

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK  
MELALUI PERMAINAN TUTUP BOTOL ANGKA  
DI TK BHAKTI PERTIWI**

**(Penelitian Tindakan Kelas Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**Oleh**

**RIZKY AGUSTINA WULANDARI  
NIM. 1986207053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI  
2024**

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan prasekolah sesuai dengan peraturan Pemerintah No. 27 tahun 1990, diselenggarakan untuk meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan serta daya cipta yang diperlukan oleh anak sebelum memasuki pendidikan dasar. Usia 0-6 tahun merupakan masa yang paling menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam usia itu, anak berada dalam masa peka untuk menerima rangsangan terarah dan didorong ke tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Dengan demikian, diharapkan pembiasaan perilaku dan kemampuan dasar anak dapat berkembang dan tumbuh secara baik dan benar. Oleh karena itu pendidikan sejak awal bagi anak usia dini cukup penting dan sangat menentukan masa depannya (Fardiah et al., 2019).

Salah satu bentuk pendidikan prasekolah adalah pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu merupakan bentuk suatu organisasi terkecil dimana anak-anak dapat bermain dan melakukan aktivitas di bawah bimbingan guru atau pendidik dengan cara mengembangkan fungsi-fungsi kejiwaan sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan yang harus dilalui anak. PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi kognitif dan kasar). Aspek kognitif (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan seni yang sesuai

dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Partini, 2010).

TK Bhakti Pertiwi merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini yang berada di jalur formal (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional/UUSPN No. 20 tahun 2003). Anak usia TK Bhakti Pertiwi perlu diberikan suatu program atau kegiatan yang didasarkan pada prinsip tumbuh kembang anak dimana program yang diberikan adalah berupa pengasuhan dan pendidikan yang dapat memberikan rangsangan salah satunya perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif diharapkan dapat dicapai anak pada usia TK Bhakti Pertiwi agar anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir menyelesaikan pemecahan masalah, kemampuan untuk berpikir secara teliti dan mengembangkan kemampuan logika matematika (Maulidina et al., 2020).

Pembelajaran matematika untuk anak TK Bhakti Pertiwi lebih menekankan pada pengenalan konsep matematika dasar, salah satunya yaitu konsep berhitung. Berhitung merupakan salah satu bagian dari kemampuan matematika, sebab salah satu syarat untuk belajar matematika adalah belajar berhitung. Selain itu untuk meningkatkan kemampuan penguasaan konsep angka dan berhitung pada anak TK Bhakti Pertiwi diperlukan pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif untuk berinteraksi dalam proses pembelajarannya, salah satunya melalui permainan berhitung (Febiantari et al., 2021).

Pada TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir, kemampuan anak berhitung permulaan pada kelompok B hasil rendah, hal ini diketahui dari kurangnya minat anak untuk berhitung, anak tidak bias mengurutkan bilangan

dengan benar, urutan bilangan dari yang terkecil sampai yang terbesar atau sebaliknya. Selain itu kemampuan anak mengenal bilangan pada kelompok B rendah karena kurangnya minat belajar pada anak dimana anak sering merasa bosan saat proses belajar berlangsung hal ini juga dikarenakan anak merasa bosan karena guru tidak menggunakan permainan apapun dalam kegiatan pembelajaran berhitung permulaan pada kelompok B awal masuk anak dilakukan kegiatan kognitif tapi sebagian besar anak tidak tertarik dalam pembelajaran, sehingga kelas mengalami situasi yang tidak optimal dalam pembelajaran. Kemampuan kognitif mengenal bilangan melalui pembelajaran yang dianggap membosankan di TK Bhakti Pertiwi, dikarenakan minim penggunaan media dan pembelajaran dianggap sangat monoton tidak bervariasi (Kulsum, 2022).

Dari uraian di atas maka di perlukan pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak dalam proses belajarnya di kelompok B TK Bhakti Pertiwi kecamatan kampar kirihilir, bahwa guru masih minim dalam melakukan pembelajaran yang mengembangkan kognitif anak, kurangnya metode yang bervariasi dalam mengembangkan kognitif anak sehingga anak merasa bosan, tidak antusias, kurang kreatif dan sulit mengenal angka. Berdasarkan hasil penelitian, pengamatan di lapangan pada tanggal 19 Juli 2023 di TK Bhakti Pertiwi ditemui gejala-gejala atau fenomena, khususnya diketahui bahwa kemampuan kognitif anak belum berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran yang mencakup bidang perkembangan ketrampilan kognitif. Dari 17 anak terdapat 8 anak yang kesulitan dalam kegiatan mengenal angka 1-5, ini di tandai dengan belum trampilnya anak

mengenal angka 1-5 begitu juga dengan kegiatan memasang angka terdapat 6 anak yang belum mampu. Pada saat melaksanakan kegiatan 3 anak yang belum mampu mengikuti permainan. Apabila kemampuan kognitif anak tidak berkembang di khawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam melaksanakan kegiatan permainan tutup botol angka dan tidak dapat mengembangkan kognitif anak. Seperti yang terlihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1.1**  
**Data Awal Perkembangan Kognitif Anak**

<b>No</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>
1	Anak dapat menyebutkan angka 1-5 dari permainan tutup botol angka.	6	8	2	1
	Persentase	35%	47%	12%	6%
2	Anak dapat menyebutkan angka awal dan akhir dari angka 1-5 melalui permainan tutup botol angka.	8	6	2	1
	Persentase	59%	29%	12%	0%
3	Anak dapat memasang angka pada permainan tutup botol angka	6	8	3	0
	Persentase	35%	47%	18%	0.00%
4	Anak dapat menyusun angka pada kotak angka pada permainan tutup botol angka	9	5	2	1
	Persentase	53%	29%	12%	6%
Rata-rata (%)		45.59%	38.24%	13.24%	2.94%

*Sumber : Data Awal Penelitian*

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata kognitif anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat bahwa rata-rata anak yang berkriteria “Belum Berkembang (BB)” lebih dominan jika dibandingkan dengan anak yang berkriteria “Berkembang Sesuai Harapan (BSH)” dan “Berkembang Sangat Baik (BSB)”. Dari 17 anak terdapat anak yang berkriteria “Belum Berkembang (BB)” terdapat 8 anak atau dengan persentase 45.59%. Pada anak yang berkriteria

“Mulai Berkembang (MB)” terdapat 7 anak atau dengan persentase 38.24%. Pada anak yang ber kriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" terdapat 2 anak atau dengan persentase 13.24%, dan terdapat 1 anak atau dengan persentase 2.94% yang ber kriteria dan anak yang ber kriteria "Berkembang Sangat Baik (BSB). Rendahnya kemampuan mengenal angka pada anak TK Bhakti Pertiwi seperti yang terlihat di atas, diduga disebabkan karena kurangnya penerapan metode belajar yang menarik bagi anak, sehingga pembelajaran cenderung membosankan.

Melihat permasalahan di atas maka peneliti mengambil solusi terhadap rendahnya kemampuan mengenal angka pada anak dapat meningkat yaitu dengan mengembangkan media dengan permainan tutup botol angka. Alasan peneliti memilih permainan tutup botol angka karena aman untuk anak, mudah membuat dan mengaplikasikannya, sederhana serta menghemat biaya. Selain meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, dengan kegiatan permainan tutup botol angka ini dapat membangun dan mengembangkan kemampuan kognitif pada anak, mengasah kemampuan kognitif anak, mengembangkan daya pikir anak, melatih konsentrasi dan mengembangkan kreativitas pada anak, serta menambah pengalaman baru baik peneliti, guru maupun anak didik. Sehingga kreativitas dan perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan optimal.

Dari fenomena di atas, terlihat bahwa pengenalan angka anak masih rendah. Untuk itu guru akan memberikan pembelajaran guna peningkatan pengenalan angka anak dengan sebuah Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tutup botol angka di TK Bhakti Pertiwi”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti kemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini pada TK Bhakti Pertiwi adalah upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tutup botol angka di TK Bhakti Pertiwi.

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang peneliti ambil dalam latar belakang masalah di atas yaitu: Untuk mengetahui permainan tutup botol angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi Kabupaten Kampar.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik yaitu sebagai berikut :

1. Bagi guru, hasil penelitian ini nantinya dapat menambah wawasan atau pengetahuan dalam memilih kegiatan pembelajaran yang tepat dan menyenangkan di dalam kelas, selain itu tentunya dapat menjadi masukan bagi para guru dalam melakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tutup botol angka.
2. Bagi anak atau anak didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna khususnya meningkatkan kemampuan kognitif di TK Bhakti Pertiwi.

3. Bagi masyarakat, diharapkan penelitian ini nantinya memberikan masukan positif dan membangun terhadap dunia pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Bagi penulis hasil penelitian ini diharapkan menjadi landasan berpijak dalam rangka menindaklanjuti penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas
5. Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk lebih mengembangkan lagi perkembangan kemampuan motorik kasar anak dengan melakukan penelitian lebih lanjut sehingga diperoleh hasil yang lebih memuaskan.

#### **E. Definisi Operasional**

1. Kemampuan merupakan bawaan kesanggupan sejak lahir atau hasil dari latihan yang digunakan untuk melakukan suatu pekerjaan. Kemampuan meliputi fisik dan intelektual. Kemampuan dapat menunjukkan potensi untuk melakukan sebuah tugas dan pekerjaan.
2. Permainan tutup botol angka dapat dijadikan sebuah aspek yang meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini dari kognitif, kognitif, bahasa, emosi dan sosial emosional permainan tutup botol angka biasanya membutuhkan konsentrasi dan ketelitian untuk melakukan permainan ini.
3. Kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir atau intelektual seperti juga kemampuan fisik dalam perkembangan kognitif berfikir kritis adalah hal yang penting.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Perkembangan kognitif sering diidentikkan dengan perkembangan kecerdasan. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi pada anak. Pada anak usia dini, pengetahuan masih bersifat subjektif, dan akan berkembang menjadi objektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja dan dewasa. Hal tersebut senada dengan observasi yang telah dilakukan oleh Piaget, seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss yang mengemukakan bahwa “Anak mampu mendemonstrasikan berbagai pengaruh mengenai relativitas dunia sejak lahir hingga dewasa (Yudha, 2004).

Kajian tentang teori kognitif bertitik tolak pada pendapat bahwa anak dilahirkan dengan kecenderungan untuk berperan aktif terhadap lingkungannya dalam memproses suatu informasi Bromley (dalam Dhieni, 2006). Selanjutnya Husdarta (2010) mengemukakan perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang bersifat fungsional dan lebih tinggi kualitasnya dari pada perkembangan motorik. Dalam penelitian ini hanya akan dibahas periode sensori motor dan periode pra operasional, yaitu periode-periode dimana anak mencapai usia 7 tahun. Berikut adalah uraian kedua periode-periode tersebut beserta penjelasan ringkas tentang ciri-ciri perilaku yang muncul dalam setiap tahap yang terdapat dalam kedua periode tersebut.

- a. Tahap Sensori Motor (0 s/d 2 Tahun). Tahap sensori motor, yaitu sejak lahir hingga sekitar dua tahun dari masa bayi adalah satu periode, dapat mengkoordinasikan input sensor dan kemampuan gerakannya untuk membentuk skema perilaku yang memungkinkannya bergerak dalam lingkungan dan mengetahui lingkungannya. Selama dua tahun pertama, bayi berkembang dari makhluk yang bergerak dengan reflek dan dengan pengetahuan yang sangat terbatas kepada pemecahan masalah (*problem solver*) yang telah belajar banyak tentang dirinya, teman dekatnya, dan benda serta dalam kejadian dalam dunianya sehari-hari .
- b. Perkembangan keterampilan pemecahan masalah. Piaget memberi ciri-ciri bulan pertama hidup bayi sebagai tahap kegiatan reflek yaitu periode dimana perilaku bayi terbatas pada latihan reflek yang dialami, menambahkan objek baru kedalam skema reflektif ini (sebagai contoh, menghisap selimut dan mainan seperti menghisap puting susu). Dan menghantarkan reflek kepada benda nyata (bayi mulai menggenggam dan menghisap benda nyata).
- c. Perkembangan imitasi (peniruan). Piaget menemukan adanya adaptasi peniruan yang signifikan bermakna, dan dia sangat tertarik pada perkembangan adaptasi peniruan tersebut. Pengamatannya mengarahkan pada keyakinan bahwa bayi tidak mampu meniru respon yang asli yang ditunjukkan oleh contoh (orang dewasa) hingga usia 8 – 12 bulan. Akan tetapi skema peniruan bayi ini tidak akurat, seperti yang dicontohkan. Ketika kita membengkokkan dan meluruskan jari kita, bayi mungkin akan

meniru dengan membuka dan menutup seluruh tangannya. Jadi, peniruan yang akurat terhadap kejadian respon yang paling sederhana, mungkin ini akan memerlukan latihan sehari-hari atau mungkin berminggu-minggu, dan ratusan contoh dibutuhkan sebelum bayi usia 8-12 bulan dapat memahami dan menikmati permainan sensori motorik seperti “cilukba”.

- d. Perkembangan ketetapan benda. Salah satu penemuan yang perlu dicatat dalam periode sensori motor ini adalah perkembangan ketetapan benda, yaitu suatu pemikiran bahwa benda tetap ada ketika benda tersebut tidak lagi dapat terlihat atau terdeteksi oleh indra lainnya. Jika kita memindahkan sebuah jam dan menutupnya dengan buku, kita tetap menyadari bahwa jam tersebut masih tetap ada. Tetapi bayi sangat tergantung pada panca indra dan kemampuan motorik untuk memahami suatu benda maka ia berfikir bahwa suatu benda ada apabila dapat terdeteksi dengan indra.
- e. Evaluasi tahap sensori motor dari teori Piaget Pencapaian intelektual anak selama periode sensori motor benar-benar terlihat. Dalam waktu 2 tahun yang singkat, anak telah berkembang dari refleksif dan makhluk yang tidak bergerak kepada pemikir yang terencana yang dapat bergerak sendiri, memecahkan masalah dikepalanya dan bahkan mengkomunikasikan beberapa pemikirannya kepada temannya. “penundaan peniruan” muncul lebih awal dari yang telah dikatakan Piaget, dan bayi yang masih sangat mudah mengetahui lebih banyak tentang benda daripada yang diperkirakan orang dewasa padanya .

f. Tahap pra operasional (2-7 tahun) Ketika anak memasuki tahap pra operasional, kita melihat peningkatan yang drastis dalam penggunaan mental simbolnya (kata-kata dan imajinasi) untuk menggambarkan benda, situasi dan kejadian. Pada dasarnya, suatu symbol adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain. Misalnya kata anjing mewakili binatang berkaki empat, ukuran sedang dan bersifat lokal. Contoh yang paling jelas dari penggunaan *symbol* bagi Piaget adalah bahasa. Contoh lain penggunaan *symbol* pada anak kecil adalah penundaan, peniruan, menggambar, perbandingan mental, dan permainan simbolik (misalnya berpura-pura menggunakan sepatu sebagai telepon atau memberi makan anjing dengan bubur khayalan). Masih mengutip Piaget, menurutnya, perkembangan kognitif pada anak-anak bermula dari perhatian mereka terhadap lingkungan sekitarnya. Pada usia empat bulan misalnya, anak mampu mengembangkan apa yang disebut Piaget dengan istilah "*intentionality*". *Intentionality* adalah kemampuan anak dalam melakukan sesuatu agar apa yang diinginkannya terpenuhi. Istilah ini juga sering disebut dengan tindakan agar rasa ingin tahunya terjawab. Sekedar contoh, bayi "belajar" bahawa jika dirinya menangis, maka ibu atau pengasuhnya akan datang. Oleh karena itu ketika bayi belum mampu berkata-kata sebagaimana orang dewasa, ia hanya akan selalu menangis agar apa yang diinginkannya dapat tercapai. Bahkan anak yang agak dewasa pun, masih sering menangis jika keinginannya tidak dipenuhi. Itulah. "belajarnya" bayi menangis.

Dalam perkembangan selanjutnya, anak-anak akan mencari apa yang diinginkannya secara mandiri. Misalnya anak ingin bermain boneka, maka ia akan mencari boneka yang pernah dilihatnya. Ia datang mencari ke tempat dimana ia melihat boneka terakhir kalinya. Bahkan, pada tahap ini anak mampu menyingkirkan barang-barang yang sekiranya menghalangi boneka dengan dirinya. Dalam situasi tertentu, mungkin ia telah jengkel karena tidak menemukan boneka yang diinginkannya. Ia protes dengan cara menangis. Tetapi hal ini dilakukan ketika ada orang dewasa didekatnya. Tangisan itu dimaksudkan agar orang didekatnya mau membantu mencari boneka yang sedang dicarinya tersebut.

## **2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif**

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kemampuan kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku (Sardiman, 2004).

Beaty (dalam Aisyah, 2007) mengorganisasi sejumlah pengembangan kognitif pada anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

- a. Bentuk, adalah salah satu dari konsep paling awal yang harus dikuasai. Anak dapat membedakan benda berdasarkan bentuk terlebih dahulu sebelum berdasarkan cirri-ciri lainnya.

- b. Warna, anak sering berbicara tentang warna dari suatu benda, anak dapat mengembangkan konsep warna setelah mengenal bentuk. Konsep warna paling baik dikembangkan dengan cara memperkenalkan warna satu persatu kepada anak dan menawarkan beragam permainan dan kegiatan menarik yang berhubungan dengan warna.
- c. Ukuran, anak mendapatkan lebih banyak pengalaman dalam lingkungannya maka ia mulai menaruh perhatian khusus kepada hubungan antar benda-benda tersebut. Seringkali hubungan ukuran ini diajarkan dalam konteks besar dengan kecil, panjang dengan pendek, lebar dengan sempit
- d. Pengelompokan, ketika anak memilih benda, orang, kejadian atau ide dalam kelompok dengan dasar beberapa karakteristik umum, seperti warna, ukuran, atau bentuk, kita mengatakan anak sedang belajar mengelompokkan.
- e. Pengurutan, pengurutan adalah kemampuan meletakkan benda dalam urutan menurut aturan tertentu. Sebagai contoh mengurutkan lima buah tongkat dari yang paling pendek ke yang paling panjang, mengurutkan berbagai buku dari yang paling tebal ke yang paling tipis

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif dapat dijelaskan menurut Sujiono (2006) antara lain sebagai berikut:

- a. Faktor Hereditas/ Keturunan

Teori hereditas atau nativisme pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi

lingkungan. Berdasarkan teorinya, taraf inteligensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, sejak faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya. Para ahli psikologi Loehlin, Lindzey dan Spuhler (Yuliani:2006) berpendapat bahwa taraf inteligensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan. Pembawaan ditentukan oleh ciri-ciri yang dibawa sejak lahir (batasan kesanggupan). Meskipun menerima latihan dan pelajaran yang sama, perbedaan-perbedaan itu masih tetap ada.

b. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat John Locke tersebut perkembangan taraf inteligensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Kematangan

Tiap orang (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal). Sehingga manusia berbuat

intelen karena dapat mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuandan merupak dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu maka akan semakin mudah dan cepat ia mempelajari hal tersebut.

f. Kebebasan

Kebebasan, yaitu kebebasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih pembelajaran-pembelajaran tertentu dalam memecahkan masalah-masalah sesuai kebutuhannya.

### **3. Manfaat Kognitif Bagi Anak Usia Dini**

Dengan konsep pengenalan angka, anak mengenali bagaimana satu, dua atau sepuluh batang dapat dilihat dan dirasakan. Menurut Rita (2009) semua konsep-konsep berhitung secara umum terdapat di dalam setiap fikiran manusia. Jadi yang dipelajari di dalam berhitung adalah berbagai lambang dan ungkapan untuk mengkomunikasikannya. Konsep dalam berhitung akan lebih bermakna jika anak mempelajarinya melalui penyusunan objek yang dimaksud dan dilakukan secara langsung. Misalnya, jika guru menjelaskan angka 5 maka guru meminta anak mengambil himpunan yang berjumlah lima.

Menurut kurikulum 2004 dalam Depdikbud (2004) kemampuan berhitung yaitu anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari 1-20. Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan dasar selain membaca dan menulis. Semakin dini anak memiliki kemampuan dasar tersebut semakin mudah untuk menerima pengetahuan. Salah satu bekal utama anak adalah mengenal berbagai bentuk huruf dan angka. Oleh karena itu, hendaknya guru dapat memilih cara yang menarik dan tepat bagi anak. Untuk mengenalkan berhitung permulaan pada anak memang tidak mudah, hal itu memerlukan cara khusus agar anak merasa tertarik, dengan rangsangan ketertarikan itu anak akan mudah menerima konsep-konsep berhitung yang diberikan.

Menurut Montessori dalam Elizabet G. Hainstock (2008) kemampuan berhitung yaitu anak belajar tentang konsep penjumlahan secara kongkrit. Dengan konsep pengenalan angka anak mengenali bagaimana satu, dua atau sepuluh batang dapat dilihat dan dirasakan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, seseorang atau kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Untuk itu dalam memberikan pendidikan pada anak usia dini harus dilakukan dalam situasi yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Selain menyenangkan, metode, materi dan media yang dipergunakan harus menarik perhatian mereka.

#### **4. Tujuan Kognitif Permulaan di TK**

Perkembangan kognitif anak usia dini dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kuatnya perkembangan kognitif sangat tergantung pada kemampuan intelegensinya. Perkembangan kognitif terjadi melalui sesuatu proses yang disebut dengan adaptasi.

Menurut Sujiono (2007) pada dasarnya perkembangan kognitif ditujukan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indra yang di miliki anak sehingga dengan pengetahuan yang di dapatnya anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya. Adapun yujuan perkembangan kognitif dapat dilihat sebagai berikut:

##### **a. Tujuan Umum**

Secara Umum permainan berhitung permulaan di TK Bhakti Pertiwi, untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

##### **b. Tujuan Khusus**

- 1) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.

- 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
- 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan secara spontan.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan tujuan dari perkembangan kognitif adalah untuk dapat memahami segala hal yang dapat memecahkan masalah dan diharapkan anak dapat untuk memecahkan masalah tersebut. Kemampuan kognitif ini dapat untuk membangun berpikir kritis pada diri anak

## 5. Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Peraturan menteri No. 58 tahun 2009 yang ditulis dalam tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan dapat dicapai oleh anak pada rentang usia 5-6 tahun pada aspek kognitif adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.1. Perkembangan Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Tertuang Dalam Kurikulum Permen No.58 tahun 2009**

Pencapaian Perkembangan	Indikator
Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat menyebutkan angka 1-5 dari permainan tutup botol angka.</li> <li>2. Anak dapat menyebutkan angka awal dan akhir dari angka 1-5 melalui permainan tutup botol angka.</li> <li>3. Anak dapat memasang angka pada permainan</li> <li>4. Anak dapat menyusun angka pada kotak angka pada permainan tutup botol angka</li> </ol>

Sumber : Permen No. 58 tahun 2009

## **6. Prinsip-prinsip Permainan Berhitung Permulaan**

Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan dasar yang dikembangkan di TK Bhakti Pertiwi. Dasar-dasar kemampuan berhitung perlu dipersiapkan sejak usia dini agar anak berhasil. Anak-anak harus belajar memahami konsep bilangan, bentuk-bentuk angka sehingga anak mempunyai kesiapan untuk melanjutkan pada jenjang yang tinggi. Dasar-dasar kemampuan berhitung pada anak TK dimulai dengan sara ingin tahu anak terhadap angka-angka dan bilangan.

- a. Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
- b. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- c. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- d. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

- e. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
- f. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
- g. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan pengetahuan tentang bilangan yang meliputi pengoperasian sejumlah bilangan yang berbentuk angka (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan sebagainya). Berhitung merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh anak didik dalam kurikulum di TK Bhakti Pertiwi. Oleh karena itu sebagai orang tua dan pendidik mengajari anak untuk berhitung sedini mungkin, dikarenakan berhitung sangat erat dengan angka-angka.

## **7. Permainan Tutup Botol Angka**

Sujiono (2008) mengemukakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak yang sekaligus membuat mereka aktif.

Memperhatikan keseharian anak terlihat bahwa anak suka bermain imajinasi. Setiap benda yang dimainkan anak berfungsi sesuai dengan keinginannya, jadi anak memainkan suatu benda dianggap benda itu adalah

suatu hal yang dibayangkan seolah – olah nyata kalau suatu benda yang di pegangnya dianggapnya seekor binatang atau makhluk lain maka perlakuan anak terhadap benda atau binatang tersebut seolah dia benar berada bersama benda dan binatang tersebut.

Hurlock (2005) menyatakan bahwa bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa memperhitungkan hasil akhir, bermain dilakukan dengan suka rela tanpa ada paksaan dari pihak luar atau kewajiban. Bermain secara garis besar dapat dikelompokkan dalam dua kriteria yaitu aktif dan pasif.

Dapat disimpulkan bahwa bermain bisa dilakukan oleh semua anak dan tidak sama untuk semua anak karena akan tergantung pada perhatian berapa waktu yang dicurahkan untuk hal bermain tersebut, anak yang aktif mungkin akan senang bermain dengan objek dan dia langsung terlibat dalam permainannya sedangkan anak yang pasif akan menonton permainan yang ada.

Menurut fa'aiza (2014) mengatakan ada beberapa manfaat bermain tutup botol angka pada anak usia dini, yaitu 1) Mencari solusi dan mempelajari bentuk, 2) Melatih kemampuan klasifikasi (pengelompokan, 3) Melatih kognitif, 4) Melatih alur berfikir logis, 5) *Prewriting* untuk melatih tangan anak agar lentur tangan anak yang lentur sangat berguna saat anak mulai belajar menulis.

## **8. Tahapan Permainan Tutup Botol Angka**

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan bagi diri sendiri. Upaya melalui bermain memberikan

kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak untuk mengenal dirinya sendiri serta lingkungan tempat tinggal. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Menggunakan strategi, metode, materi atau bahan dan media menarik serta mudah diikuti oleh anak.

Permainan tutup botol angka dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Anak diatur dalam kelompok atau perseorangan
- b. Guru menunjukkan tutup botol angka yang merupakan hasil atau jawaban dari suatu pertanyaan.
- c. Anak mencari dan memilih tutup botol angka yang berupa jawaban dari pertanyaan yang sesuai dan cocok dengan permintaan.guru.

Sarana permainan tutup botol angka dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Tutup Botol untuk guru

Tutup botol dibuat dengan tutup botol bekas, karton, lem, spidol, Koran dan HVS, guru memberi angka yang harus dicari oleh anak-anak pada tutup botol angka yang tepat.

- b. Tutup botol untuk anak

Tutup botol untuk anak berukuran sama dengan milik guru hanya saja dipilih varian warna yang menarik agar anak dapat memahami permintaan guru.

Cara memainkan permainan tutup botol angka dalam pembelajaran yakni :

- 1) Sebelum memulai permainan masing-masing anak diberikan tutup botol angka.
- 2) Guru menjelaskan teknik pelaksanaan permainan tutup botol angka.
- 3) Guru menjelaskan tujuan permainan yang hendak dicapai.
- 4) Guru melaksanakan proses pembelajaran dengan permainan tutup botol angka.
- 5) Guru memberikan kesempatan pada anak yang ingin bertanya tentang permainan yang akan dilakukan.
- 6) Guru mengamati cara kerja anak mengambil kesimpulan.

Dengan menggunakan permainan tutup botol angka dapat mempermudah mengenalkan anak tentang berhitung permulaan, misalnya konsep berhitung 1-10 anak perlu untuk mengerti arti dari setiap bilangan. Dengan menggunakan permainan tutup botol angka diharapkan anak bukan saja bisa mengucapkan kata satu sampai lima, tapi juga mengerti konsep dari arti satu sampai sepuluh.

## **9. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Tutup Botol Angka**

Menurut Aisyah (2017) mengemukakan bahwa bermain tutup botol angka: 1) Dapat merangsang anak dalam mengenal angka, 2) Membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, 3) Merangsang kecerdasan dan ingatan anak, 4) Mampu mengembangkan kemampuan kognitif, 5) Memiliki konsep berhitung dengan baik. Menurut harianko (2012)

mengatakan ada beberapa kekurangan dalam permainan tutup botol angka bagi anak usia dini di antaranya Apabila metode di lakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai maksimal sebab anak terlalu larut dalam proses permainan apalagi misalnya guru kurang memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran melalui metode ini.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Sebelum mengangkat judul tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan tutup botol angka di TK Bhakti Pertiwi, Penulis terlebih dahulu melakukan tinjauan atau menelaah pustaka pada beberapa penelitian terlebih dahulu. Ada beberapa penelitian ini yang membahas kemampuan kognitif melalui permainan tutup botol angka diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eni Novita (2018) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mencocokkan Angka Melalui Permainan Tutup Botol Di Taman Kanak- Kanak Aba Sempang Tiga Pasaman Barat”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mencocokkan angka pada anak setelah dilakukan siklus I dan siklus II sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui permainan menyusun tutup botol dapat meningkatkan kemampuan mencocokkan angka pada anak di TK Pertiwi ABA Sempang Tiga Pasaman Barat.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Muthmainnah (2019) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Tutup Botol Di Tk Meulati Mon Pasong Aceh Barat” Hasil observasi di TK Meulati Mon Pasong

Aceh Barat ditemukan sebagian besar anak belum sepenuhnya berkembang kemampuan kognitifnya, anak hanya mampu menghafal angka namun tidak dapat mengenal lambang bilangannya. Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan bahwa aktivitas guru memperoleh nilai 3.15 dengan kriteria Baik dan kemampuan kognitif anak 51.38 % dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Sedangkan pada Siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 3.65 dengan kriteria Sangat Baik. Sedangkan kemampuan kognitif anak meningkat menjadi 76.16% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikatakan bahwa media tutup botol dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Eny Hidayati (2016) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membilang 1-20 Melalui Permainan Tutup Botol Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Kepuhrejo Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan kenaikan persentase penilaian kemampuan membilang angka 1-20 yakni pada siklus I, persentase klasikal siswa yang memiliki kemampuan membilang 1-20 tinggi dan sangat tinggi adalah 40% atau sebanyak 10 anak. Pada siklus II, anak yang memiliki kemampuan membilang 1-20 tinggi dan sangat tinggi adalah 88% atau sebanyak 22 anak. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini, anak sudah mencapai ketuntasan dalam pembelajaran kemampuan membilang 1-20 sesuai indikator yang ditetapkan. Kesimpulan akhir penelitian ini adalah metode bermain peran dapat meningkatkan

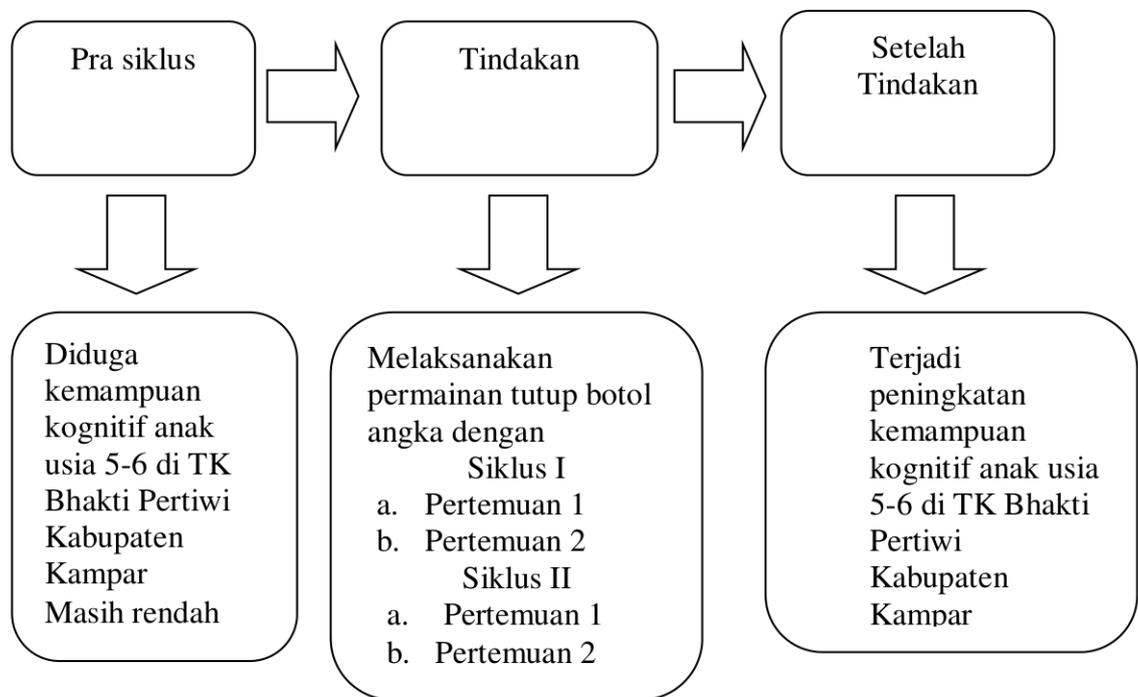
kemandirian anak kelompok B TK Tulung 02 Kecamatan Saradan Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2014/2015. Saran yang diajukan diharapkan pelaksanaan penelitian ini dapat membantu guru khususnya guru TK dalam memberikan pembelajaran membilang angka 1-20.

Dari penelitian relevan di atas terdapat persamaan dengan yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama mempunyai tujuan yang sama terhadap aspek yang ingin dikembangkan yaitu kemampuan kognitif anak, sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada metode yang diberikan serta subjek dan objek yang berbeda dengan yang penulis lakukan.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan hasil identifikasi dan diskusi yang dilakukan peneliti bersama guru-guru pada anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi menunjukkan bahwa masalah kemampuan kognitif anak khususnya dalam berhitung permulaan sangat kurang. Hal ini dikarenakan jarang guru memberikan pembelajaran yang menarik bagi anak, seperti metode ceramah dan jarang menggunakan permainan yang menyenangkan. Upaya pembelajaran untuk menanamkan kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan berbagai cara pendekatan pembelajaran, salah satunya menggunakan pendekatan belajar sambil bermain. Perkembangan kognitif anak usia dini terutama mengenai membilang angka sangat penting dimiliki, oleh sebab itu diperlukan suatu pembelajaran yang melibatkan media yang menarik perhatian anak untuk belajar membilang seperti penggunaan media tutup botol sebagai sarana bermain sambil belajar.

Melalui permainan tutup botol angka diharapkan dapat membantu anak lebih cepat memahami dalam kemampuan mengenal lambang bilangan. Hal ini dikarenakan melalui permainan tutup botol angka ini dapat membuat anak merasa rileks dan santai, dalam kondisi ini anak akan cepat menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh kegiatan ini akan mengajak anak terlibat penuh, anak terlibat aktif dan mau melakukan eksplorasi. Sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.:



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah permainan tutup botol angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B Usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada anak kelompok B usia 5-6 tahun. Waktu penelitian ini disesuaikan dengan jadwal kegiatan pembelajaran kelompok B di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar dalam penelitian ini selama tiga bulan peneliti mulai meneliti dari Bulan juni sampai bulan Desember 2023. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tutup botol angka.

**Tabel 3.1  
Perkiraan Waktu Pelaksanaan Penelitian**

No	Kegiatan Penelitian	Waktu Penelitian						
		Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nov	Des
1	Pengajuan Judul							
2	Bimbingan Proposal							
3	Penyelesaian Proposal							
4	Seminar Proposal							
5	Perbaikan Seminar Penelitian							
6	Penelitian							
7	Bimbingan Bab IV-V							
8	Revisi Bab IV-V							
9	Ujian Sidang Skripsi							

## **B. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah anak didik di kelas B (Usia 5-6 Tahun) di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Hilir Kabupaten Kampar sebanyak 17 anak didik dengan rincian 11 laki-laki dan 6 anak perempuan. Sedangkan Obyek penelitiannya adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tutup botol, penelitian ini merupakan salah satu tindakan kelas yang mana peneliti berharap ada peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan tutup botol di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar.

## **C. Metode Penelitian**

Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang dikenal dengan singkatan PTK yaitu penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru /peneliti untuk mengetahui yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu obyek penelitian di kelas tersebut. Penelitian tindakan kelas atau disebut PTK adalah penelitian yang mengangkat masalah-masalah yang aktual yang dilakukan oleh para guru yang merupakan pengamatan kegiatan belajar yang berupa tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Kemmis (1983) mendefinisikan penelitian tindakan sebagai suatu bentuk penelaah melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu (misalnya guru atau kepala sekolah) dalam situasi sosial (termaksud pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran serta keabsahan dari

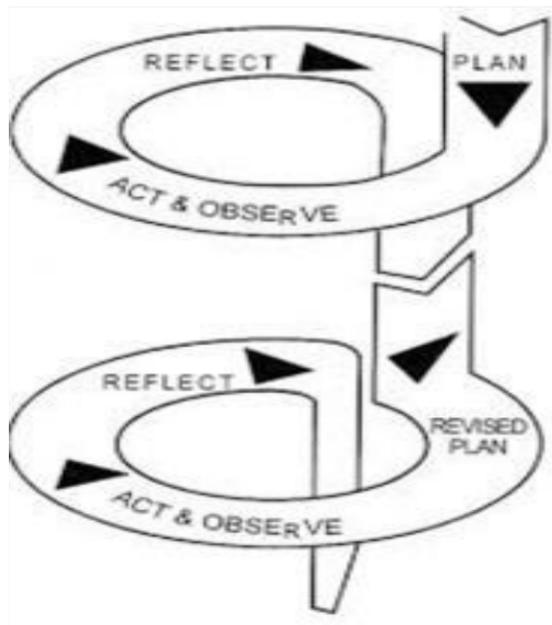
(a) praktik-praktik sosial kependidikan yang mereka lakukan sendiri, (b) pemahaman mereka mengenai praktik-praktik tersebut, dan (c) situasi kelembagaan tempat praktik-praktik itu dilaksanakan (Haryono, 2022).

Dalam pelaksanaan penelitian ini diperlukan suatu cara atau metode ilmiah tertentu untuk memperoleh data dan informasi, metode ilmiah tersebut diperlukan dengan tujuan agar data atau informasi yang dikumpulkan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah yaitu metode penelitian. Adapun alasannya kenapa peneliti mengambil metode ini karena peneliti mendapatkan masalah di kelas, masalah yang terjadi adalah dimana kemampuan berbahasa anak masih sangat kurang, hal ini sangat sesuai dengan apa yang telah diuraikan para ahli bahwa tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan praktik pendidikan kearah yang lebih baik.

Menurut Kunandar (2016), Tujuan PTK antara lain sebagai berikut:

- 1) Untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi didalam kelas yang dialami langsung antara guru dan siswa.
- 2) Meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di kelas secara terus menerus mengingat masyarakat berkembang secara cepat
- 3) Peningkatan relevansi pendidikan dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- 4) Menumbuhkan semangat inovasi terhadap sistem pembelajaran secara berkelanjutan
- 5) Meningkatkan mutu pendidikan melalui perbaikan praktik pembelajaran di kelas dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari tujuan PTK di atas semakin memantapkan peneliti untuk menggunakan metode penelitian ini, serta diharapkan dapat memberikan perbaikan dan meningkatkan proses belajar mengajar didalam kelas, Ada berbagai macam desain model PTK yaitu: Model Kurt Lewin, Kemmis dan McTaggart, dan Elliot. Pada penelitian ini peneliti menerapkan desain model PTK dari Kammiss dan McTaggart, karena desain TPK model ini dianggap lebih mudah dalam prosedur tahapannya yang terdiri dari 4 komponen antara lain : Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Observasi (*Observing*) dan Refleksi (*Reflecting*). Berikut adalah desain PTK menurut Kammiss dan McTaggart:



Gambar 1

Skema Model Kemmis Dan Mc.Taggart

Adapun Tahapan-tahapan yang terdapat pada PTK model Kemmis dan Mc Taggart diantaranya :

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan tindakan dibuat agar tujuan pelaksanaan penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan harapan, Perencanaan ini antara lain :

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan, Rencana pelaksanaan pembelajaran harian ini digunakan sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.
- b. Menyusun lembar observasi tentang partisipasi anak didik dalam kegiatan yang sudah direncanakan.
- c. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran.
- d. Menyiapkan dokumentasi dan aspek-aspek yang sekiranya diperlukan.

2. Pelaksanaan (*Action*)

Tahap pelaksanaan adalah kegiatan mengimplementasikan atau menerapkan perencanaan yang telah dibuat, yang dibuat dalam pelaksanaannya bersifat terbuka, guru menyampaikan kegiatan sesuai dengan RPPH.

### 3. Observasi (*observing*)

Dalam tahap observasi yang melakukannya adalah pengamat, kegiatan ini berlangsung bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan, tahapan ini adalah mengamati bagaimana proses pelaksanaan berlangsung serta mengetahui dampak yang dihasilkan dari proses pelaksanaan. Observasi atau pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi.

### 4. Refleksi (*reflecting*)

Tahapan refleksi ini adalah tahapan dimana kita mengetahui kelemahan apa saja yang terjadi dari proses pelaksanaan hingga akhirnya dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya, apabila proses siklus sudah selesai maka tahapan ini bisa dijadikan tahapan untuk menarik kesimpulan dari keseluruhan kegiatan.

## **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Kabupaten Kampar dengan menggunakan permainan tutup botol angka dengan menggunakan model penelitian Kammis dan Mc Taggart. Berikut merupakan penjelasan alur dari siklus tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian ini :

### **1. Siklus I**

#### a. Tahap perencanaan

Kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah:

- 1) Peneliti dan guru mendiskusikan tentang menentukan tema dan subtema apa yang akan dilaksanakan sesuai dengan silabus dan kurikulum.
  - 2) Menyusun rencana program pembelajaran harian (RPPH) yang akan digunakan.
  - 3) Mempersiapkan bahan-bahan dan alat-alat media yang akan digunakan sesuai dengan RPPH untuk melakukan kegiatan permainan tutup botol angka anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar Tahun Ajaran 2023/2024.
  - 4) Mempersiapkan tempat kegiatan permainan tutup botol angka anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar Tahun Ajaran 2023/2024.
  - 5) Menyiapkan lembar pengamatan aktivitas anak didik selama melaksanakan pembelajaran.
- b. Tahap pelaksanaan atau tindakan
- 1) Kegiatan Awal :
    - a) Mengucapkan salam dan melaksanakan do'a serta absensi sebelum kegiatan dimulai.
    - b) Menanyakan hari apa dan menanyakan kabar hari ini
    - c) Mengajak anak bercakap-cakap tentang tema yang sesuai dengan RPPH.

d) Mengajak anak berdiskusi tentang kegiatan pembelajaran permainan tutup botol angka yang akan dilaksanakan.

2) Kegiatan Inti:

a) Guru menyiapkan bahan yang diperlukan permainan tutup botol angka.

b) Guru menjelaskan tentang permainan tutup botol angka.

c) Guru mempraktekkan cara melakukan permainan tutup botol angka.

d) Guru memberikan kesempatan untuk tiap anak melakukan permainan tutup botol angka.

e) Guru memberikan penilaian dan melakukan tanya jawab terhadap kegiatan yang dilakukan.

3) Kegiatan Penutup:

a) Guru menanyakan kembali kegiatan hari ini.

b) Guru memberikan semangat kepada anak didik.

c) Guru menanyakan perasaan anak selama kegiatan.

d) Mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a.

c. Tahap Observasi/Pengamatan

pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menilai kemampuan anak usia dini dalam melakukan kegiatan permainan tutup botol angka. Peneliti juga dibantu oleh guru untuk melakukan pengamatan untuk mengetahui keaktifan dan kondisi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang bertujuan

untuk mengetahui seberapa besar tingkat pencapaian kognitif anak usia dini dalam menggunakan kegiatan permainan tutup botol angka, untuk menghasilkan perubahan sesuai dengan keinginan dalam pelaksanaan kegiatan permainan tutup botol angka.

d. Tahap refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji hasil tindakan. Hasil observasi dianalisis untuk membantu perbaikan yang akan dilakukan kemudian dengan melakukan refleksi peneliti dapat mengetahui kekurangan yang perlu diperbaiki dan mengambil kesimpulan dari tindakan yang telah dilakukan. Seandainya siklus I belum menunjukkan hasil yang diinginkan oleh peneliti, maka dilakukan kembali ketahap siklus II. Pelaksanaan siklus ini dilakukan dengan berulang-ulang seperti yang dilakukan di siklus sebelumnya sampai menemukan hasil yang diinginkan.

## **2. Siklus II**

a. Tahap perencanaan

- 1) Menyusun rencana program pembelajaran harian (RPPH) yang akan digunakan.
- 2) Menyiapkan materi sesuai dengan tema
- 3) Menyiapkan bahan-bahan dan alat-alat media yang digunakan sesuai dengan RPPH.
- 4) Menyiapkan lembar pengamatan aktivitas anak didik selama melaksanakan pembelajaran.

b. Tahap pelaksanaan atau tindakan

1) Kegiatan Awal :

- a) Mengucapkan salam dan melaksanakan do'a serta absensi sebelum kegiatan dimulai.
- b) Menanyakan hari apa dan menanyakan kabar hari ini.
- c) Mengajak anak bercakap-cakap sesuai tema yang dengan RPPH.
- d) Mengajak anak berdiskusi tentang kegiatan pembelajaran permainan tutup botol angka yang akan dilaksanakan.

2) Kegiatan Inti :

- a) Guru menyiapkan bahan yang diperlukan permainan tutup botol angka.
- b) Guru menjelaskan tentang permainan tutup botol angka.
- c) Guru mempraktekkan cara melakukan permainan tutup botol angka.
- d) Guru memberikan kesempatan untuk tiap anak melakukan permainan tutup botol angka.
- e) Guru memberikan penilaian dan melakukan tanya jawab terhadap kegiatan yang dilakukan.

3) Kegiatan Penutup :

- a) Guru menanyakan kembali kegiatan hari ini.
- b) Guru memberikan semangat kepada anak didik.
- c) Guru menanyakan perasaan anak selama kegiatan.
- d) Mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a.

c. Tahap observasi atau pengamatan

Pada saat yang bersamaan peneliti melakukan observasi dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan anak didik pada saat melakukan kegiatan berlangsung dan menilai perkembangan kognitif anak.

d. Tahap refleksi

Pelaksanaan refleksi menentukan keunggulan dan kelemahan pada proses kegiatan dari siklus I dengan siklus II setelah peneliti mengkaji dan membedakan hasil antara siklus I dan siklus II, Refleksi ini dilakukan untuk menarik kesimpulan dari hasil tindakan yang dilakukan pada siklus II. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah melalui kegiatan permainan tutup botol angka dapat meningkatkan kognitif anak. Jika hasil yang diperoleh meningkat dibandingkan siklus I maka penelitian dianggap berhasil dan tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan salah satu cara untuk langsung terhadap obyek penelitian dalam rangka memperoleh data sebagai berikut:

1. Pengamatan (observasi) ,sebagai salah satu cara dalam mengumpulkan data dalam rangka penelitian dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap keadaan yang sebenarnya dari obyek yang diteliti, kemudian dilakukan pencatatan secara sistematis terhadap kenyataan yang dilakukan di lapangan.

2. Dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumen atau arsip, dokumen perangkat berupa daftar nilai , daftar hadir anak dan arsip-arsip yang dimiliki oleh guru kelas berupa foto dan vidio

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah (a). Format observasi untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang ditentukan sebelumnya. Aspek yang diamati melalui pedoman observasi ini adalah yang berkaitan dengan proses belajar mengajar (b). Format wawancara dilakukan untuk tanggapan keaktifan anak terhadap kegiatan setelah pembelajaran berlangsung (c). Dokumentasi alat dokumentasi yang digunakan untuk merekam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung seperti kamera dan alat rekam lainnya, portofolio, foto kegiatan dan catatan anekdot.

Instrument penelitian yang digunakan harus sesuai dengan teknik pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kriteria Penilaian.

### **1. Lembar Observasi**

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui mengamati secara langsung di lapangan ,kegiatan mengamati tersebut tidak sekedar melihat saja akan tetapi juga merekam, menghitung, mengukur serta mencatat kejadian-kejadian yang ada di lapangan tersebut. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui keterampilan pengenalan Angka anak dengan berbentuk ceklis atau bintang. Observasi adalah metode yang akurat dalam mengumpulkan data, dengan tujuan mencari informasi tentang kegiatan

yang berlangsung untuk kemudian dijadikan objek kajian penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk menilai tingkat kemampuan kognitif anak melalui permainan tutup botol angka.

a. Observasi Aktivitas Guru

PTK merupakan tindakan reflektif untuk memecahkan permasalahan pembelajaran termasuk kekurangan-kekurangan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian instrumen pengamatan aktivitas guru menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena menjadi rambu-rambu bagi pengamat/observer untuk mengamati guru atau peneliti.

b. Observasi Aktivitas Anak

Instrumen pengamatan aktivitas anak menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena menjadi rambu-rambu bagi pengamat/observer untuk mengamati anak atau peneliti.

c. Observasi Kemampuan Kognitif

Pengamatan yang dilakukan melihat peningkatan pengenalan angka anak dalam permainan tutup botol angka selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 3.2**  
**Lembar Observasi Pengenalan Kognitif Anak**

NO	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat menyebutkan angka 1-5 dari permainan tutup botol angka.				
2	Anak dapat menyebutkan angka awal dan akhir dari angka 1-5 melalui permainan tutup botol angka.				
3	Anak dapat memasang angka pada permainan tutup botol angka				
4	Anak dapat menyusun angka pada kotak angka pada permainan tutup botol angka				

Sumber: Permendiknass No. 58 Tahun 2009

BB : Belum Berkembang, diberi skor 1

MB : Mulai Berkembang, diberi skor 2

BSH : Berkembang Sesuai Harapan, diberi skor 3

BSB : Berkembang Sangat Baik, diberi skor 4

**Tabel 3.3**  
**Rubrik Penilaian Kognitif Anak**

<b>Kognitif Anak</b>	<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>
Menyebutkan angka 1-5 dari permainan tutup botol angka	Anak tidak dapat menyebutkan angka 1-5	Anak dapat menyebutkan angka 1-5	Anak dapat menyebutkan angka 1-5	Anak dapat menyebutkan angka 1-5
Menyebutkan angka awal dan akhir dari angka 1-5 melalui permainan tutup botol angka	Anak tidak menyebutkan angka awal dan akhir dari angka 1-5	Anak dapat menyebutkan angka awal dan akhir dari angka 1-5	Anak dapat menyebutkan angka awal dan akhir dari angka 1-5	Anak dapat menyebutkan angka awal dan akhir dari angka 1-5 secara cepat dengan baik dan benar
Memasangkan angka pada permainan tutup botol angka.	Anak tidak dapat memasangkan angka pada permainan tutup botol angka	Anak dapat memasangkan angka pada permainan tutup botol angka dengan bantuan guru	Anak dapat melakukan memasangkan angka pada permainan tutup botol angka tanpa dibantu guru	Anak dapat memasangkan angka pada permainan tutup botol angka secara cepat dengan baik dan benar
Menyusun angka pada kotak angka pada permainan tutup botol angka.	Anak tidak dapat menyusun angka pada kotak angka pada permainan tutup botol angka	Anak dapat menyusun angka pada kotak angka permainan tapi masih didampingi guru	Anak dapat menyusun angka pada kotak angka pada permainan tutup botol angka tanpa dibantu guru	Anak dapat menyusun angka pada kotak angka pada permainan tutup botol angka secara cepat dengan baik dan benar

## **2. Dokumentasi**

Instrumen dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran mengenai partisipasi siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Dokumentasi yaitu berupa alat yang dapat mendukung data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan beberapa alat dokumentasi antara lain: hasil foto-foto anak dalam mengikuti kegiatan bermain tutup botol angka, dan catatan anekdot anak didik. Catatan anekdot anak didik dapat dijadikan kriteria pembanding lainnya, disamping kondisi, perbuatan atau performan yang ada

## **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan upaya mencari dan menata data secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain Sumarni (2012). Data yang dikumpulkan akan diolah dengan cara memberi makna pada data tersebut dan dipergunakan persentase. Peneliti menggunakan analisis kuantitatif, yaitu menggambarkan data dengan angka untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci.

### **1. Teknik Analisis Data Kualitatif**

Analisis data kualitatif dilakukan apabila data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kriteria-kriteria/struktur klasifikasi. Data bisa saja dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan biasanya diproses terlebih dahulu sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan,

atau alih-tulis), tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas, dan tidak menggunakan perhitungan matematis atau statistika sebagai alat bantu analisis.

Menurut Miles dan Huberman, kegiatan analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Terjadi secara bersamaan berarti reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi sebagai sesuatu yang saling jalin menjalin merupakan proses siklus dan interaksi pada saat sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk sejar yang membangun wawasan umum yang disebut “analisis” (Silalahi U, 2009)

## 2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Sehingga penelitian ini menggunakan statistik inferensi. Statistik inferensi adalah bagian statistik yang mempelajari penafsiran dan penarikan kesimpulan yang berlaku secara umum dari data yang tersedia. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Misbahuddin dan Hasan I, 2013).

Teknik analisis data ini diperoleh dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan anak didik dikelas. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah,

### 3. Analisis Data Hasil Observasi Guru dan Anak

Untuk menentukan keberhasilan aktivitas guru selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka *persentase*

100% = Bilangan Tetap

**Tabel 3.4**  
**Penilaian Aktivitas Guru**

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

### 4. Kognitif

Untuk menentukan keberhasilan kemampuan anak selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase:

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

Keterangan:

- f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N = Number of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)
- P = Angka persentase
- 100% = Bilangan Tetap

**Tabel 3.5**  
**Penilaian Kemampuan Kognitif Anak**

Penilaian	Kriteria
1	BB (Belum Berkembang)
2	MB (Mulai Berkembang)
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)

Untuk menentukan kriteria penilaian tentang hasil observasi aktivitas guru, anak, dan perkembangan kognitif anak, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian, yaitu baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik (Suharsimi, 1998). Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

- a) Apabila persentase antara 76% - 100% dikatakan “BSB”
- b) Apabila persentase antara 56% - 75% dikatakan “BSH”
- c) Apabila persentase antara 41% - 55% dikatakan “MB”
- d) Apabila persentase kurang dari 40% dikatakan “BB”

#### 5. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah: perkembangan kognitif berdasarkan indikator penelitian akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas pemahaman dari siklus 1 ke siklus berikutnya dengan kriteria 75%

dari total siswa dalam kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zein (2010) yang mengatakan bahwa apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar atau mencapai taraf keberhasilan minimal, maka proses belajar mengajar berikutnya dapat membahas pokok bahasan yang baru

Dalam proses pembelajaran observasi tidak hanya dilakukan oleh anak salah satu hal yang diperhatikan adalah kompetensi, kemampuan dan keahlian guru dalam membantu menerapkan teknologi tertentu dapat membantu anak dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Oleh karena itu peneliti juga melakukan observasi terhadap kemampuan guru dalam proses pembelajaran.

Untuk menentukan kriteria penilaian tentang hasil observasi aktivitas guru, anak, dan kemampuan kognitif anak, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian, yaitu baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik (Suharsimi, 1998:246). Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

- a) Apabila persentase antara 76% - 100% dikatakan "BSB"
- b) Apabila persentase antara 56% - 75% dikatakan "BSH"
- c) Apabila persentase antara 41% - 55% dikatakan "MB"
- d) Apabila persentase kurang dari 40% dikatakan "BB"

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Pratindakan**

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas yaitu melalui pengamatan. Pengamatan ini dilakukan pada bulan November 2023 pada kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Bhakti Pertiwi Kabupaten Kampar. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada saat itu dengan tema “rekreasi”.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan empat tahap yakni sebagai berikut 1) tahap perencanaan yaitu menyusun rancangan tindakan yang dilakukan oleh guru tentang peningkatan keterampilan kognitif anak melalui permainan tutup botol angka yang dilaksanakan di TK Bhakti Pertiwi Kabupaten Kampar, 2) tahap pelaksanaan, yang diperoleh dengan memperhatikan satuan kegiatan harian yang telah direncanakan, 3) tahap mengamati, guru mengamati cara anak memperbaiki peningkatan keterampilan kognitif anak melalui permainan tutup botol angka, 4) tahap refleksi, dimana peneliti mengkaji dan mempertimbangkan kelemahan dan kelebihan guru dalam pelaksanaan permainan tutup botol angka untuk dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Langkah berikutnya adalah mencari, mengembangkan cara perbaikan, yang dilakukan dengan mengkaji teori, berdiskusi dengan teman sejawat dan pakar, serta menggali pengalaman sendiri.

Dari observasi tersebut peningkatan keterampilan kognitif anak berada pada kriteria belum berkembang. Data di bawah ini diperoleh dari empat aspek yang diamati tentang kemampuan kognitif yang dicapai oleh anak. Hasil observasi awal yang diperoleh ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Observasi dan Evaluasi Pra Siklus Kemampuan Kognitif Anak**

NO	Nama Anak	Kemampuan Kognitif				Skor	Persentase	Kriteria
		1	2	3	4			
1	Anak 1	3	1	3	3	10	63%	BSH
2	Anak 2	4	3	3	4	14	88%	BSB
3	Anak 3	1	1	2	1	5	31%	BB
4	Anak 4	2	1	1	1	5	31%	BB
5	Anak 5	2	1	1	2	6	38%	BB
6	Anak 6	2	2	2	1	7	44%	MB
7	Anak 7	1	2	2	2	7	44%	MB
8	Anak 8	2	2	1	1	6	38%	BB
9	Anak 9	2	1	2	1	6	38%	BB
10	Anak 10	2	2	2	1	7	44%	MB
11	Anak 11	1	1	2	1	5	31%	BB
12	Anak 12	1	2	1	2	6	38%	BB
13	Anak 13	2	1	1	2	6	38%	BB
14	Anak 14	2	1	1	1	5	31%	BB
15	Anak 15	0	3	3	3	9	56%	BSH
16	Anak 16	4	1	2	1	8	50%	MB
17	Anak 17	1	1	2	2	6	38%	BB
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan kemampuan kognitif							43.38%	MB

Keterangan :

- Indikator 1 : Menyebutkan angka 1-5 dari permainan tutup botol angka
- Indikator 2 : Menyebutkan angka awal dan akhir dari angka 1-5 melalui permainan tutup botol angka
- Indikator 3 : Memasangkan angka pada permainan tutup botol angka
- Indikator 4 : Menyusun angka pada kotak angka pada permainan tutup botol angka

Dari tabel di atas dapat dikatakan bahwa pencapaian kemampuan kognitif anak masih rendah. Kriteria penilaian perkembangan kemampuan kognitif yang dimiliki anak yang menunjukkan kriteria Belum Berkembang. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 43,38%. Dari 17 anak, hanya ada 1 anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik, 2 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan, 4 anak dengan kriteria Mulai Berkembang dan sisanya ada 10 anak dengan kriteria Belum Berkembang. Dari tabel perkembangan kemampuan kognitif anak Pra Siklus di atas dapat diperjelas melalui tabel rekapitulasi di bawah ini

**Tabel 4.2**  
**Rekapitulasi Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak**  
**Pra Siklus**

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	10	59%
2	MB (Mulai Berkembang)	4	24%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	2	12%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	1	6%
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan kemampuan kognitif		17	100%

Adapun hasil dari rekapitulasi hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik dan kemampuan kognitif anak pra siklus yaitu “Belum Berkembang” terdapat 10 anak atau 59%. Untuk kriteria “Mulai Berkembang”, terdapat 4 anak atau 24% . Untuk kriteria “Berkembang Sesuai Harapan”, terdapat 2 anak atau 12% dan untuk kriteria “Berkembang Sangat Baik ”, terdapat 1 anak atau 6%". Artinya kemampuan kognitif anak masih rendah. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan tutup botol angka, dengan menggunakan alat dan bahan yang sudah

disediakan oleh guru menggunakan bahan yang beragam dan bervariasi serta pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan minat anak. Permainan tutup botol angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Bhakti Pertiwi Kabupaten Kampar.

## **B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus**

### **1. Siklus I**

#### **a. Tahap Perencanaan**

Penelitian tindakan pada siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 8 November 2023 dan hari Jumat tanggal 10 November 2023, Tema yang diajarkan pada siklus I adalah “rekreasi”. Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tutup botol angka di kelompok B. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan teman sejawat sebagai observer.
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran
- 3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam permainan tutup botol angka. yaitu tutup botol, spidol, kertas.
- 4) Menyiapkan lembar observasi guru dan anak untuk melihat aktifitas guru serta tingkat perkembangan kemampuan kognitif anak

## **b. Tahap Pelaksanaan**

Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, dimulai dari 07.30- 11.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 8 November 2023 dengan tema “rekreasi”. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 10 November 2023 dengan tema “rekreasi”. Hasil penelitian dalam Siklus I ini diperoleh tahap observasi dengan pengisian lembar *checklist*.

### 1) Pertemuan Pertama

#### a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu “rekreasi”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

#### b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama yaitu guru mempersiapkan bahan dan menjelaskan permainan tutup botol angka. selanjutnya guru membagi anak didik menjadi beberapa kelompok pasangan yang harus bekerja sama, guru memerintahkan salah satu anak bertugas untuk mengambil tutup botol angka, mengamati, dan memasang tutup botol tersebut, guru memerintahkan anak lainnya bertugas untuk mencari angka yang sama pada papan angka tersebut dan guru memberikan penilaian pada setiap

kelompok pasangan terhadap kecepatan waktu dan ketepatan dalam menyesuaikan angka dengan nama benda yang diambil.

c) Kegiatan Akhir

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati anak yang sedang melakukan permainan tutup botol angka. Ada anak yang mengalami kesulitan dan meminta bantuan kepada guru, ada yang mengganggu temannya, dan tidak sabar dalam menunggu giliran permainan tutup botol angka. Setelah selesai kegiatan anak istirahat dan bermain di luar ruangan, kemudian dilanjutkan makan bersama. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari, berdoa mau pulang, dan salam.

2) Pertemuan Kedua

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu “rekreasi”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti sama halnya dengan pelaksanaan pertemuan pertama, yaitu guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama yaitu guru mempersiapkan bahan dan

menjelaskan permainan tutup botol angka. selanjutnya guru membagi anak didik menjadi beberapa kelompok pasangan yang harus bekerja sama, guru memerintahkan salah satu anak bertugas untuk mengambil tutup botol angka, mengamati, dan memasang tutup botol tersebut, guru memerintahkan anak lainnya bertugas untuk mencari angka yang sama pada papan angka tersebut dan guru memberikan penilaian pada setiap kelompok pasangan terhadap kecepatan waktu dan ketepatan dalam menyesuaikan angka dengan nama benda yang diambil.

c) Kegiatan Akhir

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati anak yang sedang melakukan permainan tutup botol angka. Setelah selesai kegiatan anak istirahat dan bermain di luar ruangan, kemudian dilanjutkan makan bersama. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari, berdoa mau pulang, dan salam.

**c. Observasi dan Evaluasi**

Observasi dan Evaluasi Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pada siklus ini untuk mengamati kemampuan kognitif. Observasi ini mencatatkan kemampuan anak didik dalam kemampuan kognitif, yang terjadi selama penelitian berlangsung. Kegiatan kognitif yang diamati oleh peneliti mempunyai 4 indikator, yaitu anak dapat menyebutkan angka 1-5 dari permainan tutup botol angka, menyebutkan angka awal dan akhir dari angka 1-5 melalui permainan tutup botol angka, memasang angka pada permainan tutup botol angka, anak dapat memasang angka pada

permainan tutup botol angka, dan anak dapat menyusun angka pada kotak angka pada permainan tutup botol angka. Terdapat beberapa anak yang tidak sabar menunggu giliran. Adapun hasil observasi aktivitas anak didik dan kemampuan kognitif pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua, pada siklus I yang disajikan dalam tabel di bawah ini :

**Tabel 4.3**  
**Hasil Observasi dan Evaluasi Kemampuan Kognitif Anak**  
**Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua Pada Siklus I**

No	Nama Anak	Penilaian Aspek Kemampuan Pada Siklus I				Rata-rata	Kriteria
		Skor P.1	Persentase	Skor P.2	Persentase		
1	Anak 1	8	50%	12	75%	63%	BSH
2	Anak 2	8	50%	13	81%	66%	BSH
3	Anak 3	5	31%	8	50%	41%	MB
4	Anak 4	8	50%	11	69%	59%	BSH
5	Anak 5	11	69%	13	81%	75%	BSH
6	Anak 6	4	25%	7	44%	34%	BB
7	Anak 7	7	44%	9	56%	50%	MB
8	Anak 8	5	31%	8	50%	41%	MB
9	Anak 9	9	56%	11	69%	63%	BSH
10	Anak 10	8	50%	11	69%	59%	BSH
11	Anak 11	8	50%	10	63%	56%	BSH
12	Anak 12	5	31%	8	50%	41%	MB
13	Anak 13	5	31%	8	50%	41%	MB
14	Anak 14	5	31%	8	50%	41%	MB
15	Anak 15	8	50%	11	69%	59%	BSH
16	Anak 16	11	69%	12	75%	72%	BSH
17	Anak 17	9	56%	11	69%	63%	BSH
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan kemampuan kognitif						54.23%	MB

Keterangan :

Skor Pertemuan 1 (Skor P.1)

Skor Pertemuan 2 (Skor P.2)

Dari tabel hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik dan kemampuan kognitif pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus I di atas dapat disajikan melalui tabel di bawah ini:

**Tabel 4.4**  
**Rekapitulasi Hasil Observasi dan Evaluasi Kemampuan Kognitif Anak**  
**Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua Pada Siklus I**

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	1	6%
2	MB (Mulai Berkembang)	6	35%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	10	59%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	0%
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan kemampuan kognitif		17	100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi data hasil aktivitas dan evaluasi anak didik dan kemampuan kognitif anak pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua, pada siklus I mengalami sedikit peningkatan. Adapun hasil dari rekapitulasi hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik dan kemampuan kognitif anak pada siklus I yaitu 54.23%. Pada kriteria “Belum Berkembang”, terdapat 1 anak atau 6%. Untuk kriteria “Mulai Berkembang”, terdapat 6 anak atau 35% . Untuk kriteria “Berkembang Sesuai Harapan”, terdapat 10 anak atau 59% dan tidak terdapat satupun anak untuk kriteria “Berkembang Sangat Baik”. Artinya kemampuan kognitif anak sudah mengalami peningkatan dibandingkan dari pra siklus, tetapi masih di bawah angka yang telah ditetapkan yaitu lebih dari 75%.

Berdasarkan pelaksanaan pratindakan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif belum seluruhnya optimal karena masih terdapat anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang sebesar 6% dan Mulai Berkembang sebesar 35%

yang diperoleh dari keseluruhan rata-rata yang dimiliki oleh anak. Sedangkan pada siklus I memiliki kriteria Kurang/mulai berkembang dengan memperoleh hasil rata-rata presentase 54.23% yang diperoleh dari pertemuan kedua karena pertemuan kedua memperoleh hasil rata-rata presentase tertinggi dari pertemuan pertama. Namun hal ini belum mencapai kriteria yang diharapkan kriteria yaitu kriteria baik/berkembang sangat baik (BSB), maka peneliti ingin memperbaiki hasil pada pelaksanaan penelitian ke siklus II.

#### **d. Refleksi**

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi siklus I ini, diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil yang lebih optimal pada siklus II. Berdasarkan observasi pada tindakan I tersebut peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut :

- 1) Kelebihan permainan tutup botol angka dalam pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi
  - a) Model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dan guru mampu mengatur kondisi kelas, sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal
  - b) Media belajar yang digunakan mudah diperoleh, sehingga dapat membantu kelancaran dalam proses belajar mengajar.
  - c) Hasil pekerjaan siswa pada pelaksanaan tindakan I belum menunjukkan hasil yang maksimal walaupun telah menunjukkan peningkatan akan tetapi belum sesuai dengan target capaian pada

siklus I secara lebih detail hasil kerja siswa selama tindakan I

- 2) Kelemahan permainan tutup botol angka dalam pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi
  - a) Belum terbiasanya anak dalam permainan tutup botol angka dalam prose pembelajaran.
  - b) Masih banyak anak yang tidak konsentrasi saat melakukan kegiatan karena asik bercerita dengan teman
  - c) Anak masih kesulitan saat menggunakan alat tulis dengan benar
- 3) Alasan tindakan perbaikan permainan tutup botol angka dalam pengembangan kognitif anak usia 5-6 Tahun di TK Bhakti Pertiwi
  - a) Keterampilan kemampuan kognitif anak belum mencapai kriteria keberhasilan.
  - b) Masih banyak anak yang tidak konsentrasi saat melakukan kegiatan karena asik bercerita dengan teman.
  - c) Masih banyak anak yang perlu bantuan dan bimbingan dari guru

Berdasarkan kendala dijumpai pada siklus I memerlukan perbaikan agar terjadi peningkatan kearah yang diharapkan pada Siklus II untuk mencapai kriteria keberhasilan dalam keterampilan kemampuan Kognitif anak. Adapun perbaikan yang dilakukan dalam pelaksanaan Siklus II adalah sebagai berikut: 1) Memberikan motivasi kepada anak yang kurang konsentrasi dalam melakukan permainan tutup botol angka, 2) Memberikan contoh dengan baik sehingga anak paham dan tahu bagaimana cara permainan tutup botol angka dengan baik, 3) Lebih menyiapkan media

yang lebih banyak, 4) Pemberian hadiah berupa pujian dan hadiah

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, peneliti membandingkan dengan data kemampuan anak pada saat Prasiklus penelitian. Hasil pengamatan, ada peningkatan antara Prasiklus dan sesudah dilakukan tindakan. Namun, pada siklus I ini peningkatan yang dicapai anak masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan atau target pencapaian yang telah ditentukan. Peneliti dan guru melakukan siklus II dengan harapan akan adanya peningkatan kemampuan Kognitif anak dengan menyiapkan media yang lebih menarik dan bervariasi.

## **2. Siklus II**

### **a. Tahap Perencanaan**

Penelitian tindakan pada siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Siklus II dilaksanakan pada Rabu tanggal 15 November 2023 dan hari Jumat tanggal 17 November 2023, Tema yang diajarkan pada siklus I adalah “rekreasi”. Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi:

- 1) Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tutup botol angka di kelompok B. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan teman sejawat sebagai observer.
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran
- 3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam permainan tutup botol angka. yaitu tutup botol, spidol, kertas.
- 4) Menyiapkan lembar observasi guru dan anak

## **b. Tahap Pelaksanaan**

Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, dimulai dari 07.30- 11.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 15 November 2023 dengan tema “rekreasi”. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 November 2023 dengan tema “rekreasi”. Hasil penelitian dalam Siklus I ini diperoleh tahap observasi dengan pengisian lembar *checklist*.

### 1) Pertemuan Pertama

#### a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu “rekreasi”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

#### b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama yaitu guru mempersiapkan bahan dan menjelaskan permainan tutup botol angka. selanjutnya guru membagi anak didik menjadi beberapa kelompok pasangan yang harus bekerja sama, guru memerintahkan salah satu anak bertugas untuk mengambil tutup botol angka, mengamati, dan memasang tutup botol tersebut, guru memerintahkan anak lainnya bertugas untuk mencari angka yang sama pada papan angka tersebut dan guru

memberikan penilaian pada setiap kelompok pasangan terhadap kecepatan waktu dan ketepatan dalam menyesuaikan angka dengan nama benda yang diambil.

c) Kegiatan Akhir

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati anak yang sedang melakukan permainan tutup botol angka. Ada anak yang mengalami kesulitan dan meminta bantuan kepada guru, ada yang mengganggu temannya, dan tidak sabar dalam menunggu giliran permainan tutup botol angka. Setelah selesai kegiatan anak istirahat dan bermain di luar ruangan, kemudian dilanjutkan makan bersama. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari, berdoa mau pulang, dan salam.

2) Pertemuan Kedua

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu “rekreasi”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama yaitu guru mempersiapkan

bahan dan menjelaskan permainan tutup botol angka. selanjutnya guru membagi anak didik menjadi beberapa kelompok pasangan yang harus bekerja sama, guru memerintahkan salah satu anak bertugas untuk mengambil tutup botol angka, mengamati, dan memasang tutup botol tersebut, guru memerintahkan anak lainnya bertugas untuk mencari angka yang sama pada papan angka tersebut dan guru memberikan penilaian pada setiap kelompok pasangan terhadap kecepatan waktu dan ketepatan dalam menyesuaikan angka dengan nama benda yang diambil

c) Kegiatan Akhir

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati anak yang sedang melakukan permainan tutup botol angka. Ada anak yang mengalami kesulitan dan meminta bantuan kepada guru, ada yang mengganggu temannya, dan tidak sabar dalam menunggu giliran permainan tutup botol angka. Setelah selesai kegiatan anak istirahat dan bermain di luar ruangan, kemudian dilanjutkan makan bersama. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari, berdoa mau pulang, dan salam.

**c. Observasi dan Evaluasi**

Observasi dalam kegiatan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan sebagai hasil dari proses perbaikan, sebagian besar anak mampu mengikuti dari awal dimulainya kegiatan pembelajaran. Anak yang tadinya kurang dalam meningkatkan kemampuan kemampuan kognitif. Anak

mampu mengikuti tahap demi tahap seluruh rangkaian pembelajaran. Hampir semua anak mampu menyesuaikan diri dengan situasi, terbukti semua anak mampu mengikuti proses pembelajaran sampai selesai. Pada saat guru menjelaskan beberapa anak berusaha memahami yang disampaikan oleh pendidik.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Observasi dan Evaluasi Kemampuan Kognitif Anak**  
**Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua Pada Siklus II**

No	Nama Anak	Penilaian Aspek Kemampuan Pada Siklus II				Rata-rata	Kriteria
		Skor P.1	Persentase	Skor P.2	Persentase		
1	Anak 1	12	75%	13	81%	78%	BSB
2	Anak 2	12	75%	13	81%	78%	BSB
3	Anak 3	12	75%	13	81%	78%	BSB
4	Anak 4	13	81%	13	81%	81%	BSB
5	Anak 5	15	94%	13	81%	88%	BSB
6	Anak 6	8	50%	8	50%	50%	MB
7	Anak 7	9	56%	10	63%	59%	BSH
8	Anak 8	12	75%	13	81%	78%	BSB
9	Anak 9	13	81%	15	94%	88%	BSB
10	Anak 10	15	94%	14	88%	91%	BSB
11	Anak 11	12	75%	14	88%	81%	BSB
12	Anak 12	12	75%	13	81%	78%	BSB
13	Anak 13	12	75%	13	81%	78%	BSB
14	Anak 14	12	75%	13	81%	78%	BSB
15	Anak 15	13	81%	14	88%	84%	BSB
16	Anak 16	15	94%	13	81%	88%	BSB
17	Anak 17	13	81%	13	81%	81%	BSB
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan kemampuan kognitif						78.68%	BB

Keterangan :

Skor Pertemuan 1 (Skor P.1)  
Skor Pertemuan 2 (Skor P.2)

Dari tabel hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik dan kemampuan kognitif pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus I di atas dapat disajikan melalui tabel di bawah ini:

**Tabel 4.6**  
**Rekapitulasi Hasil Observasi dan evaluasi Kemampuan Kognitif Anak**  
**Pada Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua Pada Siklus II**

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	0	0%
2	MB (Mulai Berkembang)	1	6%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	1	6%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	15	88%
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan kemampuan kognitif		17	100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi data hasil aktivitas dan evaluasi anak didik dan kemampuan kognitif anak pada pertemuan kedua dan pertemuan keempat, pada siklus II mengalami peningkatan. Adapun hasil dari rekapitulasi hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik dan kemampuan kognitif anak pada siklus II yaitu 78.68%. Pada siklus II ini tidak ada anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang. Anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada 1 anak dengan persentase (6%). Sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 1 anak dengan persentase (6%), dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 15 anak dengan persentase (88%).

Berdasarkan pelaksanaan pratindakan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif sudah hampir seluruhnya optimal karena tidak terdapat anak yang memiliki kriteria belum berkembang. Sehingga tidak perlu dilakukan penelitian selanjutnya.

#### **d. Refleksi**

Refleksi pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru pada akhir siklus. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II, namun setelah melakukan observasi tidak ada kendala. Hasil refleksi dari data observasi pembelajaran siklus II sudah lebih baik dari siklus I. Proses pembelajaran berlangsung kondusif dan antusias anak didik menunjukkan peningkatan, selain itu anak didik yang aktif lebih banyak. Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan anak dalam kemampuan kognitif, ini dibuktikan dari hasil rata-rata presentase 54,23% dan hasil rata-rata presentase 78,68% pada siklus II. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini telah berhasil dan mencapai indikator yang telah ditetapkan, sehingga penelitian sampai siklus II.

#### **C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus**

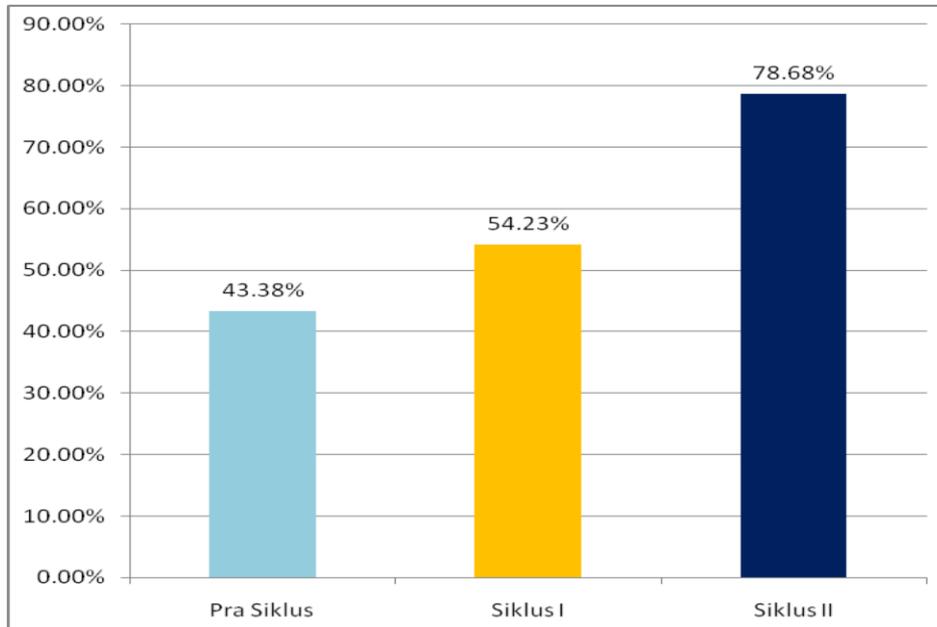
Setelah melakukan observasi dan penelitian pada siklus I dan dapat kita ketahui adanya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan tutup botol angka antara Pra Siklus, siklus I, dan siklus II. Sebagian besar anak sudah mampu mencapai empat aspek yang diamati. Adapun hasil peningkatan kognitif anak berdasarkan observasi Pra Siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.7**  
**Rekapitulasi Hasil Observasi dan Evaluasi Kemampuan Kognitif Anak**  
**pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

NO	Nama Anak	Kemampuan Kognitif		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Anak 1	63%	63%	78%
2	Anak 2	88%	66%	78%
3	Anak 3	31%	41%	78%
4	Anak 4	31%	59%	81%
5	Anak 5	38%	75%	88%
6	Anak 6	44%	34%	50%
7	Anak 7	44%	50%	59%
8	Anak 8	38%	41%	78%
9	Anak 9	38%	63%	88%
10	Anak 10	44%	59%	91%
11	Anak 11	31%	56%	81%
12	Anak 12	38%	41%	78%
13	Anak 13	38%	41%	78%
14	Anak 14	31%	41%	78%
15	Anak 15	56%	59%	84%
16	Anak 16	50%	72%	88%
17	Anak 17	38%	63%	81%
Rata-rata		43.38%	54.23%	78.68%

Dilihat dari tabel 4.7 terdapat peningkatan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan tutup botol angka di TK Bhakti Pertiwi. Dari tabel tersebut, diketahui bahwa persentase ketuntasan klasikal kemampuan kognitif pada siklus I memperoleh hasil yaitu sebesar 54,23% dengan kriteria Cukup/Mulai Berkembang, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 78,68% dengan kriteria Baik/Berkembang Sangat Baik.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari grafik berikut ini:



**Gambar 4.1 Grafik Persentase Kemampuan Kognitif Anak Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

Setelah melihat rekapitulasi hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik dan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan tutup botol angka di TK Bhakti Pertiwi pada gambar 4.1 dapat dilihat adanya peningkatan pra siklus hingga ke siklus II yaitu 78,68% telah mencapai indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 76-100 % atau pada kriteria Baik dan Berkembang Sangat Baik, untuk itu peneliti tidak perlu melakukan penelitian ke siklus berikutnya karena sudah jelas.

#### **D. Pembahasan**

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 Siklus. Untuk setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh pada siklus ini didapat dari

data yang berupa lembar observasi. Dari data lembar observasi tersebut hasil kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari pra siklus berada pada kriteria “Belum Berkembang” yaitu 10 anak atau 59%. Setelah adanya tindakan pada siklus I yaitu melalui permainan tutup botol angka, terjadi peningkatan yaitu berkurang menjadi 1 anak atau 6%. Pada kriteria “Mulai Berkembang” meningkat dari pra siklus 4 anak atau 20% meningkat menjadi 6 anak atau 35% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 1 anak atau 6%. Pada kriteria "Berkembang Sesuai Harapan" meningkat dari pra siklus yaitu 2 anak atau 12%, meningkat menjadi 10 anak atau 59% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 1 anak atau 6%. Pada kriteria "Berkembang Sangat Baik" meningkat dari Pra Siklus yaitu 1 anak atau 6%, juga tidak terdapat di siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 15 anak atau 88%. Dari hasil data yang diperoleh pada siklus I masih perlu melakukan tindakan berikutnya karena hasil yang didapat belum optimal. Data yang diperoleh pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik. kognitif anak meningkat.

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan pada siklus I yaitu meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dengan menerapkan bermain dengan media tutup botol angka, dari empat indikator kognitif dalam mengenal lambang bilangan ini diperoleh hasil bahwa anak-anak senang, bersemangat dan motivasi tinggi dalam melakukan kegiatan, yakni dalam menyebutkan angka 1-5 dari permainan tutup botol angka., menyebutkan angka awal dan akhir dari angka 1-5 melalui permainan tutup botol angka, memasangkan angka pada permainan tutup botol angka,

menyusun angka pada kotak angka pada permainan tutup botol angka. Karena selama ini belum pernah dilakukan kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dengan media tutup botol angka.

Pada Siklus II kegiatan menyebutkan memasang dan menyusun angka diawali dengan pendidik yang menjelaskan lambang bilangan secara detail, pendidik menjelaskan mana bilangan, dan mana yang disebut lambang bilangan. Kemudian pada kegiatan menyebutkan angka 1-5 dari permainan tutup botol angka.. Anak- anak mulai belajar menyebutkan dan menunjuk ketika ditanya guru mana bilangan dan lambang bilangannya, anak-anak aktif ingin menyebutkan sendiri-sendiri di depan kelas. Pada kegiatan memasang angka pada permainan tutup botol angka, anak aktif dan bersemangat untuk maju bergiliran memasang bilangan dengan lambang bilangan. Anak-anak bersemangat dalam membandingkan hasil bentuk anak dari media tutup botol angka, anak-anak bersemangat, aktif, termotivasi serta anak dapat menjawab pertanyaan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2011) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar anak yakni pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Anak-anak menyebutkan jumlah tutup botol angka yang dimiliki dan menanyakan jumlah tutup botol angka temannya, kemudian membandingkan mana yang lebih banyak, sedikit, atau sama kepada teman-temannya. Anak juga ada yang memberi kepada temannya yang belum ada tutup botol angka yang sesuai dengan warna yang dia punya, sehingga secara tidak langsung

anak sudah belajar membandingkan, karena anak menyamakan jumlah yang mereka miliki. Sesuai dengan pendapat Moeslichatoen (1999) bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah.

Anak berhasil dalam belajar karena keberhasilan guru dalam menggunakan metode dan memotivasi anak dalam melakukan tindakan kelas, adapun hasil dari pengamatan tersebut guru mampu dan berhasil melakukan tindakan kelas ini dengan baik sehingga pembelajaran dapat tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Montolalu (2007) menyatakan bahwa bermain merupakan sarana yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak. Penyelidikan Vygotsky (1976) membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif. Bermain merupakan kesempatan anak untuk bereksplorasi. Bermain juga membuka banyak kesempatan bagi anak untuk berkreasi, menemukan serta membentuk dan membangun saat mereka bermain.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tutup botol angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi Kabupaten Kampar. Peningkatan kemampuan kognitif anak dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa permainan tutup botol angka yang dibawakan telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi Kabupaten Kampar.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Dari hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan kegiatan permainan tutup botol angka dapat meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi Kabupaten Kampar. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil Kognitif anak usia 5-6 di TK Bhakti Pertiwi Kabupaten Kampar melalui penerapan kegiatan permainan tutup botol angka mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada pra siklus diperoleh nilai rata-rata 43,38% dengan kriteria BB (Belum Berkembang). Setelah dilakukan perbaikan pada siklus I diperoleh nilai sebesar 54,23% dengan MB (Mulai Berkembang) dan pada siklus II diperoleh nilai sebesar 78,68% dengan kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik). Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa peningkatan ini terjadi karena setiap tahap pelaksanaan pertemuan dilakukan perbaikan-perbaikan, pada akhirnya anak terbiasa dengan kegiatan pembelajaran melalui penerapan kegiatan permainan tutup botol angka. Sehingga hipotesis penelitian yang berbunyi melalui permainan tutup botol angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi, dapat diterima.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru agar dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif memotivasi anak dapat meningkatkan kognitif anak . Metode pembelajaran harus menarik perhatian anak seperti pada penelitian penerapan kegiatan permainan tutup botol angka.
2. Bagi penelitian selanjutnya, hendaknya dapat lebih mengembangkan lagi perkembangan kognitif anak melalui penerapan kegiatan permainan tutup botol angka dengan memodifikasi penerapan kegiatan permainan tutup botol angka.
3. Bagi orang tua dan masyarakat agar bisa bekerjasama dengan lembaga pendidikan anak usia dini dengan menciptakan suasana yang nyaman dan terdidik di lingkungan keluarga dan masyarakat

## DAFTAR PUSTAKA

- Aggani Sudono. 2004. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Ahmad Nizar Rangkuti. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Citapustaka Media.
- Anas Sudijono. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Arikunto, dkk, (2006), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta :Bumi Aksara.
- Azizah, (2022). *Pengaruh Media Pintu Berkantong Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Kelompok A Di Tk "Nitasari" Gubeng Surabaya, Jurnal PAUD Teratai*. 11 (1), 85-92.
- Arsyad (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Perss.
- Aulina (2012). *Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Pedagogia*, 1(5), 38-53.
- Depdiknas. (2009). *Kurikulum Permen 58* :Jakarta. Direktorat Pendidikan Dasar.
- Dhieni (2006). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Fahitah (2021). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf .Jurnal Pendidikan*.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas, (2009). *Kurikulum Permen 58*, Jakarta : Direktorat Pendidikan Dasar.
- Djamarah, Aswan Zain (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Farhana M P.d, H, Awiria M P.d, A. M. P. d, & Mutaqien M P.d, N. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta.
- Hidayati, E. & Muhayanto, H. (2016). *Peningkatan Kemampuan Membilang 1-20 Melalui Permainan Tutup Botol Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kepuhrejo Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan. Jurnal Care*, Vol. 3 (257), 34-78.

- Moeslichatoen (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Montolalu (2007), *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Nurbiana Dhieni, (2006). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Sardiman (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Siti Aisyah (2007). *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Sugiyono (2005). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung. Alfabeta.
- Yudha dan Rudyanto, (2004) *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, Bandung: Depdiknas.
- Yus, (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak TK Bhakti Pertiwi*. Jakarta: Depdiknas.
- Yuliani Sujiono. (2006) *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.