan biji congklak. Dalam penelitian ini penggunaan permainan congklak yang dimaksudkan adalah sebagai alat atau media yang digunakan oleh guru atau peneliti yang bertujuan untuk dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya.

2) Kognitif. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Arti Kognitif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah berhubungan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Adapun kognitif yang diteliti dalam tulisan ini adalah kemampuan anak dalam bermain congklak yaitu dengan anak berfikir bagaimana cara yang dilakukan dalam permainan ini, kemudian juga dapat melatih kemampuan anak dalam berhitung, karena anak memasukkan setiap biji congklak ke dalam masing-masing lubang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Pengertian kognitif dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah berhubungan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan factual yang empiris. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Adapun kognitif yang di teliti dalam tulisan ini adalah kemampuan anak dalam bermain congklak yaitu dengan anak berfikir bagaimana cara yang dilakukan dalam permainan ini, kemudian juga dapat melatih kemampuan anak dalam berhitung, karena anak memasukkan setiap biji congklak kedalam masing-masing lubang congklak.

Gagne dalam Jamaris, (2006:18) kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. Patmonodewo (2003:27) kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir untuk

menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan, baik dari segi kemampuan dalam memecahkan masalah

b. Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Aspek perkembangan menurut Jamaris (2006:23) ada 3 yaitu:

- 1) Berfikir Simbolis Aspek berfikir simbolis yaitu kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.
- 2) Berfikir Egosentris Aspek berfikir secara egosentris yaitu cara berfikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandangan orang lain.
- 3) Berfikir Intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya (Martini, 2006:23-24).

Aktivitas didalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif, melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti menyanangi ciptaan tuhan yang ada lingkungan anak (tumbuh-tumbuhan, binatang, air) menggambar, menggunting dan lain-lain yang dikaitkan dengan pengembangan dasar-dasar pengetahuan alam.

c. Tahapan Kognitif Anak Usia Dini

Tahapan kognitif menurut Sudono (2000:22-25) ada tiga yaitu:

- 1) Tahapan Pengusaan Konsep Pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bekerja/bermain dengan benda konkrit. Seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.
- 2) Tahapan Transisi Masa transisi adalah proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju kepada pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individual secara berbeda, misalnya mengenal konsep satu dengan menggunakan benda, anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama sekaligus mengenal bentuk lambing
- 3) Tahapan Lambang Pada tahap ini anak diberikan kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami. Didalam penelitian ini peneliti hanya mengambil tahapan pengusaan konsep yaitu Pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bekerja /bermain dengan benda konkrit. Seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan

Aktivitas didalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif, melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai

dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti menyanyangi ciptaan tuhan yang ada lingkungan anak (tumbuh-tumbuhan, binatang, air) menggambar, menggunting dan lain-lain yang dikaitkan dengan pengembangan dasar-dasar pengetahuan alam atau matematika dan pengembangan Bahasa maupun lisan.

d. Prinsip-prinsip Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Prinsip-prinsip perkembangan menurut Martini, 2006 : 24-25 yaitu :

- 1) Asimilasi (*Assimilation*), berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada di dalam skemata (Struktur Kognitif) anak.
- 2) Akomodasi (*Accommodation*) adalah proses menyatukan informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam skemata, sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak.
- 3) Ekuilibrium (*Equilibrium*), berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu dia menghadapi suatu masalah.

e. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Jamaris (2006:25) membagi karakteristik kemampuan kognitif anak usia taman kanak-kanak menjadi dua yaitu:

- 1) Kemampuan kognitif usia 4 tahun.
 - (a) Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif. Misalnya, munyusun puzzle berdasarkan coba-coba.
 - (b) Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
 - (c) Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.

- (d) Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera, seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba dan dicium serta selalu diikuti pernyataan mengapa.
 - (e) Semua kejadian yang terjadi disekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (egosentris)
 - (f) Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.
- 2) Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun
- (a) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
 - (b) Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya,serta menghitungnya
 - (c) Telah mengenal sebagian warna
 - (d) Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah adan pulang dari sekolah, nama–nama hari dalam satu minggu
 - (e) Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya
 - (f) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca,menulis dan berhitung.

f.Tahapan Kognitif Anak Usia Dini

Sudono (2000:22-25) membagi tiga tahapan kognitif yaitu,

- 1) Tahapan Pengusaan Konsep. Pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bekerja /bermain dengan benda konkrit. Seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.
- 2) Tahapan Transisi adalah proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju kepada pengenalan lambang yang absatrak, dimana

benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individual secara berbeda, misalnya mengenal konsep satu dengan menggunakan benda, anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama sekaligus mengenal bentuk lambang.

- 3) Tahapan Lambang. Pada tahap ini anak diberikan kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami. Didalam penelitian ini peneliti hanya mengambil tahapan penguasaan konsep yaitu Pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bekerja /bermain dengan benda konkrit. Seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan

2.Bermain

a.Pengertian Bermain

Secara Bahasa Bermain diartikan sebagai satu aktivitas yang langsung atau spontan,dimana seorang anak berinteraksi,dengan orang lain,benda-benda disekitarnya,dilakukan dengan senang atau gembira,atas inisiatif sendiri,daya khayal,menggunakan panca indra dan seluruh anggota tubuhnya.Piaget (1951) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang demi kesenangan.Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan memperoleh kesenangan, kanikmatan, informasi, pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi Bermain memiliki fungsi yang sangat luas, seperti untuk anak, untuk guru, orang tua dan fungsi lainnya.bagi anak. Dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta (kreativitas), bahasa, perilaku, ketajaman pengindraan, melepaskan

ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya. Fungsi bermain bagi guru dan orangtua adalah agar guru dan orangtua dapat memahami karakter anak, jalan pikiran anak, dapat intervensi, kolaborasi dan berkomunikasi dengan anak. Fungsi lainnya adalah rekreasi, penyaluran energi, persiapan untuk hidup dan mekanisme integrasi (penyatuan) dengan alam sekitar.

Sudono (2000:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Sementara itu menurut Rahman (2005:85) mengemukakan bahwa bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak (bermain dilakukan anak dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari luar).

b.Ciri-ciri Bermain

adapun ciri-ciri aktivitas yang dipandang bermain itu antara lain:

- 1) Dilakukan dengan suka rela
- 2) Dilakukan secara spontan. Anak akan spontan melakukan kegiatan bermain saat anak ingin melakukan.
- 3) Berorientasi pada proses, bukan pada hasil. Yang penting bagi anak adalah bagaimana proses kegiatan bermain, bukan bagaimana hasil permainan.
- 4) Menghasilkan kepuasan. Anak yang dapat melaksanakan kegiatan bermain, secara otomatis akan mendapatkan kepuasan dalam diri.

c . Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan, anak banyak memperoleh pengalaman baru dan bermain, didalam bermain dapat menambah tentang

logika matematika anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak.

Meyke dalam Martuti (2008:45), Mengemukakan manfaat bermain yaitu:

- (a) Meningkatkan pengetahuan akan konsep – konsep warna, bentuk, arah dan lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain.
- (b) Mengaktifkan semua panca indera anak.
- (c) Meningkatkan kognitif anak.
- (d) Memenuhi keingin tahuan pada anak.
- (e) Memberikan motivasi dan rancangan anak bereksplorasi (menjelajah) dan berekperimen (mengadakan percobaan).
- (f) Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah.
- (g) Memberikan kegembiraan dan kesetiaan pada anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat meningkatkan keterampilan pengetahuan serta mengaktifkan panca indera untuk meningkatkan kemandirian dalam keingin tahuan anak dan memberikan motivasi untuk bereksplorasi dalam meningkatkan imajinasi pada anak.

3. Permainan Congklak

a . Pengertian Permainan Congklak

(Donny: 2009) Permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal 2 anak. Bermain congklak juga dapat melatih anak – anak pandai dalam menghitung. Selain itu, anak yang bermain

congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut dakon dalam bahasa Jawa ini, biasanya dimainkan oleh dua anak perempuan. Permainan congklak menggunakan papan uang yang disebut papan congklak. Ukuran 33 papan terdiri atas 16 lubang untuk menyimpan biji congklak. Keenambelas lubang tersebut saling berhadapan dan 2 lubang besar di kedua sisinya. Kemudian anak-anak pun membutuhkan 98 biji congklak. Biji congklak yang biasanya digunakan adalah cangkang kereng, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau palstik. Dua lubang besar tersebut merupakan milik masing-masing pemain untuk menyimpan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji congklak yang dikumpulkannya. Dua lubang tersebut biasanya kosong sedangkan 14 lubang yang lain diisi 7 biji congklak.

b. Aspek Perkembangan Permainan Congklak

Adapun aspek-aspek perkembangan pada anak dalam permainan congklak (Asfiatul: 2014) antara lain: (a) Melatih kemampuan motorik halus; (b) Melatih Kesabaran dan ketelitian (emosional); (c) Melatih jiwa sportifitas; (d) Melatih kemampuan menganalisa (Kognitif); (e) Menjalani kontak sosialisasi. Aktivitas didalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif, melalui pemberian permainan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti menyanyangi ciptaan Tuhan yang ada lingkungan anak (tumbuh-tumbuhan, binatang, air) menggambar, menggunting, permainan biji Congklak dan lain-lain.

c. Manfaat Permainan Congklak

Adapun manfaat permainan biji congklak antara lain: (a) melatih otak kiri anak untuk berpikir; (b) melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, seperti yang sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri dan kanan aktif dengan perhitungan numerik; (c) perkembangan dan pembentukan otak kanan; (d) melatih anak dalam bekerjasama; dan (e) melatih emosi anak. Adapun tujuan dari permainan congklak yaitu (a) mengajarkan sifat sportif, (b) melatih untuk berfikir, (c) melatih berhitung. Sedangkan kaitan kemampuan kognitif dengan permainan congklak yaitu permainan congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat disukai anak-anak sejak dahulu dilakukan dengan suasana yang menyenangkan, anak dapat duduk dengan santai tanpa tekanan sambil bercakap-cakap dengan temannya. Diharapkan melalui permainan tradisional congklak kemampuan kognitif anak dapat berkembang. Anak dapat mengembangkan kemandirian, belajar memecahkan masalah sendiri, percaya dalam mengambil keputusan. Guru hendaknya menjadi motivator yang memberi anak kesempatan untuk mengembangkan diri sehingga anak mampu merasakan bahwa dirinya mampu untuk melakukan sesuatu.

d . Tujuan Permainan Congklak

Tujuan permainan congklak adalah supaya anak mampu menghitung dengan menggunakan benda kongkrit yaitu biji-bijian congklak. Menurut peneliti dapat mengenalkan pertama kali pemahaman tentang pengetahuan sejak usia dini dari lingkungan sekitar kita dan pengalaman sehari-hari anak serta memberikan stimulasi yang mendukung. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam pendidikan anak usia dini baik di rumah maupun di sekolah yang merupakan basis utama pendidikan anak. Untuk membantu kemampuan kognitif anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang

dirancang melalui kegiatan observasi. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan salah satu cara berdasarkan penguasaan pengetahuan anak adalah bermain congklak, misalnya pada tahap penguasaan konsep menghitung benda dengan lambang bilangan, yaitu dengan cara menghitung biji congklak kedalam lubang congklak. Dalam menggunakan permainan biji congklak dan melalui kegiatan yang beragam, maka anak akan merasa tidak cepat bosan, dan dengan bermain congklak anak dapat belajar memecahkan masalah dalam kehidupannya.

e. Cara Bermain Congklak

Cara bermain congklak : kedua pemain saling berhadapan, papan dhakon diletakkan ditengah-tengah setiap lubang diisi 7 biji dhkon, setelah itu pemain pertama mengambil biji didalam lubang yang dipilih kemudian meletakkan satu persatu biji dhakon yang dilewatinya., untuk aturan jalannya jika sudah habis biji maka pemi kedua dapat melanjutkan permsinan seperti pemain pertama.

B. Penelitian Yang Relevan

Menurut teori Piaget, kognitif adalah salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan. Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan: pengetahuan (*Knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*application*), Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (Akal). Sedangkan penelitian tentang bagaimana meningkatkan perkembangan kognitif melalui media biji congklak belum pernah dilakukan. Penelitian yang relevan yang pernah dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Emi Mastura pada tahun 2019 melakukan penelitian yang berjudul “efektivitas permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak

usia dini di Tk Kasih Bunda Aceh Selatan.”Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh perkembangan kemampuan kognitif dan mengetahui aktivitas guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini di Tk Kasih Bunda Aceh Selatan,jenis penelitian eksperimen ,skor penilaian pada tahap awal dan akhir 27,30 >2,056.Persentase rata-rata hasil penelitian terhadap efektifitas permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kognitif anak usia dini di Tk Kasih Bunda Aceh Selatan 95% amat baik.

- 2) Silvia Ulfathurrahmi pada tahun 2016 melakukan penelitian yang berjudul “mengembangkan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun Kelompok B1 di Paud Mutiara Hati Mataram tahun ajaran 2016/2017.”Tujuan penelitian untuk mengetahui permainan congklak yang tepat dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun Kelompok B1 di Paud Mutiara Hati tahun ajaran 2016/2017,jenis penelitian kualitatif deskriptif,skor penilaian pengembangan I (Perlakuan pertama 47,5% dan perlakuan kedua 55,75%),kemudian pengembangan II (Perlakuan pertama 60,62% dan perlakuan kedua 70,37%)<Pengembangan III (Perlakuan pertama 74,62% dan perlakuan kedua 82,25%).Berdasarkan hasil hasil tersebut dapat disimpulkan ,bahwa kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan memodifikasi permainan congklak yang dilaksanakan secara berulang-ulang.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh I Gst Ayu Agung Ngurah Kartika,I Wayan Wiarta,Made Putra, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia pada tahun 2016 yang berjudul Penerapan Pembelajaran Sains melalui eksperimen untuk

meningkatkan kemampuan kognitif anak Tk Dwi Rahayu Kumara Denpasar. Hasil penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kognitif anak setelah penerapan pembelajaran sains melalui eksperimen pada kelompok A semester II Di Tk Dwi Rahayu Kumara Denpasar ,menyimpulkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran sains melalui eksperimen dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A semester II di Tk Dwi Rahayu Kumara Denpasar tahun pelajaran 2015/2016.

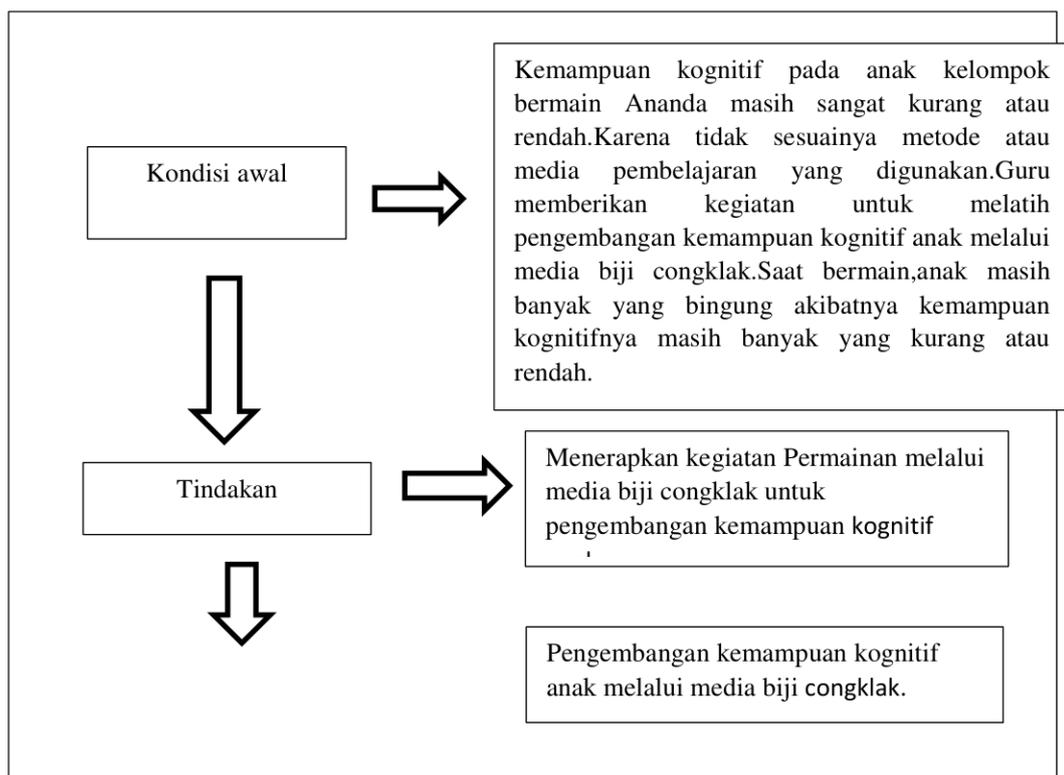
- 4) Nugrahani pada tahun 2013 melakukan penelitian tentang pengaruh Metode Eksperimen Pencampuran Warna terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di Tk Dharma Siwi I Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pembelajaran pencampuran warna menggunakan metode eksperimen terhadap kemampuan kognitif anak di Tk Dharma Siwi I Surabaya. Penilitia ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pre Experimental Design dengan model One Group Pre-Test and Post-Test Design.
- 5) Diyah Eka Ratnasari pada tahun 2015 melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan Metode Percobaan Sederhana Terhadap Penguasaan Konsep Udara Dalam Pengenalan Sains pada anak usia 4-5 tahun di Tk Negeri Pembina Yogyakarta". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengunaan metode percobaan sederhana memiliki pengaruh positif terhadap penguasaan konsep udara pada pengenalan sains di Tk Negeri Pembina Yogyakarta.

Dari beberapa penelitian yang sudah dipaparkan terdapat perbedaan dan persamaan yang menjadi poin pembeda penelitian penulis dari penelitian terdahulu yaitu penulis memfokuskan pada satu aspek saja agar bisa terfokuskan dan mempermudah

proses pelaksanaan. Perbedaannya terletak pada media dan proses pembelajaran yang digunakan, meskipun berbeda akan tetapi masih berhubungan dengan penelitian ini, sedangkan persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian penulis yaitu sama-sama mengembangkan kemampuan kognitif anak.

C. Kerangka Berpikir

Kondisi awal di lapangan atau di kelas terlihat bahwa kemampuan kognitif anak sangat kurang atau rendah. Guru memberikan kegiatan guna untuk melatih kemampuan kognitif anak melalui metode biji congklak tetapi masih banyak anak yang belum mampu untuk menyelesaikannya dengan benar, kemudian melalui kegiatan bermain biji congklak disini masih banyak anak yang menyelesaikannya dengan tidak benar. Untuk menangani masalah tersebut perlu adanya tindakan dengan menerapkan kegiatan bermain menggunakan media biji congklak yang diharapkan kemampuan perkembangan kognitif anak itu dapat meningkat.





Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Kemampuan Kognitif melalui Media Biji Congklak

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka penulis menentukan hipotesis tindakan sebagai jawaban yang bersifat sementara yaitu dengan kegiatan bermain menggunakan media biji congklak mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak di Kelompok Bermain Ananda Desa Beringin Makmur Kecamatan Kerumutan Kabupaten Pelalawan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Adapun yang dijadikan lokasi penelitian yaitu di Kelompok Bermain Ananda jln.Galunggung RT 002 RW 002 Desa Beringin Makmur, Kecamatan Kerumutan, Kabupaten Pelalawan ,Prov. Riau. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus dengan tujuan untuk menilai kemampuan kognitif anak melalui media biji congklak untuk melihat kemajuan dari penelitian yang dilaksanakan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2022/2023. Adapun waktu pelaksanaan penelitian mulai dari bulan Februari sampai bulan Mei 2023. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus dengan tujuan untuk menilai kemampuan kognitif anak melalui media biji congklak.

Tabel 3.1 Rencana Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																											
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengajuan Judul	■	■	■	■																								
2	Penyusunan Proposal					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
3	Seminar Proposal													■	■	■	■												
3	Penyusunan Skripsi																	■	■	■	■	■	■	■	■				
4	Sidang Skripsi																									■	■	■	■

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik Kelompok Bermain Ananda Desa Beringin Makmur, Kecamatan Kerumutan, Kabupaten Pelalawan, Provinsi Riau dengan jumlah 22 anak, yaitu 8 anak laki-laki dan 14 anak perempuan, sedangkan objek penelitiannya adalah pengembangan kemampuan kognitif anak melalui media biji congklak, penelitian ini merupakan salah satu tindakan kelas yang mana peneliti memilih Kelompok Bermain karena kemampuan kognitif anak pada usia kelompok bermain masih kurang optimal. Peneliti berharap ada peningkatan kemampuan kognitif pada usia kelompok bermain melalui media biji congklak di Kelompok Bermain Ananda.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang disingkat PTK. Karakteristik yang khas dari PTK yakni adanya tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas. Sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan-tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan, serta dilakukan secara kolaboratif (Suminto, 2010).

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model PTK yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto (2002:131). Dimana model ini terdiri dari minimal dua siklus dan dari setiap siklus terdiri dari perencanaan. Model gambar menurut (Kemmis & McTaggart, 1988). Dalam pelaksanaan penelitian ini diperlukan suatu cara atau metode ilmiah tertentu untuk memperoleh data dan informasi, metode ilmiah tersebut diperlukan dengan tujuan agar data dan informasi yang dikumpulkan dapat

dipertanggung jawabkan secara ilmiah yaitu metode penelitian. Alasan kenapa peneliti mengambil metode ini karena peneliti mendapatkan masalah di kelas, masalah yang terjadi adalah dimana kemampuan kognitif anak kelompok bermain di Kelompok Bermain Ananda masih sangat rendah, tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok bermain agar lebih meningkat.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua siklus. Kegiatan awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada yaitu dengan melakukan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Dibawah ini adalah rancangan model gambar menurut Kemmis dan Mc Taggart, Arikunto (2002:131) yang memiliki empat komponen dalam satu siklusnya.



Gambar 3.2 Model siklus Penelitian Tindakan Kelas

Siklus 1

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan yaitu perancangan pembelajaran, persiapan sarana, persiapan instrument untuk perekaman dan analisis data dari proses dan hasil tindakan, jadi peneliti harus mempersiapkan segala sesuatu secara detail agar tercapai pembelajaran yang maksimal. Persiapan yang harus dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan yaitu

- a. Menyusun rencana program pembelajaran harian (RPPH) yang akan digunakan.
- b. Mempersiapkan alat dan bahan media yang akan digunakan sesuai dengan RPPH untuk melakukan kegiatan permainan media biji congklak.
- c. Menyiapkan lembar observasi serta menyusun alat evaluasi untuk mengukur seberapa jauh penguasaan anak terhadap kompetensi dasar yang dipelajari
- d. Mempersiapkan atau menyeting kelas untuk tempat kegiatan pembelajaran.
- e. Menyiapkan lembar pengamatan aktivitas peserta didik selama melaksanakan pembelajaran.

2. Pelaksanaan

a. Kegiatan Awal

1. Mengucapkan salam dan melaksanakan doa serta absensi sebelum kegiatan dimulai.
2. Mengajak anak untuk berbicara tentang tema yang sesuai di RPPH dan membangkitkan motivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Mengajak anak berdiskusi tentang permainan media biji congklak yang akan dilakukan.

b. Kegiatan Inti

1. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan anak.
2. Menjelaskan kegiatan permainan media biji congklak yang akan dilakuka.
3. Melakukan kegiatan permainan media biji congklak dan melaksanakan penilaian.
4. Peneliti membimbing tiap anak.

c.Kegiatan penutup

1. Menanyakan kembali kegiatan hari ini kepada anak-anak.
2. Memberikan semangat dan motivasi kepada anak yang bekerja dengan baik
3. Menanyakan perasaan anak hari ini
4. .Mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa

3.Pengamatan

Dalam tahap observasi yang melakukannya adalah pengamat.Kegiatan ini berlangsung bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan, tahapan ini adalah mengamati anak dan proses belajar,bagaimana proses pelaksanaan berlangsung serta mengamati kesulitan anak saat permainan media biji congklak berlangsung.Observasi atau pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembarobservasi.

4.Refleksi

Setelah mengamati maka tahapan refleksi ini adalah tahapan dimana kita mengetahui kelemahan apa saja yang terjadi dari proses pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu mencatat hasil pengamatan, mengevaluasi hasil pengamatan, menganalisis hasil pembelajaran, mencatat kekurangan

untuk bahan penyusunan rencana selanjutnya, hingga akhirnya dapat diperbaiki pada siklus II dan seterusnya.

Siklus II

Kegiatan pada siklus ini merupakan kelanjutan siklus pertama, kegiatan pada siklus kedua ini mempunyai berbagai tambahan untuk perbaikan dari hambatan dan kesulitan yang ditemukan dalam tindakan pada siklus pertama, dengan menyusun kegiatan tindakan siklus kedua, maka peneliti melanjutkan kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) seperti pada siklus pertama, pada siklus kedua juga terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan wsve dan refleksi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2023, sebagai peneliti yaitu Lailatun Hasanah, mengetahui kepala sekolah yaitu Susilo Asih, S.Pd sebagai observer I dan guru kelas yaitu Rohati Susilawati, S.Pd. sebagai observer II. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan secara langsung terhadap objek penelitian daam rangka untuk memperoleh data sebagai berikut :

1. Pengamatan (observasi)

Sutrisno Hadidalam Khadijah (2020) mengemukakan pengertian observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki, observasi ditarik sebagai kegiatan yang memperhatikan dengan menggunakan seluruh alat panca indra. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung ke objek, sebagai salah satu cara dalam mengumpulkan data dalam rangka penelitian dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap keadaan yang sebenarnya dari objek yang diteliti, kemudian dilakukan

pencatatan secara sistematis terhadap kenyataan yang dilakukan di lapangan. Teknik observasi dipakai untuk mencari dan menggali data informasi dari sumber data yang berbentuk rekaman gambar, peristiwa, benda, lokasi, atau tempat.

Adapun subjek yang diteliti yaitu peserta didik di Kelompok Bermain usia 3- 4 tahun di Kelompok Bermain Ananda Desa Beringin Makmur .Ada 22 anak didik yang terdiri dari 8 anak berjenis kelamin laki-laki dan 14 anak berjenis kelamin perempuan, sedangkan objek yang diteliti yaitu mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media biji congklak yang dilakukan pada bulan Februari hingga Mei, dengan melakukan penelitian berguna untuk mengetahui deskripsi tentang perkembangan kemampuan kognitif di Kelompok Bermain Ananda Desa Beringin Makmur Kecamatan Kerumutan .Kegiatan observasi dilakukan didalam maupun di luar kelas dengan mengamati perilaku anak. Peneliti melaksanakan pengamatan dengan menggunakan pedoman observasi untuk memperoleh data yang diinginkan dari setiap informasi kemudian dicatat dalam bentuk catatan lapangan .Data yang diambil dari peneliti ini mengenai mengembangkan kemampuan kognitif melalui media biji congklak. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang berisikan tanda, sambil melakukan pengamatan peneliti ikut serta dalam melakukan apa yang dikerjakan subjek ,sehingga peneliti juga turut mengarahkan anak dalam melakukan kegiatan agar data yang diinginkan oleh peneliti memperoleh data yang maksimal.

2 . Teknik Dokumentasi

Pengertian dokumentasi yaitu kata-kata tertulis dari informan dan narasumber. Dokumen terbagi menjadi dua yaitu dokumen formal dan dokumen pribadi. Sedangkan dokumen formal terdiri dari ,dokumen lembaga, arsip-arsip lembaga

,dokumen komunikasi eksternal,data statistic lainnya.Muhadjir (2022 : 14) mengemukakan bahwa dokumen pribadi meliputi,surat pribadi dan buku harian atau autobiografi.Teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumen atau arsip sedangkan dokumen perangkat terdiri dari daftar nilai ,daftar hadir anak dan arsip-arsip yang dimiliki oleh guru kelas yaitu berupa foto dan video.Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hasil karya anak,RPPH,dan arsip-arsip anak yang berupa foto dan video anak pada saat pembelajaran.

Kedua teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang mengembangkan kemampuan kognitif melalui media biji congklak pada anak Kelompok Bermain di Kelompok Bermain Ananda Desa Beringin Makmur.

F. Instrumen Penelitian

Laksana dkk (2021) mengemukakan bahwa instrument penelitian yang digunakan harus sesuai dengan teknik pengumpulan data .Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu (a) format observasi untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indicator yang ditentukan sebelumnya dan aspek yang diamati melalui pedoman observasi ini yaitu yang berkaitan dengan proses belajar mengajar, (b) Dokumentasi alat yang digunakan untuk merekam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung seperti kamera,handhone,portofolio,foto kegiatan dan catatan anekdot.Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1.Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan secara langsung dilapangan ,kegiatan mengamati tersebut bukan sekedar melihat saja akan tetapi juga merekam,menghitung,mengukur serta mencatat kejadian-kejadian yang

ada dilapangan. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak dengan berbentuk ceklis atau bintang. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi untuk menilai tingkat kemampuan kognitif melalui media biji congklak

Tabel 3.2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak

Usia	Tingkat Pencapaian Perkembangan
3 – 4 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Paham bila ada bagian yang hilang dari suatu pola gambar seperti pada gambar wajah orang 2. Menyebutkan berbagai nama makanan dan mengenal rasa makanan (asin, asam, pahit, manis) 3. Menyebutkan berbagai macam dari kegunaan benda 4. Memahami persamaan antara dua benda 5. Memahami perbedaan antara dua benda 6. Menyebut angka 1-10 7. Mengenal berbagai macam huruf atau abjad a- z yang pernah dilihatnya 8. Menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling besar-paling kecil) 9. Mulai mengikuti pola tepuk tangan 10. Mengenal konsep banyak dan sedikit 11. Menjelaskan model atau karya yang dibuat 12. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif, misalnya menyusun puzzle dengan coba-coba 13. Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya 14. Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya 15. Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca inderanya, seperti yang dilihat, di dengar, dikecap, diraba, dan dicium serta selalu diikuti pernyataan mengapa.
Usia 5-6 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran 2. Tertarik dengan huruf dan angka, ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya 3. Sudah mengenal sebagian warna 4. Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah, dan pulang dari sekolah, sudah dapat menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu. 5. Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya. 6. Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

Tabel 3.3 Indikator Kemampuan Kognitif Anak melalui media Biji Congklak

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kognitif	Membentuk pola lambang bilangan melalui biji congklak	Anak dapat membentuk pola lambang bilangan melalui biji congklak
	Membentuk pola huruf melalui biji congklak	Anak dapat membentuk pola huruf melalui biji congklak
	Mengelompokkan benda berdasarkan warna biji congklak	Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna biji congklak
	Membilang jumlah biji congklak	Anak dapat membilang jumlah biji congklak
	Mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui biji congklak	Anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui biji congklak

Tabel 3.4 Lembar Observasi Anak dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif melalui Media Biji Congklak

Hari/tanggal :

Pertemuan :

Petunjuk : Observasi dilakukan dengan mengisi kolom sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan aktivitas anak

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat membentuk pola lambang bilangan melalui biji congklak				
2	Anak dapat membentuk pola huruf melalui biji congklak				
3	Anak dapat mengurutkan benda berdasarkan warna biji congklak				
4	Anak dapat membilang jumlah biji congklak				
5	Anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui biji congklak				
Jumlah					
Sekor Total					

Keterangan:

1= Belum Berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kriteria Penilaian / Skala Penilaian

BSB: Anak sudah mampu atau dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan

BSH: Anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru

MB: Anak melakukannya masih harus diingatkan atau di bantu oleh guru

BB: Anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak melalui Media Biji Congklak

Hari/tanggal :

Pertemuan :

Petunjuk : Observasi dilakukan dengan mengisi kolom sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan aktivitas anak

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat membentuk pola lambang bilangan melalui biji congklak	Anak belum mampu membentuk pola lambang bilangan secara sendiri	Anak mampu membentuk pola lambang bilangan dengan bantuan guru	Anak mampu membentuk pola lambing bilangan tanpa dibantu guru	Anak mampu membentuk pola lambang bilangan dengan benar
2	Anak dapat membentuk pola huruf melalui biji congklak	Anak belum mampu membentuk pola huruf sendiri	Anak mampu membentuk pola huruf dengan bantuan guru	Anak mampu membentuk pola huruf tanpa di bantu oleh guru	Anak mampu membentuk Pola huruf dengan benar
3	Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna biji congklak	Anak belum mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna biji congklak	Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna biji congklak dengan bantuan guru	Anak mampu mengelompoka n benda berdasarkan warna biji congklak tanpa dibantu guru	Anak mampu mengelompoka n benda berdasarkan warna biji congklak dengan benar
4	Anak dapat membilang jumlah biji congklak	Anak belum mampu membilang jumlah biji congklak	Anak mampu membilang jumlah biji congklak dengan bantuan guru	Anak mampu membilang jumlah biji congklak tanpa dibantu guru	Anak mampu membilang jumlah biji congklak dengan benar
5	Anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui biji congklak	Anak belum mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui biji congklak	Anak mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui biji congklak dengan bantuan guru	Anak mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui biji congklak tanpa dibantu guru	Anak mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui biji congklak dengan benar
Jumlah					
Sekor Total					

Keterangan :

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kriteria Penilaian /Skala Penilaian:

BSB: Anak sudah mampu atau dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indicator yang diharapkan.

BSH: Anak udah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

MB: Anak melakukannya masih harus diingatkan atau di bantu oleh guru

BB: Anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.

Tabel 3.6 Lembar Observasi Aktivitas Guru

Hari/tanggal :

Pertemuan :

Petunjuk : Observasi dilakukan dengan memberi tanda ceklis pada kolom yang sesuai dengan aktivitas siswa

No	Aktivitas Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Guru menyiapkan ruang, bahan, media, dan alat yang akan digunakan dalam permainan biji congklak				√
2	Melakukan kegiatan berkumpul/circle time				√
3	Guru memberikan penjelasan tentang bahan, media, dan alat yang dibutuhkan dalam permainan biji congklak dan bagaimana cara penggunaannya.				√
4	Guru memperlihatkan contoh kepada anak cara bermain congklak				√
5	Guru memberikan contoh bagaimana cara memasukan satu persatu biji congklak kedalam lubang papan congklak				√
6	Keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan				√
7	Gaya komunikasi atau penggunaan Bahasa lisan				√
8	Pengelolaan kesempatan bermain anak				√
9	Guru memberikan motivasi kepada anak berupa pujian, seperti tepuk tangan, acunan jempol, pintar dan lain-lain				√
10	Guru melakukan penilaian				√
Jumlah					
Skor Total					

Kategori penilaian Penilaian:

1. Kurang (K)
2. Cukup (C)
3. Baik (B)
4. Baik Sekali (BS)

Kriteria penilaian aktivitas guru:

1. Kurang, artinya dalam penyampaian guru kurang menjelaskan materi yang diajarkan.
2. Cukup, artinya materi yang disampaikan oleh guru masih sulit dipahami oleh anak.
3. Baik, artinya guru melakukan tanya jawab.
4. Baik sekali, artinya guru melakukan tanya jawab dan melakukan refleksi dan evaluasi terhadap materi yang diajarkan.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk menggali data tentang mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan biji congklak dengan dokumentasi, peneliti dapat melihat perkembangannya, dokumen yang dapat membantu peneliti mengumpulkan data salah satunya yaitu hasil karya anak di Kelompok Bermain Ananda Desa Beringin Makmur. Lembar dokumentasi sesuai dengan jenis dokumentasi yang digunakan. Contohnya yaitu seperti lembar format catatan lapangan dan catatan harian peserta didik serta dokumentasi berupa foto-foto, video pekerjaan anak dan selanjutnya dapat memberikan gambaran yang konkrit atau nyata mengenai kegiatan anak di Kelompok Bermain Ananda Desa Beringin Makmur. Alat yang digunakan yaitu berupa handphone dan alat lainnya.

G. Teknik Analisis Data

Analisis adalah proses penyusunan data agar dapat diinterpretasikan data dengan tujuan menempatkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Analisis data dalam Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) dapat dilakukan dengan teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif.

1. Teknik Analisis Data Kuantitatif

analisis data kuantitatif pada penelitian ini yaitu untuk mencari permasalahan secara klasikal dari capaian keterampilan berbicara anak usia dini adapun rumus yang dipakai sebagai berikut:

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

Keterangan:

P= Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah responden

2. Teknik Analisis Data Kualitatif

Sugiyono dalam Qosmedia (2019), menyatakan bahwa analisis data merupakan Suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data,menjabarkannya kedalam unit-unit,melakukan sintesa,menyusun pola,memilih mana yang penting dan membuat kesimpulan agar mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.Analisis data Kualitatif bersifat induktif berdasarkan data yang diperoleh,kemudian dikembangkan dengan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis yang kemudian dicarikan data secara berulang-ulang setelah itu baru dapat ditarik kesimpulan apakah hipotesis diterima atau ditolak.Apabila data dikumpulkan secara berulang-ulang dengan teknik triangulasi ternyata hipotesis diterima ,maka hipotesis tersebut akan berkembang menjadi teori.

Triangulasi merupakan teknik yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber yang telah ada dalam penelitian ini keabsahan yang digunakan adalah triangulasi yang biasa dikenal dengan istilah cek dan ricek yaitu pengecekan data menggunakan beragam sumber, teknik, dan waktu. beragam sumber

yang digunakan lebih dari satu sumber untuk memastikan apakah datanya benar atau tidak. Secara umum proses analisis data meliputi :

a. Reduksi Data adalah proses analisis untuk memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan data mentah yang didapat dari catatan yang muncul dilapangan. Reduksi data dilakukan oleh peneliti dengan bersamaan dengan proses mengumpulkan data, reduksi data ini terjadi berulang-ulang dan apa bila ditemukan data yang tidak cocok maka peneliti pengecekan kembali.

b. Penyajian Data adalah pengumpulan data atau informasi dari hasil observasi, penyajian data hasil reduksi terorganisasikan, tersusun secara sistematis, lengkap dan sederhana, sehingga semakin mudah dipahami dengan penyajian data akan mempermudah peneliti dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja penelitian selanjutnya. data yang dikemudian disajikan dalam bentuk deskripsi sesuai dengan aspek penelitiannya.

c. Verifikasi yaitu menarik kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data. kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung tahap pengumpul*an data berikutnya. Apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang kuat dalam arti konsisten dengan kondisi yang ditemukan saat peneliti kembali kelapangan. Maka kesimpulan yang di peroleh merupakan kesimpulan yang kredibel. penarikan kesimpulan ini dilakukan pada saat kegiatan analisis data berlangsung secara terus-menerus selesai dikerjakan oleh

Adapun teknik peneliti, baik yang berlangsung di lapangan maupun setelah selesai lapangan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pratindakan

Kelompok Bermain Ananda adalah Lembaga Pendidikan Non Formal yang didirikan oleh Yayasan pribadi/swasta yang bernomor izin operasional Sekolah/TBT: 1274000633205 dan memiliki No NSS:0020.406.10.002, berdiri pada tahun 2009, yang beralamat di jalan Galunggung Rt 002 Rw 002, Dusun Kauman, Desa Beringin Makmur, Kecamatan Kerumutan, Kabupaten Pelalawan, Provinsi Riau. Awal berdirinya Kelompok Bermain Ananda karena melihat kenyataan bahwa lingkungan desa Beringin Makmur banyak anak usia dini yang sangat memerlukan tempat bermain sambil belajar untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Sehingga berdirilah KB Ananda ini. KB Ananda memiliki 1 ruang kelas belajar, 1 ruang kantor guru, 1 kamar mandi/wc, dan memiliki halaman sekolah yang cukup luas. Di Kelompok Bermain Ananda terdapat permainan indoor dan juga outdoor, permainan indoor seperti bola kecil, bola besar, lego, hulahop, karet gelang, congklak, balok, puzzle, menara donat dll, sedangkan permainan outdoor meliputi 2 ayunan, 1 perosotan, dan 1 tangga.

Dalam proses perkembangannya KB Ananda setiap tahunnya minat masyarakat cukup baik, sehingga jumlah peserta didik mengalami peningkatan tiap tahunnya.

Subjek yang diteliti hanya focus pada 1 kelas karena memang hanya 1 rombongan dengan anak usia 3-4 tahun yang berjumlah 22 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Penetapan penelitian ini diterapkan untuk Pengembangan Kemampuan Kognitif melalui Media Biji Congklak. Kegiatan pembelajaran pra-tindakan yang diamati pada tindakan yang berdasarkan pengembangan indikator pengembangan kemampuan

kognitif melalui media biji congklak yang dilakukan pada tanggal 15 Maret 2023 di KB Ananda ,Desa Beringi Makmur dengan kondisi awal pengembangan kemampuan kognitif melalui media biji congklak anak usia 3-4 tahun terlihat masih rendah dan kurang optimal. Sebelum melakukan penelitian, peserta didik diajak untuk melakukan permainan melalui media biji congklak dan ternyata masih banyak anak-anak yang belum paham, masih banyak anak yang belum mampu membentuk pola lambang bilangan, anak belum mampu membentuk pola huruf, anak belum mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, anak belum mampu membilang jumlah benda, dan anak belum mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan belum sesuai dan penggunaan metode kurang menantang dan kurang bervariasi sehingga menimbulkan kebosanan. Kegiatan bermain melalui media biji congklak merupakan kegiatan baru yang belum pernah dilakukan di KB Ananda sebelumnya. Berikut hasil observasi sebelum melakukan penelitian pada pra-tindakan Pengembangan Kemampuan Kognitif melalui Media Biji Congklak pada masing-masing indikator yaitu

Tabel 4.1 Capaian Pra-Tindakan Pengembangan Kemampuan Kognitif masing-masing Indikator

Indikator	Kriteria			
	BB	MB	BSH	BSB
Membentuk pola lambang bilangan	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak
Persentase	55,92%	31,23%	14,75%	0%
Membentuk pola huruf	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak
Persentase	55,92%	31,23%	14,75%	0%
Mengelompokkan benda berdasarkan warna	14 Anak	7 Anak	2 Anak	0 Anak
Persentase	55,92%	31,23%	14,75%	0%
Membilang	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak
Persentase	55,92%	31,23%	14,75%	0%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak
Persentase	55,92%	31,23%	14,75%	0%

Berdasarkan dari observasi pra siklus pada setiap indicator menunjukkan pengembangan kemampuan kognitif pada anak belum berkembang secara optimal dan perlu ditingkatkan lagi, hal ini dapat dilihat dari table 4.2 indikator pengembangan membentuk pola lambang bilangan bahwa 14 anak belum berkembang(BB)dengan presentase 55,92 %, 6 anak sudah mulai berkembang(MB) meskipun masih dibantu guru dengan presentase 31,23%,serta 2 anak sudah berkembang sesuai harapan(BSH) meskipun masih dibantu guru dengan presentase 14,75%,sedangkan nilai berkembang sangat baik(BSB)belum ada anak yang dikategorikan dalam kriteria ini.Pada indicator pengembangan membentuk pola huruf ada 14 anak yang belum berkembang(BB)dengan presentase 55,92%,6 anak sudah mulai berkembang(MB)dengan presentase 31,23%,2 anak berkembang sesuai harapan(BSH)dengan presentase 14,75%,sedangkan berkembang sangat baik(BSB)belum ada anak yang dikategorikan dalam kriteria ini.

Pada indicator pengembangan mengelompokan benda berdasarkan warna biji congklak terdapat 14 anak yang belum berkembang(BB)dengan presentase 55,92%,6 anak sudah mulai berkembang(MB)dengan presentase 31,23%,2 anak berkembang sesuai harapan(BSH)dengan presentase 14,75%,sedangkan berkembang sangat baik(BSB)belum ada anak yang dikategorikan dalam kriteria ini.Pada pengembangan membilang jumlah biji congkalk terdapat 14 anak yang belum berkembang(BB)dengan presentase 55,92%,6 anak sudah mulai berkembang(MB)dengan presentase 31,23%,2 anak sudah berkembang sesuai harapan(BSH)dengan presentase 14,75%,sedangkan berkembang sangat baik(BSB)belum ada anak yang dikategorikan dalam kriteria ini.Pada indicator pengembangan mengetahui konsep banyak dan sedikit terdapat 14 anak yang belum berkembang(BB)dengan presentase 55,92%,6 anak sudah mulai

berkembang(MB)dengan presentase 31,23% dan 2 anak berkembang sesuai harapan(BSH)dengan presentase 14,75%.Sedangkan berkembang sangat baik(BSB) belum ada anak yang dikategorikan dalam kriteria ini.Berdasarkan pembahasan pra-tindakan yang dilakukan oleh peneliti,maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif pada anak di Kelompok Bermain Ananda masih rendah dan perlu ditingkatkan lagi,hal ini peneliti merencanakan sebuah tindakan menggunakan metode media biji congklak untuk meningkatkan pengembangan kemampuan kognitif dan berkembang sesuai harapan yang diinginkan.Media yang digunakan oleh guru dan peneliti agar anak tertarik dengan hal yang baru dan menarik media yang digunakan tidak berbahaya dan pastinya aman bagi anak-anak.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

1. Siklus I

a. Perencanaan

Tahapan Kegiatan perencanaan pada siklus I peneliti mempersiapkan apa saja yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, diuraikan sebagai berikut :

- 1) Berdiskusi dengan guru kelas dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran seperti menentukan tema dan sub tema.
- 2) Membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH)
- 3) Menyiapkan media dan alat untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, berupa papan congkak dan biji congklak
- 4) Menyiapkan ruang kelas sebelum melakukan kegiatan pembelajaran.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat peningkatan pengembangan kemampuan kognitif anak

6) Menyiapkan alat dokumentasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan I

a. Kegiatan Awal

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin 08 Mei 2023 dari pukul 08:00 – 10:00 WIB, Sebelum anak memasuki kelas kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu berbaris di depan kelas di siapkan oleh guru dan mengucapkan salam kepada anak-anak serta menyanyikan lagu ikrar sekolah KB Ananda, setelah itu guru menanyakan hari, tanggal, bulan serta tahun kepada anak dengan bertepuk hari ini, senam sederhana ,anak memilih gambar sebelum masuk kelas setelah selesai peserta didik melepaskan sepatu dan merapikan sepatu kedalam rak sepatu, anak langsung masuk kedalam kelas dan duduk membentuk lingkaran besar. Kegiatan awal di mulai pada pukul 08:00– 08:30 WIB guru memulainya dengan mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian anak menjawab salam dari guru, guru memimpin anak untuk membaca do'a pendek dan surah pendek serta menanyakan kabarnya hari ini, kegiatannya sebelum berangkat sekolah, serta melakukan tepuk hari ini dan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat anak sebelum masuk kegiatan inti.

b.Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan pada pukul 08:30– 09:30 WIB, setelah istirahat makan dan bermain. guru mengajak anak untuk berdiri membuat lingkaran besar dan guru menjelaskan kegiatan bermain menggunakan media biji congklak itu apa, karna anak masih bingung dan belum tahu, guru mencoba menjelaskan

kembali tema Tanaman ,sub tema Tanaman Buah, setelah itu guru menunjukkan alat dan media congklak,kegiatan serta menyampaikan aturan permainan yang akan dilaksanakan,guru mengatakan kepada anak apakah anak-anak mengerti dengan aturan mainnya? Anak-anak menjawab mengerti bunda,selesai bertanya guru memancing dengan jawaban kalau kegiatannya sudah dimulai anak-anak bunda tidak ada lagi yang lari-lari kesana kemari,tidak boleh mengganggu teman yang sedang bermain congklak, bila anak-anak sudah paham dan setuju maka guru akan memulai melakukan kegiatan yang akan dilakukan.di saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru menjelaskan kembali tema dan sub tema yaitu (tanaman buah), dan berdiskusi bersama anak-anak tentang sub tema, setelah itu gurulihatkan media dan alat yang digunakan yaitu papan congklak dan biji congklak yang akan di mainkan, setelah itu guru menjelaskan aturan permainannya nanti anak bunda memasukan satu persatu biji congklak kedalam lubang-lubang kecil pada papan congklak,begitu seterusnya sampai biji congklaknya habis yang berada pada lubang besar,guru membimbing anak –anak untuk melakukan permainan tersebut.Guru bertanya tentang warna-warna biji congklak dan tentang sub tema hari ini, anak masih bingung untuk menjawab dan masih tidak fokus dengan apa yang di tanyakan oleh guru,pada saat kegiatan berlangsung peneliti dan guru kewalahan untuk mengamankan anak-anak yang asyik bermain sendiri ketika menunggu giliran dan ada anak yang mengganggu teman sampai nangis, saat guru dan peneliti mengatasi permasalahan tersebut guru mengalihkan konsentrasi anak dengan bertepuk diam karna anak tidak mau mematuhi aturan bermain yang telah di sampaikan tadi, maka guru hanya diam

sampai semuanya hening, dengan cara tersebut anak dapat tenang dan juga berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan bermain dengan guru memberikan pujian kepada anak yang mau mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung pada pukul 09:30-10:00 WIB kegiatan akhir ini guru mengajak peserta didik bernyanyi dan melakukan gerak dan lagu, serta berdiskusi tentang kegiatan yang apa saja yang sudah dilakukan di hari ini, guru mengulang pembelajaran yang sudah di sampaikan tadi apa-apa saja alat dan bahan yang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran, menanyakan bagaimana perasaannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran tadi, guru mengajak anak membacakan janji pulang sekolah bersama-sama serta yang terakhir membaca surat Al-Fatihah dan surat wal'asry do'a dan bernyanyi gelang sepatu gelang dan sayonara setelah itu salam dan menunggu jemputan dari orang tua di dalam kelas atau bermain diluar kelas tidak keluar dari pekarangan sekolah.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan II

a. Kegiatan Awal

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa 09 Mei 2023 dari pukul 08:00 – 10:00 WIB, Sebelum anak memasuki kelas kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu berbaris di depan kelas di siapkan oleh guru dan mengucapkan salam kepada anak-anak serta menyanyikan lagu ikrar sekolah KB Ananda, setelah itu guru menanyakan hari, tanggal, bulan serta tahun kepada anak dengan bertepuk hari ini, senam sederhana ,anak memilih

gambar sebelum masuk kelas setelah selesai peserta didik melepaskan sepatu dan merapikan sepatu kedalam rak sepatu, anak langsung masuk kedalam kelas dan duduk membentuk lingkaran besar. Kegiatan awal di mulai pada pukul 08:00–08:30 WIB guru memulainya dengan mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian anak menjawab salam dari guru, guru memimpin anak untuk membaca do'a pendek dan surah pendek serta menanyakan kabarnya hari ini, kegiatannya sebelum berangkat sekolah, serta melakukan tepuk hari ini dan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat anak sebelum masuk kegiatan inti.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan pada pukul 08:30– 09:30 WIB, setelah istirahat makan dan bermain. guru mengajak anak untuk berdiri membuat lingkaran besar dan guru menjelaskan kegiatan bermain menggunakan media biji congklak itu apa, karna anak masih bingung dan belum tahu, guru mencoba menjelaskan kembali tema Tanaman ,sub tema Tanaman Buah, setelah itu guru menunjukkan alat dan media congklak,kegiatan serta menyampaikan aturan permainan yang akan dilaksanakan,guru mengatakan kepada anak apakah anak-anak mengerti dengan aturan mainnya? Anak-anak menjawab mengerti bunda,selesai bertanya guru memancing dengan jawaban kalau kegiatannya sudah di mulai anak-anak bunda tidak ada lagi yang lari-lari kesana kemari,tidak boleh mengganggu teman yang sedang bermain congklak, bila anak-anak sudah paham dan setuju maka guru akan memulai melakukan kegiatan yang akan dilakukan.di saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru menjelaskan kembali tema dan sub tema yaitu (tanaman buah), dan berdiskusi bersama anak-anak tentang sub tema, setelah itu

guru melihatkan media dan alat yang digunakan yaitu papan congklak dan biji congklak yang akan di mainkan, setelah itu guru menjelaskan aturan permainannya nanti anak bunda memasukan satu persatu biji congklak kedalam lubang-lubang kecil pada papan congklak, begitu seterusnya sampai biji congklaknya habis yang berada pada lubang besar, guru membimbing anak –anak untuk melakukan permainan tersebut. Guru bertanya tentang warna-warna biji congklak dan tentang sub tema hari ini, anak masih bingung untuk menjawab dan masih tidak fokus dengan apa yang di tanyakan oleh guru, pada saat kegiatan berlangsung peneliti dan guru kewalahan untuk mengamankan anak-anak yang asyik bermain sendiri ketika menunggu giliran dan ada anak yang mengganggu teman sampai menangis, saat guru dan peneliti mengatasi permasalahan tersebut guru mengalihkan konsentrasi anak dengan bertepuk diam karna anak tidak mau mematuhi aturan bermain yang telah di sampaikan tadi, maka guru hanya diam sampai semuanya hening, dengan cara tersebut anak dapat tenang dan juga berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan bermain dengan guru memberikan pujian kepada anak yang mau mengikuti kegiatan pembelajaran

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung pada pukul 09:30-10:00 WIB kegiatan akhir ini guru mengajak peserta didik bernyanyi dan melakukan gerak dan lagu, serta berdiskusi tentang kegiatan yang apa saja yang sudah dilakukan di hari ini, guru mengulang pembelajaran yang sudah di sampaikan tadi apa-apa saja alat dan bahan yang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran, menanyakan bagaimana

perasaannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran tadi, guru mengajak anak membacakan janji pulang sekolah bersama-sama serta yang terakhir membaca surat Al-Fatihah dan surat wal'asry do'a dan bernyanyi gelang sepatu gelang dan sayonara setelah itu salam dan menunggu jemputan dari orang tua di dalam kelas atau bermain diluar kelas tidak keluar dari pekarangan sekolah.

c. Observasi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil dari proses pembelajaran pertemuan pertama dan kedua pada siklus I diperoleh gambaran tentang hasil pengembangan kognitif pada anak dengan kriteria anak yang belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan belum ada anak pada kriteria berkembang sangat baik. Dapat dilihat pada pertemuan pertama anak masih bingung dan kurang fokus karna belum terbiasa dengan kegiatan baru, ketidakmampuan dan kebingungan dapat dilihat pada saat guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan, saat guru menjelaskan masih ada anak yang mengganggu temannya, pada saat kegiatan dimulai dapat dilihat dari sikap anak yang kurang fokus dan berlari kesana kemari, dan ada juga anak yang mengambil mainan lain dan bermain sendiri.

Pada pertemuan kedua guru mengajak anak membuat lingkaran besar dan anak sudah mulai terbiasa dengan kegiatan saat pembelajaran dimulai, meskipun sebagian anak ada yang sudah paham dan mengerti dan masih ada yang berlari kesana kemari, dan ada beberapa anak mengalami kesulitan. Berikut hasil observasi pada siklus I pertemuan I dan II pada capaian pengembangan kemampuan kognitif anak pada setiap indikator tindakan yaitu :

Tabel 4.2 Capaian Pengembangan Kemampuan Kognitif masing-masing Indikator Siklus I Pertemuan I

Indikator	Kriteria			
	BB	MB	BSH	BSB
Membentuk pola lambang bilangan	8 Anak	9 Anak	3 Anak	2 Anak
Persentase	36,24%	37,20%	17,33%	14,75%
Membentuk pola huruf	8 Anak	9 Anak	3 Anak	2 Anak
Persentase	36,24%	37,20%	17,33%	14,75%
Mengelompokkan benda berdasarkan warna	8 Anak	9 Anak	3 Anak	2 Anak
Persentase	36,24%	37,20%	17,33%	14,75%
Membilang	8 Anak	9 Anak	3 Anak	2 Anak
Persentase	36,24%	37,20%	17,33%	14,75%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	8 Anak	9 Anak	3 Anak	2 Anak
Persentase	36,24%	37,20%	17,33%	14,75%

Tabel 4.3 Capaian Pengembangan Kemampuan Kognitif masing-masing Indikator Siklus I Pertemuan II

Indikator	Kriteria			
	BB	MB	BSH	BSB
Membentuk pola lambang bilangan	7 Anak	6 Anak	6 Anak	3 Anak
Persentase	34,24%	31,23%	31,23%	17,33%
Membentuk pola huruf	7 Anak	3 Anak	6 Anak	3 Anak
Persentase	34,24%	31,23%	31,23%	17,33%
Mengelompokkan benda berdasarkan warna	7 Anak	6 Anak	6 Anak	3 Anak
Persentase	34,24%	31,23%	31,23%	17,33%
Membilang	7 Anak	6 Anak	6 Anak	3 Anak
Persentase	34,24%	31,23%	31,23%	17,33%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	7 Anak	6 Anak	6 Anak	3 Anak
Persentase	34,24%	31,23%	31,23%	17,33%

Dari tabel 4.2 dan 4.3 diketahui ada peningkatan pengembangan kemampuan kognitif disetiap indikatornya dilihat pada kriteria pra-tindakan indikator membentuk pola lambang bilangan, membentuk pola huruf, mengelompokan benda berdasarkan warna, membilang dan mengetahui konsep banyak dan sedikit. Pada kriteria Belum Berkembang (BB) 14 anak dengan persentase 55,92%, kriteria Mulai Berkembang (MB) ada 6 anak dengan persentase 31,23% , pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak dengan persentase 14,75% sedangkan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada anak yang kategorikan dalam kriteria ini. Adapun pada siklus I pertemuan I indikator membentuk pola lambang bilangan, membentuk pola huruf, mengelompokan benda berdasarkan warna, membilang, dan mengetahui konsep banyak dan sedikit pada kriteria Belum Berkembang (BB) menjadi 8 anak dengan persentase 36,24% pada pertemuan II menjadi 7 anak dengan persentase 34,24%. Pada kriteria Mulai Berkembang (MB) pada siklus I pertemuan I ada 9 anak dengan persentase 37,20%, pada pertemuan II meningkat menjadi 6 anak dengan persentase 31,23%. Sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada siklus I pertemuan I menjadi 3 anak dengan persentase 17,33% pada pertemuan II menjadi 6 anak dengan persentase 31,23%, dan pada kriteria Berkembang Sangat baik (BSB) pada siklus I pertemuan I menjadi 2 anak dengan persentase 14,75% , dan pada siklus I pertemuan II meningkat menjadi 3 anak dengan persentase 17,33%.

Tabel 4.4 Capaian Peningkatan Pengembangan Kemampuan Kognitif melalui Media Biji Congklak pada Pra-tindakan, Siklus I Pertemuan I dan II Masing- Masing Indikator

Indikator	Pra-Tindakan		Siklus I Pertemuan I					Siklus I Pertemuan II				
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Membentuk pola lambang bilangan	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak	8 Anak	9 Anak	3 Anak	2 Anak	7 Anak	6 Anak	6 Anak	3 Anak
Persentase	55,9 2%	31,2 3%	14,7 5%	0%	36,2 4%	37,2 0%	17,3 3%	14,7 5%	34,2 4%	31,2 3%	31,2 3%	17,3 3%
Membentuk pola huruf	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak	8 Anak	9 Anak	3 Anak	2 Anak	7 Anak	6 Anak	6 Anak	3 Anak
Persentase	55,9 2%	31,2 3%	14,7 5%	0%	36,2 4%	37,2 0%	17,3 3%	14,7 5%	34,2 4%	31,2 3%	31,2 3%	17,3 3%
Mngurutkan benda berdasarkan warna	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak	8 Anak	9 Anak	3 Anak	2 Anak	7 Anak	6 Anak	6 Anak	3 Anak
Persentase	55,9 2%	31,2 3%	14,7 5%	0%	36,2 4%	37,2 0%	17,3 3%	14,7 5%	34,2 4%	31,2 3%	31,2 3%	17,3 3%
Membilang	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak	8 Anak	9 Anak	3 Anak	2 Anak	7 Anak	6 Anak	6 Anak	3 Anak
Persentase	55,9 2%	31,2 3%	14,7 5%	0%	36,2 4%	37,2 0%	17,3 3%	14,7 5%	34,2 4%	31,2 3%		17,3 3%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	6 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak	8 Anak	9 Anak	3 Anak	2 Anak	7 Anak	6 Anak	6 Anak	3 Anak
Persentase	55,9 2%	31,2 3%	14,7 5%	0%	36,2 4%	37,2 0%	17,3 3%	14,7 5%	34,2 4%	31,2 3%	31,2 3%	17,3 3%

Berdasarkan dari hasil observasi pra-siklus dan siklus I, pertemuan I dan pertemuan II, dapat dilihat pada tabel diatas bahwa pada setiap indikator pengembangan kemampuan kognitif melalui media biji congklak sudah menunjukkan peningkatan, namun masih belum berkembang dengan baik dan perlu ditingkatkan lagi pada siklus II.

b. Refleksi

Untuk memperbaiki perencanaan yang akan dilakukan pada siklus ke II, maka ditahap refleksi perlu dilakukan untuk peningkatan pengembangan

kemampuan kognitif melalui media biji congklak pada siklus selanjutnya, refleksi ini berfungsi untuk mencari kelebihan dan kekurangan pada kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya, pada tahap ini guru dan peneliti berdiskusi dalam permasalahan apa yang ada pada tahap siklus I, Berikut permasalahan yang menghambat pengembangan kemampuan kognitif anak yang harus dicari solusinya

1. Peneliti terlalu cepat dan menggunakan bahasa yang sulit dipahami oleh anak-anak saat menjelaskan cara bermain congklak sehingga banyak anak yang belum benar dalam melakukan kegiatan bermain congklak
2. Ada beberapa anak kurang fokus untuk melakukan kegiatan dan sibuk dengan sendiri, ada anak yang suka mengobrol dengan teman lainnya.
3. Ada sebagian anak saat melakukan kegiatan anak kurang semangat.
4. Posisi saat kegiatan pembelajaran dari pertemuan satu dan dua menonton, perlunya ruangan yang luas agar anak lebih nyaman.

Berikut solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu:

1. Peneliti menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami dan pelan saat menjelaskan cara bermain congklak sehingga anak paham dan dengan cara yang menyenangkan agar anak tidak cepat bosan.
2. Guru dan peneliti juga memberikan reward kepada anak yang mau mengikuti pelaksanaan pembelajaran dan bisa menyelesaikan permainan dengan benar serta anak lain juga akan termotivasi untuk mengikuti kegiatan bermain biji congklak

3. Anak-anak yang suka mengobrol sama teman disampingnya disaat proses pembelajaran berlangsung maka guru dan peneliti memindahkan anak yang suka ngobrol ke samping anak yang tidak suka mengobrol, serta membawa anak untuk bermain tepuk fokus agar anak bisa fokus untuk melakukan pembelajaran
4. Selanjutnya peneliti dan guru melakukan posisi tempat duduknya bervariasi pada setiap pertemuan dan tidak menonton.

Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, walaupun hasilnya belum mencapai keberhasilan, oleh karena itu kegiatan bermain melalui media biji congklak akan dilanjutkan pada siklus II dalam upaya untuk meningkatkan pengembangan kemampuan kognitif anak, pada tindakan siklus I permasalahan peneliti merubah cara penyampaian materi pembelajaran sesederhana mungkin agar anak mudah memahami materi yang disampaikan oleh peneliti dan semenarik mungkin agar anak senang dan tidak cepat bosan sehingga anak dapat melakukan pembelajaran dengan benar dan sesuai, serta megubah posisi duduk dan ruangan yang lebih luas agar anak lebih nyaman, diharapkan mampu meningkatkan pengembangan kemampuan kognitif melalui media biji congklak pada anak Kelompok Bermain di KB Ananda Desa Beringin Makmur, Kecamatan Kerumutan, Kabupaten Pelalawan.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Tahapan kegiatan perencanaan pada siklus II peneliti merencanakan pelaksanaan dalam proses pembelajaran, diuraikan sebagai berikut :

- 1) Menyusun dan membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH), dan menentukan tema dan sub tema.
- 2) Peneliti merubah cara penyampaian materi menggunakan bahasa yang sesederhana mungkin dan menarik agar anak-anak mudah memahami materi, anak-anak senang dan tidak mudah bosan.
- 3) Sebelum melakukan kegiatan setiap pertemuan peneliti dan guru mengubah posisi tempat duduk anak agar bervariasi dan tidak menonton, dan bermain tepuk tangan.
- 4) Guru dan peneliti memindahkan anak yang suka mengobrol ke teman yang tidak suka mengobrol.
- 5) Guru dan peneliti juga memberikan reward kepada anak yang mau mengikuti pelaksanaan pembelajaran dan bisa menyelesaikan permainan dengan benar serta anak lain juga akan termotivasi untuk mengikuti kegiatan bermain congklak.
- 6) Menyiapkan ruang kelas, alat dan bahan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran.
- 7) Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat peningkatan pengembangan kemampuan kognitif anak
- 8) Menyiapkan alat dokumentasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan I
 - a. Kegiatan Awal

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin 15 Mei 2023 dari pukul 08:00 – 10:00 WIB, Sebelum anak memasuki kelas kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu berbaris di depan kelas di siapkan oleh guru dan mengucapkan salam kepada anak-anak serta menyanyikan lagu ikrar sekolah KB Ananda, setelah itu guru menanyakan hari, tanggal, bulan serta tahun kepada anak dengan bertepuk hari ini, senam sederhana ,anak memilih gambar sebelum masuk kelas setelah selesai peserta didik melepaskan sepatu dan merapikan sepatu kedalam rak sepatu, anak langsung masuk kedalam kelas dan duduk membentuk lingkaran besar. Kegiatan awal di mulai pada pukul 08:00– 08:30 WIB guru memulainya dengan mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian anak menjawab salam dari guru, guru memimpin anak untuk membaca do'a pendek dan surah pendek serta menanyakan kabarnya hari ini, kegiatannya sebelum berangkat sekolah, serta melakukan tepuk hari ini dan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat anak sebelum masuk kegiatan inti.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan pada pukul 08:30– 09:30 WIB, setelah istirahat makan dan bermain. guru mengajak anak untuk berdiri membuat lingkaran besar dan guru menjelaskan kegiatan bermain menggunakan media biji congklak itu apa, karna anak masih bingung dan belum tahu, guru mencoba menjelaskan kembali tema Tanaman ,sub tema Tanaman Buah, setelah itu guru menunjukkan alat dan media congklak,kegiatan serta menyampaikan aturan permainan yang akan dilaksanakan,guru mengatakan kepada anak apakah anak-anak mengerti dengan aturan mainnya? Anak-anak menjawab mengerti bunda,selesai bertanya

guru memancing dengan jawaban kalau kegiatannya sudah dimulai anak-anak bunda tidak ada lagi yang lari-lari kesana kemari, tidak boleh mengganggu teman yang sedang bermain congklak, bila anak-anak sudah paham dan setuju maka guru akan memulai melakukan kegiatan yang akan dilakukan. di saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru menjelaskan kembali tema dan sub tema yaitu (tanaman buah), dan berdiskusi bersama anak-anak tentang sub tema, setelah itu guru melihat media dan alat yang digunakan yaitu papan congklak dan biji congklak yang akan di mainkan, setelah itu guru menjelaskan aturan permainannya nanti anak bunda memasukan satu persatu biji congklak kedalam lubang-lubang kecil pada papan congklak, begitu seterusnya sampai biji congklaknya habis yang berada pada lubang besar, guru membimbing anak-anak untuk melakukan permainan tersebut. Guru bertanya tentang warna-warna biji congklak dan tentang sub tema hari ini, anak masih bingung untuk menjawab dan masih tidak fokus dengan apa yang di tanyakan oleh guru, pada saat kegiatan berlangsung peneliti dan guru kewalahan untuk mengamankan anak-anak yang asyik bermain sendiri ketika menunggu giliran dan ada anak yang mengganggu teman sampai nangis, saat guru dan peneliti mengatasi permasalahan tersebut guru mengalihkan konsentrasi anak dengan bertepuk diam karna anak tidak mau mematuhi aturan bermain yang telah di sampaikan tadi, maka guru hanya diam sampai semuanya hening, dengan cara tersebut anak dapat tenang dan juga berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan bermain dengan guru memberikan pujian kepada anak yang mau mengikuti kegiatan pembelajaran

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung pada pukul 09:30-10:00 WIB kegiatan akhir ini guru mengajak peserta didik bernyanyi dan melakukan gerak dan lagu, serta berdiskusi tentang kegiatan yang apa saja yang sudah dilakukan di hari ini, guru mengulang pembelajaran yang sudah di sampaikan tadi apa-apa saja alat dan bahan yang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran, menanyakan bagaimana perasaannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran tadi, guru mengajak anak membacakan janji pulang sekolah bersama-sama serta yang terakhir membaca surat Al-Fatihah dan surat wal'asry do'a dan bernyanyi gelang sepatu gelang dan sayonara setelah itu salam dan menunggu jemputan dari orang tua di dalam kelas atau bermain diluar kelas tidak keluar dari pekarangan sekolah.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan II

a. Kegiatan Awal

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa 16 Mei 2023 dari pukul 08:00 – 10:00 WIB, Sebelum anak memasuki kelas kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu berbaris di depan kelas di siapkan oleh guru dan mengucapkan salam kepada anak-anak serta menyanyikan lagu ikrar sekolah KB Ananda, setelah itu guru menanyakan hari, tanggal, bulan serta tahun kepada anak dengan bertepuk hari ini, senam sederhana ,anak memilih gambar sebelum masuk kelas setelah selesai peserta didik melepaskan sepatu dan merapikan sepatu kedalam rak sepatu, anak langsung masuk kedalam kelas dan duduk membentuk lingkaran besar. Kegiatan awal di mulai pada pukul 08:00–08:30 WIB guru memulainya dengan mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian anak menjawab salam dari guru, guru memimpin anak untuk membaca

do'a pendek dan surah pendek serta menanyakan kabarnya hari ini, kegiatannya sebelum berangkat sekolah, serta melakukan tepuk hari ini dan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat anak sebelum masuk kegiatan inti.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan pada pukul 08:30– 09:30 WIB, setelah istirahat makan dan bermain. guru mengajak anak untuk berdiri membuat lingkaran besar dan guru menjelaskan kegiatan bermain menggunakan media biji congklak itu apa, karna anak masih bingung dan belum tahu, guru mencoba menjelaskan kembali tema Tanaman ,sub tema Tanaman Buah, setelah itu guru menunjukkan alat dan media congklak,kegiatan serta menyampaikan aturan permainan yang akan dilaksanakan,guru mengatakan kepada anak apakah anak-anak mengerti dengan aturan mainnya? Anak-anak menjawab mengerti bunda,selesai bertanya guru memancing dengan jawaban kalau kegiatannya sudah di mulai anak-anak bunda tidak ada lagi yang lari-lari kesana kemari,tidak boleh mengganggu teman yang sedang bermain congklak, bila anak-anak sudah paham dan setuju maka guru akan memulai melakukan kegiatan yang akan dilakukan.di saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru menjelaskan kembali tema dan sub tema yaitu (tanaman buah), dan berdiskusi bersama anak-anak tentang sub tema, setelah itu gurulihatkan media dan alat yang digunakan yaitu papan congklak dan biji congklak yang akan di mainkan, setelah itu guru menjelaskan aturan permainannya nanti anak bunda memasukan satu persatu biji congklak kedalam

lubang-lubang kecil pada papan congklak, begitu seterusnya sampai biji congklaknya habis yang berada pada lubang besar, guru membimbing anak-anak untuk melakukan permainan tersebut. Guru bertanya tentang warna-warna biji congklak dan tentang sub tema hari ini, anak masih bingung untuk menjawab dan masih tidak fokus dengan apa yang ditanyakan oleh guru, pada saat kegiatan berlangsung peneliti dan guru kewalahan untuk mengamankan anak-anak yang asyik bermain sendiri ketika menunggu giliran dan ada anak yang mengganggu teman sampai menangis, saat guru dan peneliti mengatasi permasalahan tersebut guru mengalihkan konsentrasi anak dengan bertepuk diam karena anak tidak mau mematuhi aturan bermain yang telah disampaikan tadi, maka guru hanya diam sampai semuanya hening, dengan cara tersebut anak dapat tenang dan juga berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan bermain dengan guru memberikan pujian kepada anak yang mau mengikuti kegiatan pembelajaran

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung pada pukul 09:30-10:00 WIB kegiatan akhir ini guru mengajak peserta didik bernyanyi dan melakukan gerak dan lagu, serta berdiskusi tentang kegiatan yang apa saja yang sudah dilakukan di hari ini, guru mengulang pembelajaran yang sudah disampaikan tadi apa-apa saja alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, menanyakan bagaimana perasaannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran tadi, guru mengajak anak membacakan janji pulang sekolah bersama-sama serta yang terakhir membaca surat Al-Fatihah dan surat wal'asry do'a dan bernyanyi gelang sepatu gelang dan

sayonara setelah itu salam dan menunggu jemputan dari orang tua di dalam kelas atau bermain diluar kelas tidak keluar dari pekarangan sekolah.

c. Observasi Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil dari proses pembelajaran pertemuan pertama dan kedua pada siklus II diperoleh gambaran tentang hasil pengembangan kognitif pada anak dengan kriteria anak yang belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan belum ada anak pada kriteria berkembang sangat baik. Dapat dilihat pada pertemuan pertama anak masih bingung dan kurang fokus karna belum terbiasa dengan kegiatan baru, ketidakmampuan dan kebingungan dapat dilihat pada saat guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan, saat guru menjelaskan masih ada anak yang mengganggu temannya, pada saat kegiatan dimulai dapat dilihat dari sikap anak yang kurang fokus dan berlari kesana kemari, dan ada juga anak yang mengambil mainan lain dan bermain sendiri.

Pada pertemuan kedua guru mengajak anak membuat lingkaran besar dan anak sudah mulai terbiasa dengan kegiatan saat pembelajaran dimulai, meskipun sebagian anak ada yang sudah paham dan mengerti dan masih ada yang berlari kesana kemari, dan ada beberapa anak mengalami kesulitan. Berikut hasil observasi pada siklus II pertemuan I dan II pada capaian pengembangan kemampuan kognitif anak pada setiap indikator tindakan yaitu :

Tabel 4.5 Capaian Pengembangan Kemampuan Kognitif masing-masing Indikator Siklus II Pertemuan I

Indikator	Kriteria			
	BB	MB	BSH	BSB
Membentuk pola lambang bilangan	0 Anak	3 Anak	13 Anak	6 Anak

Persentase	0 %	17,33%	54,86%	31,23%
Membentuk pola huruf	0 Anak	3 Anak	13 Anak	6 Anak
Persentase	0 %	17,33%	54,86%	31,23%
Mengelompokan benda berdasarkan warna	0 Anak	3 Anak	13 Anak	6 Anak
Persentase	0 %	17,33%	54,86%	31,23%
Membilang	0 Anak	3 Anak	13 Anak	6 Anak
Persentase	0 %	17,33%	54,86%	31,23%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	0 Anak	3 Anak	13 Anak	6 Anak
Persentase	0 %	17,33%	54,86%	31,23%

Berdasarkan hasil capaian pengembangan kemampuan kognitif masing-masing indikator Siklus II pertemuan I terdapat peningkatan yang baik pada masing-masing indikator yaitu pada indikator membentuk pola lambang bilangan tidak ada anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB), dengan persentase 0%, terdapat 3 anak pada kriteria mulai berkembang (MB) dengan persentase 17,33%, terdapat 13 anak pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 54,86%, terdapat 6 anak pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 31,23%. Pada indikator membentuk pola huruf tidak ada anak pada kriteria belum berkembang (BB) dengan persentase 0%, pada kriteria mulai berkembang (MB) terdapat 3 anak dengan persentase 17,33%, pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 13 anak dengan persentase 54,86%, sedangkan pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) terdapat 6 anak dengan persentase 31,23%.

Pada indikator mengelompokan benda berdasarkan warna tidak ada anak pada kriteria belum berkembang (BB) dengan persentase 0%, pada kriteria mulai berkembang (MB) terdapat 3 anak dengan persentase 17,33%, pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 13 anak dengan persentase 54,86%, sedangkan pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) terdapat 6 anak dengan persentase 31,23%. Pada indikator membilang berdasarkan warna tidak ada anak pada kriteria belum

berkembang(BB)dengan persentase 0%,pada kriteria mulai berkembang(MB) terdapat 3 anak dengan persentase 17,33%,pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH)terdapat 13 anak dengan persentase 54,86%,sedangkan pada kriteria berkembang sangat baik (BSB)terdapat 6 anak dengan persentase 31,23%. Pada indikator mengetahui konsep banyak dan sedikit tidak ada anak pada kriteria belum berkembang(BB)dengan persentase 0%,pada kriteria mulai berkembang(MB) terdapat 3 anak dengan persentase 17,33%,pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH)terdapat 13 anak dengan persentase 54,86%,sedangkan pada kriteria berkembang sangat baik (BSB)terdapat 6 anak dengan persentase 31,23%.

Tabel 4.6 Capaian Pengembangan kemampuan kognitif masing-masing indikator Siklus II Pertemuan II

Indikator	Kriteria			
	BB	MB	BSH	BSB
Membentuk pola lambang bilangan	0 Anak	0 Anak	2 Anak	20 Anak
Persentase	0 %	0 %	14,75 %	92,43 %
Membentuk pola huruf	0 Anak	0 Anak	2 Anak	20 Anak
Persentase	0 %	0 %	14,75 %	92,43 %
Mengelompokkan benda berdasarkan warna	0 Anak	0 Anak	2 Anak	20 Anak
Persentase	0 %	0 %	14,75 %	92,43 %
Membilang	0 Anak	0 Anak	2 Anak	20 Anak
Persentase	0 %	0 %	14,74 %	92,43 %
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	0 Anak	0 Anak	2 Anak	20 Anak
Persentase	0 %	0 %	14,75 %	92,43 %

Berdasarkan hasil capaian pengembangan kemampuan kognitif masing-masing indikator Siklus II pertemuan II terdapat peningkatan yang sangat baik/signifikan pada masing-masing indikator yaitu pada indikator membentuk pola lambang bilangan tidak

ada anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB), dengan persentase 0%, tidak ada anak pada kriteria mulai berkembang (MB) dengan persentase 0 %, terdapat 2 anak pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 14,75%, terdapat 20 anak pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 92,43%. Pada indikator membentuk pola huruf tidak ada anak pada kriteria belum berkembang (BB) dengan persentase 0%, pada kriteria mulai berkembang (MB) tidak ada anak pada kriteria ini dengan persentase 0 %, pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 2 anak dengan persentase 14,75%, sedangkan pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) terdapat 20 anak dengan persentase 92,43%.

Pada indikator mengelompokkan benda berdasarkan warna tidak ada anak pada kriteria belum berkembang (BB) dengan persentase 0%, pada kriteria mulai berkembang (MB) tidak ada anak pada kriteria ini dengan persentase 0%, pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 2 anak dengan persentase 14,75%, sedangkan pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) terdapat 20 anak dengan persentase 92,43%. Pada indikator membilang berdasarkan warna tidak ada anak pada kriteria belum berkembang (BB) dengan persentase 0%, pada kriteria mulai berkembang (MB) tidak ada anak pada kriteria ini dengan persentase 0%, pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 2 anak dengan persentase 14,75%, sedangkan pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) terdapat 20 anak dengan persentase 92,43%. Pada indikator mengetahui konsep banyak dan sedikit tidak ada anak pada kriteria belum berkembang (BB) dengan persentase 0%, pada kriteria mulai berkembang (MB) tidak ada anak pada kriteria ini dengan persentase 0%, pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 2 anak

dengan persentase 14,75%,sedangkan pada kriteria berkembang sangat baik (BSB)terdapat 20 anak dengan persentase 92,43%

Tabel 4.7 Capaian Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Media Biji Congklak Pada Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan II

Indikator	Siklus II							
	Pertemuan I				Pertemuan II			
Kriteria	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Membentuk pola lambang bilangan	0 Anak	3 Anak	13 Anak	6 Anak	0 Anak	0 Anak	2 Anak	20 Anak
Persentase	0 %	17,33%	54,86%	31,23%	0 %	0 %	14,75%	92,43%
Membentuk pola huruf	0 Anak	3 Anak	13 Anak	6 Anak	0 Anak	0 Anak	2 Anak	20 Anak
Persentase	0 %	17,33%	54,86%	31,23%	0 %	0 %	14,75%	92,43%
Mengelompokan benda berdasarkan warna	0 Anak	3 Anak	13 Anak	6 Anak	0 Anak	0 Anak	2 Anak	20 Anak
Persentase	0 %	17,33%	54,86%	31,23%	0 %	0 %	14,75%	92,43%
Membilang	0 Anak	3 Anak	13 Anak	6 Anak	0 Anak	0 Anak	2 Anak	20 Anak
Persentase	0 %	17,33%	54,86%	31,23%	0 %	0 %	14,75%	92,43%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	0 Anak	3 Anak	13 Anak	6 Anak	0 Anak	0 Anak	2 Anak	20 Anak
Persentase	0 %	17,33%	54,86%	31,23%	0 %	0 %	14,75%	92,43%

Dari tabel diatas diketahui ada peningkatan yang signifikan pada siklus II dapat dilihat pada data setiap indikator,pada pertemuan I pada indicator membentuk pola lambang bilangan,membentuk pola huruf ,mengelompokan benda berdasarkan warna,membilang,dan mengetahui konsep banyak dn sedikit BB : 0 anak, MB:3 anak, BSH: 13 anak dan BSB : 6 anak dengan rata-tara persentase terakhir 31,23% sedangkan pada pertemuan II dapat dilihat pada data setiap indicator membentuk pola lambang bilangan,membentuk pola huruf ,mengelompokan benda berdasarkan warna,membilang,dan mengetahui konsep

banyak dan sedikit BB : 0 anak, MB:0 anak, BSH: 2 anak dan BSB : 20 anak dengan rata-rata persentase terakhir 92,43%

c.Refleksi

Pada tahap refleksi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru saat tindakan siklus I dan siklus II, tujuannya untuk membahas tentang pengembangan kemampuan kognitif melalui media biji congklak pada saat proses pembelajaran berlangsung pada siklus II dari hasil observasi dapat dilihat anak sangat semangat dan antusias saat pembelajaran dengan metode congklak, anak-anak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran pengembangan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan yang signifikan dengan menerapkan metode congklak, pada siklus II ini pengembangan kemampuan kognitif anak meningkat dan telah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

C. Perbandingan Hasil Tindakan Tiap Siklus

Sebelum melaksanakan penelitian dengan menerapkan metode congklak, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal melakukan pra tindakan setelah itu baru melakukan tindakan siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dengan menerapkan metode congklak untuk pengembangan kemampuan kognitif melalui media biji congklak untuk anak Kelompok Bermain di KB Ananda Desa Beringin Makmur, Kecamatan Kerumutan mengalami peningkatan, dari data-data yang didapatkan sudah sesuai dengan target yang direncanakan, sehingga dapat dihentikan pada siklus II, dalam pelaksanaan siklus I dan siklus II dalam setiap aspek perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan yang

tinggi. Berikut tabel peningkatan pengembangan kemampuan kognitif anak melalui media biji congklak anak usia 3-4 tahun pada Pra-Indakan, siklus I dan siklus II:

Tabel 4.8 Perbandingan Peningkatan Pengembangan Kemampuan Kognitif melalui Media Biji Congklak pada Pra-tindakan, Siklus I dan Siklus II Masing- Masing Indikator

Indikator	Pra-Tindakan			Siklus I				Siklus II				
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Membentuk pola lambang bilangan	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak	8 Anak	9 Anak	6 Anak	3 Anak	0 Anak	0 Anak	2 Anak	20 Anak
Persentase	55,92%	31,23%	14,75%	0%	36,24%	37,20%	31,23%	17,33%	0%	0%	14,75%	92,43%
Membentuk pola huruf	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak	8 Anak	9 Anak	6 Anak	3 Anak	0 Anak	0 Anak	2 Anak	20 Anak
Persentase	55,92%	31,23%	14,75%	0%	36,24%	37,20%	31,23%	17,33%	0%	0%	14,75%	92,43%
Mengurutkan benda berdasarkan warna	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak	8 Anak	9 Anak	6 Anak	3 Anak	0 Anak	0 Anak	2 Anak	20 Anak
Persentase	55,92%	31,23%	14,75%	0%	36,24%	37,20%	31,23%	17,33%	0%	0%	14,75%	92,43%
Membilang	14 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak	8 Anak	9 Anak	6 Anak	3 Anak	0 Anak	0 Anak	2 Anak	20 Anak
Persentase	55,92%	31,23%	14,75%	0%	36,24%	37,20%	31,23%	17,33%	0%	0%		92,43%
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	6 Anak	6 Anak	2 Anak	0 Anak	8 Anak	9 Anak	6 Anak	3 Anak	0 Anak	0 Anak	2 Anak	20 Anak
Persentase	55,92%	31,23%	14,75%	0%	36,24%	37,20%	31,23%	17,33%	0%	0%	14,75%	92,43%

Tabel 4.9 Perbandingan Rata-Rata Persentase Masing-Masing Indikator dari Pra-Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Indikator	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II
Membentuk pola lambang bilangan	14,75%	17,33%	92,43%
Membentuk pola huruf	14,75%	17,33%	92,43%
Mengurutkan benda berdasarkan warna	14,75%	17,33%	92,43%
Membilang	14,75%	17,33%	92,43%

Mengetahui konsep banyak dan sedikit	14,75%	17,33%	92,43%
Rata-rata persentase	33,24%	40,36%	94,52%

Dari tabel diketahui ada peningkatan yang signifikan pada pengembangan kemampuan kognitif melalui media biji congklak dapat dilihat dari setiap indikator, pada pra-tindakan dengan kriteria indikator membentuk pola lambang bilangan dilihat dengan nilai BB : 14 anak dengan persentase (55,92%) adapun pada siklus I menjadi 8 anak dengan persentase (36,24%), pada siklus II meningkat jadi 0 anak (0%). Adapun nilai MB pada pra-tindakan 6 anak dengan persentase (31,23%) pada siklus I ada 9 anak dengan persentase (37,20%) dan pada siklus II menjadi 0 anak dengan persentase (0%). Nilai BSH pada pra-tindakan 2 anak dengan persentase (14,75%), adapun siklus I menjadi 6 anak dengan persentase (31,23%) dan pada siklus II menjadi 2 anak dengan persentase (14,75%). Pada nilai BSB pada pra-tindakan ada 0 dengan persentase (0%) adapun disiklus I menjadi 3 anak dengan persentase (17,33%), pada siklus II meningkat secara signifikan menjadi 20 anak dengan persentase (92,43%). Sedangkan pada kriteria indikator membentuk pola huruf dilihat pada pra-tindakan dengan nilai BB : 14 anak dengan persentase (55,92%) adapun pada siklus I menjadi 8 anak dengan persentase (36,24%) pada siklus II menjadi 0 anak dengan persentase (0%). Adapun nilai MB pada pra-tindakan 6 anak dengan persentase (31,23%) pada siklus I ada 9 anak dengan persentase (37,20%), sedangkan pada siklus II menjadi 0 anak dengan persentase (0%). Nilai BSH pada pra-tindakan 2 anak dengan persentase (14,75%), adapun

siklus I menjadi 6 anak dengan persentase (31,23%) dan pada siklus II menjadi 2 anak dengan persentase (14,75%). Pada nilai BSB pada pra-tindakan ada 0 dengan persentase (0%) adapun disiklus I menjadi 3 anak dengan persentase(17,33%), pada siklus II meningkat secara signifikan menjadi 20 anak dengan persentase(92,43%).

Sedangkan pada kriteria indikator mengurutkan benda berdasarkan warna dilihat pada pra-tindakan dengan nilai BB : 14 anak dengan persentase (55,92%) adapun pada siklus I menjadi 8 anak dengan persentase (36,24%) pada siklus II menjadi 0 anak dengan persentase (0%). Adapun nilai MB pada pra-tindakan 6 anak dengan persentase (31,23%) pada siklus I menjadi 9 anak dengan persentase (37,20%), sedangkan pada siklus II menjadi 0 anak dengan persentase (0%). Nilai BSH pada pra-tindakan 2 anak dengan persentase (14,75%), adapun siklus I menjadi 6 anak dengan persentase (31,23) dan pada siklus II menjadi 2 anak dengan persentase (14,75%). Pada nilai BSB pada pra-tindakan ada 0 dengan persentase (0%) adapun disiklus I menjadi 3 anak dengan persentase(17,33%), pada siklus II meningkat secara signifikan menjadi 20 anak dengan persentase (92,43%).

Sedangkan pada kriteria membilang dapat dilihat pada pra-tindakan pada nilai kriteria BB ada 14 anak dengan persentase 55,92%, pada siklus I menjadi 8 anak dengan persentase 36,24%, pada siklus II menjadi 0 anak dengan persentase 0%. Pada nilai MB pada pra-tindakan ada 6 anak dengan persentase 31,23%, pada siklus I ada 9 anak dengan persentase 37,20%, pada siklus II menjadi 0 anak dengan persentase 0%. Pada nilai BSH pada pra-tindakan ada 2 anak dengan

persentase 14,75%, pada siklus I menjadi 3 anak dengan persentase 17,33%, pada siklus II menjadi 2 anak dengan persentase 14,75%. Pada nilai BSB pada pra-tindakan ada 0 anak dengan persentase 0%, pada siklus I menjadi 3 anak dengan persentase 17,33%, pada siklus II meningkat menjadi 20 anak dengan persentase 92,43%. Pada indikator mengetahui konsep banyak dan sedikit pada pra-tindakan pada nilai BB ada 14 anak dengan persentase 55,92%, pada siklus I ada 8 anak dengan persentase 36,24%, pada siklus II ada 0 anak dengan persentase 0%. Pada nilai MB pada pra-tindakan ada 6 anak dengan persentase 31,23%, pada siklus I ada 9 anak dengan persentase 37,20%, pada siklus II menjadi 0 anak dengan persentase 0%. Pada nilai BSH pada pra-tindakan ada 2 anak dengan persentase 14,75%, pada siklus I ada 6 anak dengan persentase 31,23%, pada siklus II ada 2 anak dengan persentase 14,75%. Pada nilai BSB pada pra-tindakan ada 0 anak dengan persentase 0%, pada siklus I ada 3 anak dengan persentase 17,33%, pada siklus II meningkat menjadi 20 anak dengan persentase 92,43%. Dapat dilihat juga pada tabel rata-rata persentase meningkat dimulai dari, Pra-tindakan, siklus I dan siklus II, pada pra-tindakan nilai rata-rata 33,24% siklus I nilai rata-rata persentase 40,36% dan pada siklus II capaian peningkatan yang signifikan nilai rata-rata persentase 94,52%, pengembangan kemampuan kognitif melalui biji congklak telah mencapai kriteria berhasil yang dikatakan oleh peneliti dan guru sehingga penelitian ini dikatakan berhasil.

D. Pembahasan

Pada penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di KB Ananda desa Beringin Makmur, Kec. Pelalawan dalam penelitian menggunakan media biji

congklak untuk pengembangan kemampuan kognitif anak yang dilaksanakan dengan empat kali pertemuan dalam dua siklus, dari tahap pra-tindakan, siklus I dan siklus II, berikut perencanaan, pelaksanaan yang dilakukan pada siklus I dan II: (1).Perencanaan siklus I guru dan peneliti melakukan perencanaan penerapan metode congklak yaitu berdiskusi dengan guru kelas dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran seperti menentukan tema dan sub tema, Membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH), Menyiapkan media dan alat untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, berupa papan congklak dan biji congklak Menyiapkan ruang kelas sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat peningkatan pengembangan kemampuan kognitif anak dan menyiapkan alat dokumentasi, pada perencanaan siklus I guru dan peneliti menyediakan papan congklak, guru sibuk dengan mengamankan peserta didik yang tidak mau di atur dan lupa menilai aktivitas anak, pada kegiatan sebagian peserta didik asik dengan bercerita sama temannya guru dan peneliti kurang telaten dalam mengawasi posisi tempat duduk anak.

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus I terdiri dari tiga kegiatan yaitu Sebelum anak memasuki kelas kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu berbaris di depan kelas di siapkan oleh guru dan mengucapkan salam kepada anak-anak serta menyanyikan lagu ikrar sekolah KB Ananda, setelah itu guru menanyakan hari, tanggal, bulan serta tahun kepada anak dengan bertepuk hari ini, senam sederhana ,anak memilih gambar sebelum masuk kelas setelah selesai peserta didik melepaskan sepatu dan merapikan sepatu kedalam rak sepatu, anak langsung masuk kedalam kelas dan duduk membentuk lingkaran besar. Kegiatan

awal di mulai pada pukul 08:00–08:30 WIB guru memulainya dengan mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian anak menjawab salam dari guru, guru memimpin anak untuk membaca do'a pendek dan surah pendek serta menanyakan kabarnya hari ini, kegiatannya sebelum berangkat sekolah, serta melakukan tepuk hari ini dan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat anak sebelum masuk kegiatan inti.

Kegiatan inti dilakukan pada pukul 08:30– 09:30 WIB, setelah istirahat makan dan bermain. guru mengajak anak untuk berdiri membuat lingkaran besar dan guru menjelaskan kegiatan bermain menggunakan media biji congklak itu apa, karna anak masih bingung dan belum tahu, guru mencoba menjelaskan kembali tema Tanaman ,sub tema Tanaman Buah, setelah itu guru menunjukkan alat dan media congklak,kegiatan serta menyampaikan aturan permainan yang akan dilaksanakan,

Kegiatan penutup berlangsung pada pukul 09:30-10:00 WIB kegiatan akhir ini guru mengajak peserta didik bernyanyi dan melakukan gerak dan lagu, serta berdiskusi tentang kegiatan yang apa saja yang sudah dilakukan di hari ini, guru mengulang pembelajaran yang sudah di sampaikan tadi apa-apa saja alat dan bahan yang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran, menanyakan bagaimana perasaannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran tadi, guru mengajak anak membacakan janji pulang sekolah bersama-sama serta yang terakhir membaca surat Al-Fatihah dan surat wal'asry do'a dan bernyanyi gelang sepatu gelang dan sayonara setelah itu salam dan menunggu jemputan dari orang tua di dalam kelas atau bermain diluar kelas tidak keluar dari pekarangan sekolah.

(2)Perencanaan siklus II guru dan peneliti melakukan perencanaan penerapan metode congklak yaitu berdiskusi dengan guru kelas dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran seperti menentukan tema dan sub tema, Membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH), Menyiapkan media dan alat untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, berupa papan congklak dan biji congklak Menyiapkan ruang kelas sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat peningkatan pengembangan kemampuan kognitif anak dan menyiapkan alat dokumentasi, pada perencanaan siklus I guru dan peneliti menyediakan papan congklak, guru sibuk dengan mengamankan peserta didik yang tidak mau di atur dan lupa menilai aktivitas anak, pada kegiatan sebagian peserta didik asik dengan bercerita sama temannya guru dan peneliti kurang telaten dalam mengawasi posisi tempat duduk anak

Pelaksanaan tindakan penelitian siklus II terdiri dari tiga kegiatan yaitu Sebelum anak memasuki kelas kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu berbaris di depan kelas di siapkan oleh guru dan mengucapkan salam kepada anak-anak serta menyanyikan lagu ikrar sekolah KB Ananda, setelah itu guru menanyakan hari, tanggal, bulan serta tahun kepada anak dengan bertepuk hari ini, senam sederhana ,anak memilih gambar sebelum masuk kelas setelah selesai peserta didik melepaskan sepatu dan merapikan sepatu kedalam rak sepatu, anak langsung masuk kedalam kelas dan duduk membentuk lingkaran besar. Kegiatan awal di mulai pada pukul 08:00–08:30 WIB guru memulainya dengan mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian anak menjawab salam dari guru, guru memimpin anak untuk membaca do'a pendek dan surah pendek serta

menanyakan kabarnya hari ini, kegiatannya sebelum berangkat sekolah, serta melakukan tepuk hari ini dan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat anak sebelum masuk kegiatan inti.

Kegiatan inti dilakukan pada pukul 08:30– 09:30 WIB, setelah istirahat makan dan bermain. guru mengajak anak untuk berdiri membuat lingkaran besar dan guru menjelaskan kegiatan bermain menggunakan media biji congklak itu apa, karna anak masih bingung dan belum tahu, guru mencoba menjelaskan kembali tema Tanaman ,sub tema Tanaman Buah, setelah itu guru menunjukkan alat dan media congklak,kegiatan serta menyampaikan aturan permainan yang akan dilaksanakan,guru mengatakan kepada anak apakah anak-anak mengerti dengan aturan mainnya

Kegiatan penutup berlangsung pada pukul 09:30-10:00 WIB kegiatan akhir ini guru mengajak peserta didik bernyanyi dan melakukan gerak dan lagu, serta berdiskusi tentang kegiatan yang apa saja yang sudah dilakukan di hari ini, guru mengulang pembelajaran yang sudah di sampaikan tadi apa-apa saja alat dan bahan yang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran, menanyakan bagaimana perasaannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran tadi, guru mengajak anak membacakan janji pulang sekolah bersama-sama serta yang terakhir membaca surat Al-Fatihah dan surat wal'asry do'a dan bernyanyi gelang sepatu gelang dan sayonara setelah itu salam dan menunggu jemputan dari orang tua di dalam kelas atau bermain diluar kelas tidak keluar dari pekarangan sekolah.

Hasil pembahasan pada perencanaan siklus I terdapat ada beberapa yang harus diperbaiki dalam perencanaan siklus II seperti,Peneliti terlalu cepat dan

menggunakan bahasa yang sulit dipahami oleh anak-anak saat menjelaskan cara bermain congklak sehingga banyak anak yang belum benar dalam melakukan kegiatan bermain congklak, ada beberapa anak kurang fokus untuk melakukan kegiatan dan sibuk dengan sendiri, ada anak yang suka mengobrol dengan teman lainnya, ada sebagian anak saat melakukan kegiatan anak kurang semangat dan posisi saat kegiatan pembelajaran dari pertemuan satu dan dua menonton, perlunya ruangan yang luas agar anak lebih nyaman.

Pengembangan kemampuan kognitif anak melalui media biji congklak sudah berkembang secara signifikan hal ini dapat dilihat dari hasil pra-tindakan, siklus I dan siklus II. Pada pra-tindakan nilai rata-rata 33,24%, pada siklus I nilai rata-rata persentase 40,36%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata persentase 94,52%. Pengembangan kemampuan kognitif anak melalui media biji congklak telah mencapai kriteria berhasil yang dikatakan oleh peneliti dan guru sehingga penelitian ini dikatakan berhasil. Berdasarkan pembahasan di atas hasil pengembangan kemampuan kognitif melalui media biji congklak pada kelompok bermain Ananda dapat dikatakan meningkat dengan baik. Hal ini sesuai dalam (Silvia Ulfathurrahmi pada tahun 2016) melakukan penelitian yang berjudul “mengembangkan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun Kelompok B1 di Paud Mutiara Hati Mataram tahun ajaran 2016/2017.” Tujuan penelitian untuk mengetahui permainan congklak yang tepat dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun Kelompok B1 di Paud Mutiara Hati tahun ajaran 2016/2017, jenis penelitian kualitatif deskriptif, skor penilaian pengembangan I (Perlakuan pertama 47,5% dan perlakuan kedua 55,75%), kemudian pengembangan II (Perlakuan pertama 60,62%

dan perlakuan kedua 70,37%)<Pengembangan III (Perlakuan pertama 74,62% dan perlakuan kedua 82,25%).Berdasarkan hasil hasil tersebut dapat disimpulkan ,bahwa kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan memodifikasi permainan congklak yang dilaksanakan secara berulang-ulang.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini.Kognitif adalah suatu tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan,baik dari segi kemampuan dalam memecahkan masalah.Menurut Gagne dalam Jamaris, (2006:18) kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir.Menurut Fadillah (2014) kognitif adalah tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.Sedangkan menurut Patmonodewo (2003:27) kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil-hasil analisa pada bab sebelumnya maka dapat penulis simpulkan mengenai pembelajaran menggunakan media biji congklak terbukti berhasil untuk pengembangan kemampuan kognitif anak pada kelompok bermain di KB Ananda .Hal ini dapat dilihat dari peningkatan pada pra-tindakan,siklus I dan siklus II yaitu setiap masing-masing indicator pada pra-tindakan nilai rata-rata 33,24% siklus I nilai rata-rata persentase 40,36% dan pada siklus II capaian peningkatan yang signifikan nilai rata-rata persentase 94,52%, pengembangan kemampuan kognitif melalui biji congklak telah mencapai kriteria berhasil yang dikatakan oleh peneliti dan guru sehingga penelitian ini dikatakan berhasil.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Implikasi Teoritis

- a. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap peningkatan Pengembangan kemampuan kognitif anak,salah satunya yaitu menggunakan media biji congklak.
- b. Motivasi sangat lah berpengaruh terhadap anak saat belajar, diharapkan guru dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri peserta didik dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan guru dan menarik bagi anak.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru, memenuhi diri sehubungan dengan pembelajaran yang telah dilakukan, dengan memperhatikan metode pembelajaran yang tepat dan motivasi belajar anak meningkat.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan diatas,ada beberapa saran yang dapat dilaksanakan untuk pengembangan kemampuan kognitif anak.Berikut saran yang bermanfaat:

1. Proses pembelajaran menggunakan media biji congklak dapat digunakan oleh guru yang bertujuan untuk pengembangan kemampuan kognitif anak di KB Ananda,Desa Beringin Makmur
2. Bagi sekolah diharapkan untuk menyediakan alat dan bahan untuk meningkatkan kualitas anak dengan cara guru dapat membimbing dan membina serta ,mengembangkan pengetahuan anak dan guru sehingga menjadi lebih produktif lagi dan mampu meningkatkan kualitas kerja,selain itu sekolah juga diharapkan untuk dapat memenuhi sarana dan prasarana sekolah sebagai penunjang dan referensi peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Bagi guru ,agar dapat memilih metode pembelajaran yang tepat dan kreatif salah satunya yaitu menggunakan media biji congklak untuk pengembangan kemampuan kognitif anak di KB Ananda agar terciptanya siswa yang cerdas,aktif dan bermotivasi tinggi dalam proses pembelajaran,sehingga menghasilkan lulusan yang baik,cermat serta kompeten.

4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan strategi-strategi pembelajaran yang lainnya sesuai dengan materi yang akan diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhida, Tiar, A. (2014) *permainan congklak berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak* :Surakarta
- Arikunto, Suharsimi .(2010),*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* :Yogyakarta:Rineka Cipta,hal 160
- Arimbi, Y, D, dkk (2014), *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*.Bandung: PT Kencana
- Fadhilah, M. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Hlm 102 dan Jakarta Pt Fajar interpratama,h. 6
- Fauziddin, M. (2017) *Pembelajaran Paud Bermain Cerita dan Menyanyi Secara Ilmiah* .Bandung:PT RosdakKarya.hlm.6
- Heryanti, V. (2014).*Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak*.Bengkulu, Universitas. Hlm.1,18,25-26,27,31,3334-35.
- Idris, H, M (2014).*Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*, Jakarta luxima metro media,hal 97
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis* Malang : Universitas Muhammadiyah Malang. Hlm 6
- Kartika, I Gst, A, A, N, dkk. (2016), *Penerapan Pembelajaran Sains melalui eksperimen untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di Tk Rahayu Kumara Denpasar*.
- Khadijah (2016)'*Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*'. Medan: Perdana Publishing:Hlm.31
- Lacksana, Indra. (2017),*Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah*"33.Desember.Hlm.109-16
- Latif, M, dkk .(2013),*Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini teori dan aplikasi*, Jakarta: Kencana
- Masitoh, dkk. (2007).*Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mastura, Emi. (2019), *Efektifitas permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di Tk Kasih Bunda Aceh Selatan*.
- Metagraf. (2013). *Aku Pintar dengan Bermain*. Solo : Rineka Cipta.h 28
- Miswara, A , dkk (2018).*pengaruh permainan congklak terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak* :Malang
- Mukhlis (2015) *Pembelajaran Matematika Realistic untuk Materi Pokok Kelas VII smpn Pailangga, Tesis*, Surabaya:Universitas Negeri Surabaya.h. 69
- Mutiah, D. (2010) *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Nugrahani (2013), *Pengaruh Metode Eksperimen Pencampuran Warna*

- Peraturan Menteri (2013), *Pendidikan anak usia dini pendidikan kebudayaan RI tentang kurikulum 2013*.no 146. h.5
- Pramana,D,Y,W. (2009).*Pengaruh efektifitas pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa*: Yogyakarta
- Ratnasari, T dan Komala (2020).*Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Media Modifikasi di Paud*,*Jurnal Ceria (Cerdas Energp Responsif Inovatif Adaptif)*,VOL 3,No 1.,hlm.1
- Ratnasari,Diyah,E.(2015), *Penggunaan Metode Sederhana Terhadap Penguasaan Konsep Udara dalam pengenalan sains anak usia 4-5 tahun* di Tk Negeri Pembina Yogyakarta.
- Santi dan Bachtiar,M,Y. (2020),*Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak* di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng,Makasar:Universitas Negeri Makasar, Vol 6,1.Hlm.1
- Setyowati ,S. (2014)*Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan tradisional congklak* pada kelompok B TK Sabilah Salamah Surabaya
- Sudijono, Anas. (2009).*Evaluasi Pendidikan*.Jakarta: Rajawali pers,hal.76
- Sugiono (2015),*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung:Alfabeta.h.148
- Suyadi. (2014).*Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* Bandung : RemajaRosdakarya
- Syamsuddin dkk (2011).*Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*.Bandung:RemajaRosdakarya,h.25
- Terhadap kemampuan kognitif anak* di Tk Dharma Siwi 1 Surabaya
- Ulfathurahmi, Silvia. (2016), *Mengembangkan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun* di Paud Mutiara Hati Mataram.
- Widyanti, R. (2014) *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B* di Tk Kridaw :Universitas Muhammadiyah .Hlm.1
- Yeni, dkk. (2016) *Pengaruh Permainan tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini 4-5 tahun* di kelompok A TK Serang
- Yulianti,R .(2013) *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak modern dan tradisional*.Jakarta:PT Kencana.hal.5