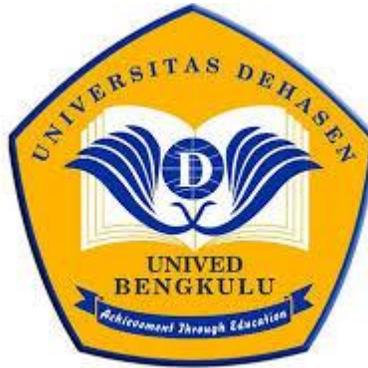


**PENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
MELALUI KEGIATAN MENGENAL HURUF
DENGAN MEDIA *BOWLING* HURUF CERIA
PTK di PAUD PUTRA PERTIWI KABUPATEN SELUMA**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Memperoleh Gelar Strata I*

OLEH:

SERLY YULIANTI
NPM. 19200027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN
BENGKULU
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
MELALUI KEGIATAN MENGENAL HURUF
DENGAN MEDIA *BOWLING* HURUF CERIA
(PTK di PAUD PUTRA PERTIWI KABUPATEN SELUMA)**

SKRIPSI

OLEH :

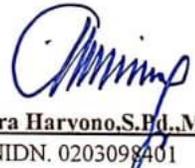
SERLY YULIANTI
NPM. 19200027

Telah disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,


Rika Partika Sari, S.Pd.,M.Pd.Si
NIDN. 0208068501


Mimpira Harvono, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0203098401

Bengkulu, Mei 2023

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu



Rika Partika Sari, S.Pd.,M.Pd.Si
NIDN. 170328

LEMBAR PENGESAHAN

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
MELALUI KEGIATAN MENGENAL HURUF
DENGAN MEDIA *BOWLING* HURUF CERIA
(PTK di PAUD PUTRA PERTIWI KABUPATEN SELUMA)**

SKRIPSI

OLEH :

SERLY YULIANTI
NPM. 19200027

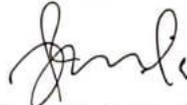
*Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 09 Maret 2023
Dan dinyatakan Lulus*

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Nama dan Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Rika Partika Sari, S.Pd.,M.Pd.Si Ketua		22-5-2023
2.	Mimpira Haryono, S.Pd., M.Pd Sekretaris		
3.	Dr. Rita Prima Bendriyanti, M.Si Penguji I		25/05.2022
4.	Ranny Fitria Imran, M.Pd Penguji II		19-5-2023

Bengkulu, Mei 2023

Mengetahui
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu



Dra. Asnawati, S.Kom, M.Kom
NIK. 1703007

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Serly Yulianti
NPM : 19200027
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Maret 2023

Yang Menyatakan


Serly Yulianti
Npm. 19200027

DAFTAR RIWAYAT PENULIS



Nama : SERLY YULIANTI
NPM : 19200027
Tempat/Tgl Lahir : Rena Panjang, 15 Desember 1999
Agama : Islam
Alamat : Desa Rena Panjang
Kecamatan Lubuk Sandi
Kabupaten Seluma

Nama Orang Tua :
Ayah : Suharman
Ibu : Rumani
Alamat : Desa Rena Panjang
Kecamatan Lubuk Sandi
Kabupaten Seluma

Riwayat Pendidikan :
➤ SDN 87 Seluma Desa Rena Panjang Kec. Lubuk Sandi Tahun Tamat 2011
➤ SMPN 10 Seluma Desa Tumbuan Kec. Lubuk Sandi Tahun Tamat 2014
➤ SMAN 3 Seluma Desa Padang Pelasan Kec. Air Periukan Tahun Tamat 2017

Riwayat Pekerjaan :
➤ Guru PAUD Darma Mulya
➤ Operator PKBM Woyyo Pelita Karya
➤ Tutor PKBM Woyyo Pelita Karya

MOTTO

- ❖ Jujur itu nomor 1.
- ❖ Setiap Masalah Pasti Ada Jalan Keluarnya.
- ❖ Selalu Berusaha, Berdoa, Bersabar dan Bersyukur.
- ❖ Allah Tidak Akan Menguji Hamba Nya Melebihi Batas Kemampuannya.
- ❖ Tetap Lah Berbuat Baik Walaupun Orang Tidak Baik Terhadapmu..
- ❖ Setiap Langkahmu Ada Doa Orang tua yang Selalu Mendoakan Anaknya

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kupanjatkan kepada Allah SWT yang maha segala-galanya bagi umat manusia. setitik keberhasilan dan cita-cita yang telah ku raih,namun perjalanan ini masih panjang dan belum berakhir. Kupanjatkan dalam sujud syukur ku sebut namamu di setiap sujudku lantunan istighfar, tasbih, tahmid dan tahlil yang kuucapkan sebagai syukurku kepadamu

Skripsi ini kupersembahkan terkhusus kepada :

- Kedua Orang tuaku tercinta, “ Ayah Suharman dan Ibu Rumani” setiap denyut jantungnya adalah doa keberhasilanku. Terima kasih telah menjadi orang tuaku yang selalu mendukung,semua jasa kalian tidak akan pernah terbalaskan.
- Buat Kakak-kakak dan Adikku yang senantiasa memberikan motivasi baik moril maupun materil serta mendoakan ku demi terselesaikan studiku ini.
- Seluruh kerabat dan sanak family yang telah memberikan motivasinya
- Untuk Bapak/Ibu dosen dan Staf karyawan/i FKIP Universitas Dehasen Bengkulu terima kasih banyak atas bimbingan, rasa ini sulit diungkapkan dengan kata-kata, bangga punya dosen seperti Bapak/Ibu.
- Untuk teman kerja terima kasih atas dukungan, bantuan dan motivasinya, kita adalah team kerja yang solid
- Untuk teman seperjuangan almamater angkatan 2019 terima kasih telah membantu dan mensuporrt selama ini

Terima kasih ya Allah karena engkau telah memberikan anugrah terbesar dan terindah dalam hidupku.....

ABSTRAK

PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI
KEGIATAN MENGENAL HURUF DENGAN
MEDIA *BOWLING* HURUF CERIA
(PTK di PAUD PUTRA PERTIWI KABUPATEN SELUMA)

SERLY YULIANTI

Skripsi Program Study Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Univerd Bengkulu 23: 74 Halaman

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui penerapan media *bowling* huruf ceria dapat meningkatkan mengenal huruf pada anak di PAUD Putra Pertiwi Kecamatan Lubuk Sandi Kabupaten Seluma. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* prosedur yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*). Subjek utama dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 13 orang anak. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model John Elliot dimana setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif-kuantitatif dengan penekannya digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase. Hasil peningkatan perkembangan kognitif pada anak PAUD Putra Pertiwi pada siklus I pertemuan ke I 40% dan di pertemuan ke II 51%, sedangkan di siklus II pertemuan Ke I 74% dan pertemuan ke II 91%. Simpulan penelitian bahwa melalui media *bowling* huruf dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal huruf pada PAUD Putra Pertiwi Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma, terbukti pada siklus II terjadi peningkatan signifikan, hasil persentase pencapaian sebesar 91% kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Kata Kunci: *Perkembangan Kognitif, Media Bowling Huruf*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT. karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu dengan judul: **Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengenal Huruf dengan Media *Bowling* Huruf Ceria di PAUD Putra Pertiwi Kabupaten Seluma.** Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini masih terdapat kekurangan didalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Husaini, SE., M.Si.,AK,CA,CRP selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menempuh perguruan tinggi.
2. Ibu Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan FKIP UNIVED Bengkulu atas semua kebijakannya sekaligus sebagai pembimbing ke I dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Rika Partika Sari, S.Pd., M.Pd.Si Selaku Ketua Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan sekaligus pembimbing I yang senantiasa memberikan memotivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.
4. Bapak Mimpira Haryono, S.Pd, M.P selaku pembimbing ke II dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, saran dan dorongan moril demi penyelesaian Proposal Skripsi ini.
5. Ibu Dr. Rita Prima Bendriyanti, M.Si dan Ranny Fitria Imran, M.Pd selaku Dewan penguji ke I dan ke II atas masukan dan sarannya demi kesempurnaan Proposal Skripsi ini.
6. Terima kasih Ibu Tuti Lestari, S.Pd selaku kepala sekolah PAUD Putra Pertiwi Kabupaten Seluma yang telah memberikan izin untuk penelitian disekolah.
7. Seluruh guru dan staf PAUD Putra Pertiwi Kabupaten Seluma yang telah memberikan semangat, motivasi dan kelancaran saat penelitian disekolah.
8. Seluruh dosen Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan skripsi ini.

9. Seluruh staf administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah paya memberikan pelayanan kepada Mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan Skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2020 yang telah membantu, berupa motivasi dan doa selama proses hingga penyelesaian penelitian.
11. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Atas segalanya semoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah swt. dan semoga karya ini bermanfaat bagi para pembaca. Amiin.

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
HALAMAN DEPAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRACK	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii

DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritis.....	4
2. Manfaat Praktis.....	4
E. Definisi Operasional	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Konseptual	6
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Subjek, Lokasi, dan Waktu Penelitian	34
B. Kehadiran Peneliti	34
C. Tahap Penelitian	35
D. Indikator Penelitian	39
E. Instrumen Penelitian	39
F. Prosedur Penelitian	40
1. Perencanaan/planning.....	41
.	41
2. Pelaksanaan/acting.....	43
.	44
3. Pengamatan/observing.....	
.	
4. Refleksi/reflecing.....	
.	
G. Data Dan Sumber Data	45
H. Teknik Pengumpulan Data	46
I. Teknik Analisis Data	47
J. Kriteria Keberhasilan Penelitian	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1	: Subjek Penelitian.....	34
TABEL 3.2	: Instrumen Observasi Penelitian.....	40
TABEL 3.3	: Kriteria Penilaian Anak.....	48
TABEL 4.1	: Data Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I.....	53
TABEL 4.2	: Rekapitulasi Analisis Data Observasi Siklus I Pertemuan I	54
TABEL 4.3	: Data Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II.....	58
TABEL 4.4	: Rekapitulasi Analisis Data Observasi Siklus I Pertemuan II	59

TABEL 4.5	: Data Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I.....	63
TABEL 4.6	: Rekapitulasi Analisis Data Observasi Siklus II Pertemuan I	64
TABEL 4.7	: Data Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II.....	68
TABEL 4.8	: Rekapitulasi Analisis Data Observasi Siklus II Pertemuan II	69
TABEL 4.9	: Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II.....	70

DAFTAR GAMBAR

TABEL 2.1	: Kerangka Berfikir.....	33
TABEL 3.1	: Siklus PTK Model Jhon Elliot.....	40
TABEL 4.1	: Diagram Nilai Persentase SiklusI dan Siklus II.....	70

BAB I

PENDAHALUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai bekal hidup dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pendidikan anak usia dini di Indonesia dilaksanakan mulai usia 0-6 tahun, seperti penjelasan dalam Peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab 1, Pasal 1 Ayat 10

menjelaskan Pendidikan Anak usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir.

Pendidikan Anak Usia Dini berperan untuk memberikan stimulasi, membimbing, mengasah, memberi kegiatan yang menghasilkan kemampuan, dan keterampilan pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak yang baru lahir sampai berumur enam tahun. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, maka penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini tersebut (Susanto, 2017:15).

Perkembangan kognitif adalah kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Khadijah (2016: 31).

Menurut pendapat Harun Rasyid (dalam Munte,2018: 21). Belajar huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak di lingkungan/environmental print sebelum mereka mengetahui abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf.

Bowling merupakan sebuah cabang olah raga yang berupa permainan dengan menggelindingkan bola khusus ke arah sejumlah pin yang berderet, jika bola tersebut dapat merobohkan pin tersebut maka kemudian pin tersebut dapat tersusun kembali secara otomatis. *Bowling* atau boling (bola gelinding) merupakan olah raga didalam ruangan yang dilakukan dengan menggunakan bola khusus pada sebuah jalur untuk merobohkan sepuluh pin yang berderet Menurut Amin (Dalam Puspita, 2022: 26).

Berdasarkan pengamatan peneliti di PAUD Putra Pertiwi Kabupaten Seluma ketika guru sedang menjelaskan tentang huruf kepada anak muridnya, guru hanya menggunakan media yang monoton seperti menulis di papan tulis, majalah, Poster Huruf dan buku gambar. Proses pembelajaran seperti ini membuat anak-anak merasa kurang menyenangkan karena media yang digunakan guru tidak menarik sehingga anak sulit memahami huruf-huruf yang dikenalkan. Peneliti menemukan masalah yang ada di sekolah, peneliti melihat tingkat keaktifan dan semangat anak untuk belajar masih belum memuaskan. Anak merasa jenuh dengan pembelajaran yang biasa saja. Dikarenakan kegiatan pembelajaran kurang bervariasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kognitif anak adalah melalui media bowling huruf ceria. Dengan media bowling huruf ceria dapat melatih anak dalam mengenal berbagai macam huruf vocal dan konsonan, mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan dan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran.

Dari 13 anak hanya 3 anak saja yang memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji secara ilmiah tentang **“Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengenal huruf Dengan Media *Bowling* Huruf Ceria Di Paud Putra Pertiwi”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah dengan menggunakan media *bowling* huruf ceria dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak di PAUD Putra Pertiwi Kabupaten Seluma?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media *bowling* huruf ceria dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak di PAUD Putra Pertiwi Kabupaten Seluma.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Dengan Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dalam dunia pendidikan pada umumnya, dan khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini mengenai peran pendidik dalam mengembangkan minat belajar anak usia dini, mengenai perkembangan kognitif melalui kegiatan *bowling* huruf.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi anak dapat meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif menggunakan media *bowling* huruf. Dengan menggunakan media *bowling* huruf ini dapat meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar siswa serta membuat kegiatan ini lebih menyenangkan.
2. Bagi pendidik dapat memberikan keterampilan dalam proses pembelajaran dengan penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dapat memperbaiki mutu pembelajaran dimana guru mendapat kesempatan untuk merefleksi kinerjanya sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap pertemuannya, serta meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Terdapat berbagai banyak metode pembelajaran yang menyenangkan untuk anak. Adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi metode mengajar dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

3. Bagi sekolah memberi bahan masukan kepada badan penyelenggaraan program PAUD pada umumnya, khusus bagi PAUD Putra Pertiwi Kabupaten Seluma dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media *bowling* huruf.
4. Secara Akademis dapat disumbangkan kepada Universitas Dehasen Bengkulu, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya jurusan PAUD untuk dapat dijadikan referensi di perpustakaan.

E. Definisi Operasional

1. Perkembangan Kognitif adalah proses perubahan dalam rentang kehidupan manusia yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu individu tersebut berpikir. berhubungan dengan kemampuan otak yang sudah terbentuk dari masa konsepsi, tetapi tingkat keberhasilannya dipengaruhi oleh lingkungan sekitar serta kesempatan yang dimiliki untuk bereksplorasi mengembangkan sel syaraf otak.
2. Media bowling huruf ceria adalah jenis permainan *bowling* huruf yang mudah dibuat sendiri oleh guru sehingga meminimalkan pengeluaran biaya dalam pembuatannya. Pin-pin yang disajikan berwarna warni sehingga dapat menarik minat anak untuk belajar yang tentu akan memudahkan proses penyampaian materi, terutama dalam mengenalkan huruf konsonan dan vocal.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Ahli psikologis memiliki istilah masing-masing tentang definisi kognitif (Astuti, 2013: 26), diantaranya yaitu Tarner mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak. Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Henman mendefinisikan kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan. Sedangkan Hunt mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra. Sementara itu yang dimaksud dengan intelek adalah berpikir, sedangkan yang dimaksud dengan intelegensi ialah kemampuan kecerdasan.

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yaitu *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan. Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh istilah Maslihah bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. (Khadijah, 2016: 31).

Sedangkan menurut (Mulyani, 2018: 44) Istilah kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing* yang artinya konsep luas dan inklusi yang mengacu pada kegiatan mental yang tampak dalam pemerolehan, organisasi atau penataan, dan penggunaan. Sedangkan dalam arti luas, kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan).

Ada beberapa konsensus umum mengenai perkembangan aspek intelektual (kognitif). Perkembangan kognitif mencakup perluasan cakrawala dari rangsangan yang dekat dan seketika menuju waktu ruang yang lebih jauh. Perkembangan kognitif mencakup beberapa peningkatan kemampuan, diantaranya, memahami simbol abstrak di dalam memanipulasi lingkungan, peningkatan kemampuan memahami memori, dan peningkatan kemampuan dalam membuat argumentasi. (Mulyani, 2018: 44).

Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar. Anak dapat melakukan eksplorasi tersebut dengan melalui panca inderanya. Dengan pengetahuan yang diperolehnya, anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain (Ibda, 2015:29).

Perkembangan kognitif adalah kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. (Khadijah, 2016: 31).

Perkembangan kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Pendidik juga harus menciptakan lingkungan yang kondusif bagi anak. (Mulyasa, 2017: 17).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses perubahan dalam rentang kehidupan manusia yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu individu tersebut berpikir. Sedangkan intelegensi adalah kemampuan yang dapat dilakukan oleh individu dalam berbagai hal. Perkembangan kognitif berhubungan dengan kemampuan otak yang sudah terbentuk dari masa konsepsi, tetapi tingkat keberhasilannya dipengaruhi oleh lingkungan sekitar serta kesempatan yang dimiliki untuk bereksplorasi mengembangkan sel syaraf otak.

b. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan anak berbeda antara satu dengan yang lainnya, masa usia 0- 5 tahun merupakan masa kritis yang akan menentukan perbedaan perkembangan tersebut. Adapun hal-hal yang dapat mempengaruhi perkembangan tersebut dijelaskan oleh beberapa ahli. Menurut Santrock, (dalam afifah 2017: 29) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu:

- 1). Faktor genetik yaitu kecerdasan diwariskan oleh kedua orangtua, lingkungan hanya berperan minimal dalam mempengaruhi kecerdasan.
- 2). Faktor lingkungan, dukungan genetik mampu mempengaruhi tingkat kecerdasan anak, akan tetapi pengaruh-pengaruh lingkungan akan memberikan keberbedaan tingkat kecerdasan pada setiap anak. Faktor lingkungan tersebut mencakup cara orang tua berkomunikasi dengan anak, dukungan yang diberikan orangtua, lingkungan dimana keluarga tinggal, kesempatan yang diberikan dan kualitas sekolah.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Astuti

(dalam afifah 2017: 30) dijelaskan sebagai berikut:

1). Faktor Hereditas/ Keturunan

Teori hereditas atau nativisme pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Jadi anak sudah memiliki perbedaan kemampuan kognitif sejak dilahirkan, yang merupakan garis keturunan dari kedua orang tuanya.

2). Faktor Lingkungan

Manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Perkembangan manusia dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya.

3). Kematangan

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

4). Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal), sehingga manusia berbuat intelejen karena untuk mempertahankan hidup ataupun penyesuaian diri.

5). Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan tersebut. Apa yang menarik minat seseorang

mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya, seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajari hal tersebut.

6). Kebebasan

Kebebasan individu dalam berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa individu itu dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah, serta bebas dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhan.

Para ahli mengemukakan pendapatnya tentang faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak, seperti yang dikemukakan oleh Suyadi dan Maulidya Ulfah (dalam Afifah, 2017: 32) perbedaan dapat dipengaruhi oleh hal-hal sebagai berikut: faktor lingkungan yang menyenangkan anak, faktor emosi, metode mendidik anak, beban tanggungjawab yang berlebihan, faktor keluarga dimasa kanak-kanak, serta faktor rangsangan lingkungan. Jadi, faktor yang mempengaruhi tingkat perkembangan kognitif dapat digolongkan kedalam dua hal yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berhubungan diri individu itu sendiri yang berupa bakat, minat, keturunan. Sedangkan faktor eksternal berhubungan dengan lingkungan sekitarnya motivasi, kebebasan, dan kesempatan didapatkan.

c. Fungsi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Fungsi ialah cara yang digunakan organisme untuk membuat kemajuan-kemajuan intelektual. Menurut Piaget perkembangan intelektual didasarkan pada 2 fungsi yaitu organisme dan adaptasi. Dahar (Ibda, 2015: 31).

Fungsi *organisme* untuk mensistematikkan proses fisik atau psikologi menjadi sistem yang teratur dan berhubungan atau berstruktur, seperti halnya seorang bayi mempunyai struktur-struktur perilaku untuk memfokuskan visual dan memegang benda secara terpisah. Pada suatu saat dalam perkembangannya, bayi itu dapat mengorganisasi kedua struktur perilaku ini menjadi struktur tingkat tinggi dengan memegang suatu benda sambil melihat benda itu, dengan organisasi, struktur fisik dan psikologis diintergrasi menjadi struktur tingkat tinggi. Piaget melihat perkembangan intelektual sebagai proses membangun model realitas dalam diri dalam rangka memperoleh informasi mengenai cara-cara membangun gambaran batin tentang dunia luar, sebagian besar masa kecil kita dihabiskan untuk aktif mempelajari diri kita sendiri dan dunia luar. Mungkin anda pernah memperhatikan, anak-anak yang masih sangat belia pun sudah punya rasa ingin tahu yang besar tentang kemampuan diri dan lingkungan sekitarnya. Dahar (dalam Ibda, 2015: 31).

Fungsi kedua yang melandasi perkembangan intelektual ialah adaptasi. Sebagai proses penyesuaian skema dalam merespon lingkungan melalui proses yang tidak dipisahkan, yaitu:

Asimilasi ialah penyatuan (pengintegrasian) informasi, persepsi, konsep dan pengalaman baru kedalam yang sudah ada dalam benak seseorang. Sanjaya (Ibda, 2015:31). Dalam proses asimilasi seseorang menggunakan struktur atau kemampuan yang sudah ada untuk menghadapi masalah yang dihadapinya dalam lingkungannya.

1). *Akomodasi* ialah individu mengubah dirinya agar bersesuaian dengan apa yang diterima dari lingkungannya. (Mohd. Surya, 2003:56). Sebagai proses penyesuaian atau penyesuaian atau penyusunan kembali skema ke dalam situasi yang baru.

Proses penyerapan ini saling berkaitan, sebagai contoh ketika seorang anak belum mengetahui/mengenal api, suatu hari anak merasa sakit karena terpercik api, maka berdasarkan pengalamannya terbentuk struktur penyesuaian skema pada struktur kognitif anak tentang “api” bahwa api adalah sesuatu yang membahayakan oleh karena itu harus dihindari, ini dinamakan adaptasi. Dengan demikian, ketika ia melihat api, secara refleks ia akan menghindar. Semakin anak dewasa, pengalaman anak tentang api bertambah pula. Ketika anak melihat ibunya memasak memakai api, ketika anak melihat bapaknya merokok menggunakan api, maka skema yang telah terbentuk disempurnakan, bahwa api bukan harus dihindari tetapi dapat dimanfaatkan. Proses penyesuaian skema tentang api yang dilakukan oleh anak itu dinamakan asimilasi. Semakin anak dewasa, pengalaman itu semakin bertambah pula. Ketika anak melihat bahwa pabrik-pabrik memerlukan api, setiap kendaraan memerlukan api, dan lain sebagainya, maka terbentuklah skema baru tentang api. bahwa api bukan harus dihindari dan juga bukan hanya sekedar dapat dimanfaatkan, akan tetapi api sangat dibutuhkan untuk kehidupan manusia. Proses penyempurnaan skema itu dinamakan proses akomodasi. Wina Sanjaya (dalam Ibda, 2015: 31).

d. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Pada dasarnya dalam dunia pendidikan perkembangan kognitif aspek penting dalam perkembangan anak yang berkaitan dengan bagaimana anak mempelajari serta

memikirkan lingkungannya. Tahapan-tahapan perkembangan kognitif terbagi menjadi beberapa fase. Piaget (dalam Puspita, 2022: 37)membagi kemampuan kognitif manusia sesuai usia menjadi 4 tahapan yaitu:

1). Tahap sensori sensori motor (0-2 tahun)

Dalam usia ini bayi tidak dapat memisahkan diri dengan lingkungan. Pada tahapan ini anak membentuk pemahaman dunia dengan melihat serta mendengar. Pada awal tahapan ini anak yang baru lahir hanya memiliki perilaku refleksi dengan tindakan fisik yang disebut sensori motor. Selanjutnya pada usia 2 tahun bayi dapat menghasilkan pola-pola primitif atau berkembangnya pemikiran simbolik anak.

2). Tahapan Praoperasional Pre-operational (2-7 tahun)

Pada tahapan ini anak mulai memperlihatkan dunia melalui kata-kata dan gambar dimana yang menunjukkan adanya peningkatan terhadap pemikiran simbolis serta telah melampaui koneksi-koneksi sederhana dari informasi sensorik dan tindakan fisik. Cara berfikir anak memiliki sifat yang tidak sistematis, konsisten serta logis. Hal ini dapat terlihat dari ciri-ciri sebagai berikut:

- a. *Transductive reasoning*, yaitu cara berfikir yang bukan induktif dan deduktif namun tidak logis
- b. Ketidak jelasan hubungan antara sebabakibat secara tidak logis.
- c. *Animisme*, menganggap bahwa semua benda disekitarnya hidup seperti dirinya.
- d. *Artificialism*, yaitu percaya bahwa semua dilingkungan itu memiliki jiwa seperti manusia lainnya.

- e. *Preceptually Bound*, menilai Sesutu dengan apa yang anak lihat ataupun yang ia dengar.
- f. *Mental experiment*, yakni anak mencoba melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban persoalan yang dihadapinya.
- g. *Centration*, yakni anak memfokuskan terhadap sesuatu ciri yang sangat menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.
- h. *Egocentrisme*, yakni anak melihat dunia lingkungannya sesuai kehendak dirinya.

3). Tahap Operasi Konkrit Concrete operational (7-11 tahun)

Pada tahapan ini penalaran logika anak menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret dan dapat mengelompokkan bendabenda kedalam bentuk yang berbeda. Selanjutnya kemampuan anak dalam menggolongkan sudah ada tetapi tidak bisa memecahkan problem abstrak. Operasi konkret merupakan tindakan mental yang dapat dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata. Operasi konkret ini dapat membuat anak dapat mengkoordinasikan beberapa karakteristik. Bukan hanya tertuju pada satu objek saja.

4). Tahapan operasi formal Formal operational (11 tahun keatas)

Pada tahapan ini sering dikenal masa remaja. Remaja biasanya akan berfikir dengan cara lebih abstrak, logis serta lebih idealistik. Pada tahapan ini individu mulai memikirkan penguasaan konkret serta memikirkannya lebih abstrak, idealis serta logis. Selanjutnya dalam tahapan ini anak mulai melakukan pemikiran spekulasi tentang kualitas ideal yang mereka inginkan dalam diri

mereka dan orang lain. Konsep ini juga menyatakan bahwa anak dapat hipotesis deduktif tentang cara dalam memecahkan masalah problem mencapai kesimpulan secara sistematis dan menggunakan pemikiran logis. Menurut Piaget, dalam tahapan demi tahapan perkembangan kognitif adalah perbaikan dan perkembangan dari tahapan sebelumnya. Setiap individu akan mengalami perubahan kualitatif yang bersifat tetap serta tidak melompat ataupun mundur. Perubahan ini adalah dorongan serta pengaruh dari faktor biologis dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungan.

e. Kegiatan Mengenal Huruf

Dalam mengenal huruf, setiap anak usia dini pasti memiliki kemampuan yang berbeda antara anak yang satu dengan yang lain. Menurut Harun Rasyid (dalam Anggraini, 2015: 56), mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf bagi anak usia dini merupakan bagian penting dalam merekam berbagai jenis bunyi dan bentuk huruf yang didengar dan dilihat anak dari lingkungannya, baik huruf latin, arab maupun huruf lainnya. Berbagai bunyi huruf yang dikenal anak akan menumbuhkan kemampuan anak dalam memilah dan memilih berbagai jenis huruf yang ada. Dalam melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya harus diulang-ulang secara terus menerus

Menurut pendapat Harun Rasyid (dalam Munte, 2018: 9) belajar huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak di lingkungan/environmental print sebelum mereka mengetahui abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf.

Selain pendapat di atas, menurut Slamet Suyanto .(dalam Munte, 2018: 9) bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf.

Kemampuan mengenal huruf menurut Jean Piaget (dalam Wahyuni, 2019: 233) bahwa anak lebih diuntungkan dari pengalaman yang mudah untuk menarik keingintahuannya, menantang pemahamannya, dan mendorongnya untuk mengevaluasi apa yang telah diketahuinya.

2. Media *Bowling* Huruf Ceria

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa arab media berasal dari kata “wasaaila” artinya memberikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan Sumiharsono dan Hasanah (dalam Hikmah, 2019: 6). Media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dikaitkan dengan pembelajaran, media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada murid sehingga murid menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Ahmad Suryadi (2020:15) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri dari atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran.

Menurut Dr. Muhammad Yaumi (2018:7) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web.

Alat adalah sarana yang sangat di perlukan dalam menunjang keberhasilan proses belajar-mengajar. Alat Peraga menurut Depdiknas (2013) adalah benda/alat yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip/prosedur tertentu agar tampak lebih nyata /kongkret. Jadi Alat Peraga adalah sarana yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses belajar mengajar di dalam kelas agar pembelajaran tampak lebih nyata /kongkret sehingga siswa lebih mengerti.

Menurut Piaget, (dalam Fadillah 2017: 25) bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Tidak hanya itu bermain dapat diartikan sebagai kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. selain bermain terdapat pula istilah pemain dan permainan, dimana pemain adalah orang-orang yang melakukan aktivitas bermain. Sedangkan permainan merupakan sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Artinya, kegiatan bermain mencakup siapa yang bermain dan alat apayang digunakan dalam bermain.

Fadilah menyatakan (2017: 6) Bermain adalah serangkai kegitan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagaimana bermain. Senada dengan pengertian tersebut dalam kamus

besar bahasa Indonesia. disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman ceria, dan bersemangat.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali macamnya, beberapa media yang paling sering dijumpai disekolah adalah media cetak dan papan tulis. Menurut Saifudin (dalam Hikmah, 2019: 7), menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 6 yaitu: media visual, media audio, media proyeksi diam, media proyeksi gerak dan audio visual, multimedia, benda.

Menurut Satrinawati (dalam Hikmah, 2019: 7), juga mengklasifikasikan media pembelajaran secara umum dibagi ke dalam empat kelompok, yaitu media yang dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan seperti foto, gambar, alat peraga dll. Media yang dapat didengar dengan menggunakan indra pendengar, seperti musik dan lagu, suara, CD dll. Media yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan, seperti acara pementasan, drama, film dll. Kemudian yang terakhir Multimedia merupakan semua jenis yang terangkum menjadi satu.

Djamarah dan Zain (dalam Hikmah, 2019: 8), mengklasifikasikan media menjadi tiga yakni:

- 1). Dilihat dari jenisnya dapat dibagi menjadi tiga, yaitu: media auditif atau media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, dan media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan gambar.

- 2). Dilihat dari daya liputnya dapat dibagi menjadi tiga, yaitu: media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, media untuk pengajaran individual.
- 3). Dilihat dari bahan pembuatannya, media dapat dibagi menjadi dua, yaitu: media sederhana dan media kompleks. Digital Repository Universitas Jember 8 Jadi dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli tersebut bahwa media pembelajaran memiliki berbagai macam yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik, media pembelajaran sangat membantu tugas pendidik untuk meningkatkan efektifitas belajar siswa, penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan bagi siswa.

c. Fungsi Media Pembelajaran

fungsi media pembelajaran PAUD menurut Levie & Lentz (dalam Nurul, 2019: 20) menyatakan bahwa :

- 1). Fungsi *Atensi* yaitu : menarik dan mengarahkan perhatian murid pada isi pelajaran dibantu dengan media gambar sehingga memiliki kemungkinan mengingat isi pelajaran lebih besar.
- 2). Fungsi *Afektif* yaitu muncul ketika belajar dengan teks yang bergambar, sehingga dapat menggugah emosi dan sikap murid.
- 3). Fungsi *Kognitif* yaitu mengungkapkan gambar, memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung.
- 4). Fungsi *konpensatoris* yaitu berfungsi mengakomodasikan murid yang lemah dan lambat menerima dan memahami sisi pelajaran yang disajikan dengan teks.

Menurut Riyana (dalam Hikmah, 2019: 9), mengatakan bahwa media dalam proses pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar dan meningkatkan kualitas dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Kustiawan (dalam Hikmah, 2019: 9), menyebutkan lima fungsi media pembelajaran secara khusus, yaitu:

- 1). Untuk menarik perhatian murid
- 2). Untuk memperjelas penyampaian pesan.
- 3). Untuk mengatasi keterbatasan ruang.
- 4). Untuk menghindari terjadinya verbalisme dan salah tafsir.
- 5). Untuk mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar murid.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai macam fungsi untuk meningkatkan semangat belajar anak, penggunaan media juga membantu proses pencapaian tujuan pembelajaran serta memberikan pengetahuan yang lebih konkrit untuk dipahami oleh anak usia dini.

d. Media *Bowling* Huruf Ceria

Permainan *bowling* dapat membuka kesempatan anak untuk meningkatkan aspek kemampuan mengenal huruf vocal dan konsonan dalam mengasah pemikiran anak. Penggunaan permainan *bowling* selain menghasilkan kegiatan yang menyenangkan, permainan *bowling* merupakan permainan yang pertama kalinya diperkenalkan pada anak dalam permainan dan pengenalan huruf vocal dan konsonan. Menurut Dewi (2021: 44).

Menurut Maimunah Hasan (dalam Puspita, 2022: 27) permainan *bowling* dapat dikemas menjadi sebuah permainan yang sederhana yang dapat dimainkan oleh

anak usia dini dengan menggunakan seperangkat miniatur alat permainan *bowling* yang terbuat dari plastik bertujuan guna melatih anak dalam mengembangkan daya ingat, serta keseimbangan dan konsentrasi.

Permainan *bowling* menurut Robert H. Strickland (dalam Puspita, 2022: 28) adalah permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan kearah pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas pin dijatuhkan dalam sekali gelinding atau lemparan, untuk menentukan perhitungan angka yang didapat dari jumlah pin yang jatuh.

Menurut Suyatno (Dalam Puspita, 2022: 26) permainan *bowling* dilakukan dengan cara berdiri dan melibatkan banyak gerak tangan dan kakiserta daya pikir untuk menentukan sasaran dan mendapatkan kemampuan dalam mengembangkan pengetahuan sikap, keterampilan melalui bereksplorasi dan bereksperimen. Sari (2017: 27) permainan *bowling* huruf adalah suatu permainan melempar bola dengan jarak kurang lebih 18,3 meter akan tetapi dalam permainan *bowling* huruf pada anak yang digunakan yaitu dengan jarak dekat. Permainan *bowling* huruf dengan jarak yang jauh menjadikan anak akan merasa kesulitan karena dalam pelemparan anak tidak sampai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan *bowling* huruf merupakan permainan yang dilakukan oleh anak dengan jarak dekat untuk menjangkau gerakan menggelindingkan bola pada anak. Dalam ukuran bola *bowling* untuk anak disesuaikan dengan kemampuan tangan anak pada saat memegangnya.

Permainan *bowling* huruf ini menggunakan bahan sederhana dan tidak membahayakan untuk anak.

e. Teknik Bermain Media *Bowling* Huruf Ceria

Menurut Kurnialita (dalam mutawakillah, 2019: 17), langkah-langkah permainan *bowling* yang dibuat menjadi lebih sederhana adalah sebagai berikut :

- 1). Pemain berdiri dengan jarak 5 meter dari sasaran (pin).
- 2). Pemain mengambil bola untuk melempar.
- 3). Posisi awal pemain sebelum melempar adalah sikap berdiri tegak dan memegang bola menggunakan tangan.
- 4). Pemain berdiri lurus mengarah ke pin gada yang akan dilempar dan posisi kaki pemain berbeda tempat di batas garis permainan untuk bersiap-siap melemparkan bola.
- 5). Bola diletakkan tepat dibawah badan, kemudian badan condong ke arah depan dan agak dibungkukkan.
- 6). Lempar bola menggunakan tangan untuk mengenai sasaran pin yang ada di depan pemain.
- 7). Setiap pemain mendapatkan 3 kali kesempatan melempar, jika lemparan belum mengenai sasaran, pemain dapat mencoba kembali untuk melempar.

Sedangkan menurut Robert H. Strickland (dalam Puspita, 2022: 28), yaitu sebagai berikut:

- 1). Permainan yang dimainkan dengan cara menggelindingkan bola dengan lingkaran 27 inchi pada alley (lorong) atau lane selebar 42 inchi.

- 2). Memiliki formasi 10 buah pin yang masing-masing tingginya 15 inchi, yang diatur dalam formasi segitiga sama sisi.
- 3). Sasaran utama yaitu melakukan strike (menjatuhkan semua pin dengan satu gelindingan bola. Sasaran kedua yakni melakukan spare (menjatuhkan semua pin yang masih berdiri setelah gelindingan pertama dengan bola kedua. Skor kumulatif tetap dihitung.
- 4). Pin yang jatuh karena bola yang keluar dari channel maka tidak dihitung.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah permainan *bowling* huruf sebagai berikut :

- 1). Susun Pin *Bowling* huruf ceria sesuai kata dalam pembelajaran.
- 2). Anak berdiri dengan jarak 2 meter dari sasaran pin *bowling* huruf.
- 3). Anak mengelindingkan bola pada pin *bowling* huruf hingga pin tersebut roboh.
- 4). Apabila pin *bowling* huruf ceria yang roboh, anak menyebutkan huruf vocal/konsonan, dan menyebutkan warna pin yang jatuh.
- 5). Kemudian anak-anak menyusun kata pada *bowling* huruf ceria.

f. Manfaat Media *Bowling* Huruf Ceria

Eriva Syamsiatin, (dalam puspita 2022: 30) Bermain *bowling* diharapkan dapat mengembangkan kemampuan anak dari berbagai aspek perkembangan, diantaranya:

- 1). Motorik Perkembangan Motorik anak dapat dikembangkan melalui bermain *bowling* dengan melatih antara otot jari tangan dan lengan anak dengan koordinasi mata anak. Sehingga perkembangan motorik anak dapat berkembang dengan baik.

- 2). Sosial Emosional Ketika bermain *bowling* dengan temantemannya, kemampuan sosial emosional anak dapat dikembangkan dengan sikap saling tolong menolong, saling berbagi dan mampu bekerjasama dengan baik.
- 3).Bahasa Perkembangan bahasa anak dapat berkembang ketika proses berkomunikasi antara anak maupun pendidik. Kosa kata serta pemahaman anak akan bertambah didalam permainan dimana anak akan memberikan jawaban-jawaban dari pertanyaan yang guru ajukan setelah anak dapat menjatuhkan pin pada permainan.
- 4).Kognitif Perkembangan kognitif anak dapat berkembang ketika proses bermain *bowling*. Pada proses ini anak dapat berfikir mengenai proses yang terjadi pada permainan *bowling* seperti menggelindingnya bola dengan lurus serta pengenalan huruf, dll.

manfaat Permainan *Bowling* Menurut Kayvan (dalam mutawakillah, 2019:16)

manfaat permainan *bowling* yaitu sebagai berikut;

- 1). anak dapat belajar mengkoordinasikan mata dan tangan untuk menjatuhkan biji *bowling*.
- 2). anak dapat belajar mengenal berbagai jenis angka.
- 3). anak dapat belajar menghitung jumlah biji *bowling* yang jatuh.
- 4). anak dapat menyusun kembali urutan dan susunan angka-angka.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan *bowling* huruf yaitu sebagai berikut :

- 1). Dapat mengembangkan kemampuan gerak koordinasi mata dan tangan saat melempar bola *bowling*.

- 2). Dapat mengembangkan konsentrasi anak saat melempar bola secara vertical.
- 3). Dapat menaati aturan permainan *bowling* huruf.
- 4). Dapat mengetahui jenis-jenis suku kata yang tersedia di setiap pin *bowling*.
- 5). Dapat menyusun suku kata yang tersedia di setiap pin *bowling*.
- 6). Dapat menyebut dan membaca suku kata yang benar sesuai dengan urutan pin *bowling* yang telah disusun.

g. Alat Dan Bahan Media *Bowling* Huruf Ceria

- 1). Alat dan Bahan
 - a. Botol minum yang sudah tidak dipakai
 - b. Gunting
 - c. Kertas Manggis
 - d. Lem Kertas
 - e. Kartu Huruf yang di print
 - f. Kartu gambar tema tanaman
- 2). Cara Membuat *Bowling* Huruf Ceria
 - a. Siapkan botol sebanyak huruf abjad dengan 3 variasi.
 - b. Gunting kertas manggis sesuai dengan botol yang digunakan.
 - c. Lalu tempelkan pada botol dan huruf yang sudah digunting.
 - d. Lalu tempelkan juga dileher botol dan siapkan kartu bergambar tema tanaman.

h. Kelebihan Media *Bowling* Huruf Ceria

- 1). Kelebihan Media *Bowling* Huruf Ceria

Adapun menurut Asmawati (dalam Hikmah: 29) keuntungan dari permainan *bowling* yaitu:

- a. Keterampilan yang berhubungan dengan teman sebaya
- b. Keterampilan berkomunikasi
- c. Konsep matematika dan geometri
- d. Mengembangkan pemikiran simbolik
- e. Kekuatan dan koordinasi motorik kasar dan motorik halus

Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda yang ada disekitarnya. bermain secara tidak langsung dapat membuat anak mengembangkan kemampuan-kemampuannya baik fisik motorik, sosialemosional, maupun kognitifnya. Anak yang kekurangan stimulus dalam bermain akan menghambat kreativitas dan berpengaruh juga kedalam perkembangan kognitifnya.

Menurut Yusnita (2020: 24)Setiap anak yang bermain mereka akan menerima pengalaman baru, melakukan manipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan merasakan dunia mereka. Bermain adalah stimulasi awal dari seluruh fungsi kognitif berikutnya, oleh karena itu kegiatan bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Afidah Nurul pada tahun 2019 dengan judul “Efektivitas permainan *bowling* huruf untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak kelompok A RA Al-Hidayah Wanakaya

Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *bowling* huruf untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak dan menunjukkan hasil yang baik. Data sebelum menggunakan permainan *bowling* huruf hanya 37,5%. Sedangkan data sesudah diberi perlakuan permainan *bowling* huruf terlihat adanya peningkatan dalam kemampuan pengenalan huruf anak sebesar 80,5%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa bahwa penelitian yang telah dilakukan melalui media *bowling* huruf dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak kelompok A RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon.

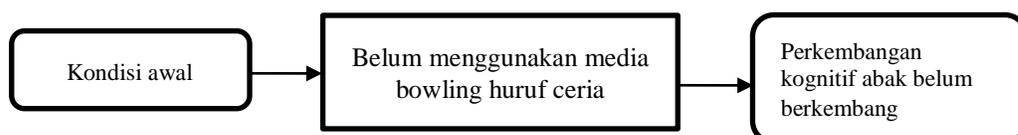
2. Penelitian yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Annisa Ayu Puspitasari pada tahun 2017 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Kelompok A1 melalui Permainan Bowling di TK Aisyiyah 3”. Hasil penelitian Menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal bilangan. Dapat disimpulkan dari pra siklus 60.52% dari 19 anak. Hasil dari siklus I mencapai 68.94%. Sedangkan siklus II meningkat menjadi 79.47%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa penelitian yang telah dilakukan melalui media *bowling* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada Anak Kelompok A1 melalui Permainan Bowling di TK Aisyiyah 3.
1. Penelitian yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Anna Mutawakillah pada tahun 2019 dengan judul Berjudul “Pengaruh Permainan *Bowling* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Kelompok B Di Paud Ra Al-Falah Genteng Banyuwangi”. Pengambilan kesimpulan tersebut didasarkan pada uji wilcoxon pada perkembangan kemampuan membaca anak menunjukkan jumlah *thitung* lebih kecil dari *ttabel*, dengan

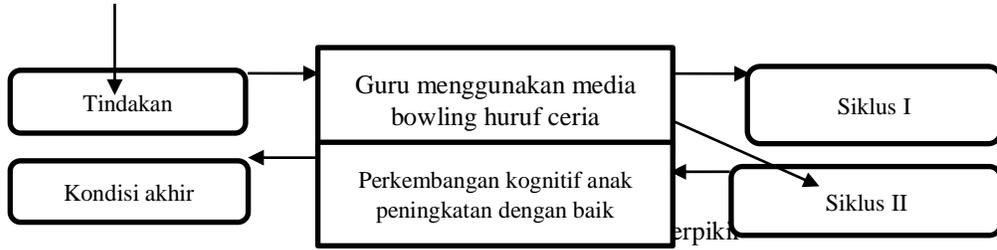
demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Perhitungan uji efektif realtif (ER) menunjukkan perkembangan kemampuan membaca anak kelompok B1A yang diberikan perlakuan (Treatment) menggunakan media permainan *Bowling* huruf lebih efektif dibandingkan dengan kelompok B1B yang tanpa diberikan perlakuan menggunakan media permainan *Bowling* huruf terhadap kemampuan membaca anak kelompok B permainan *Bowling* huruf terhadap kemampuan membaca anak kelompok B di RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020.

Dari tiga penelitian terdahulu diatas yang dilakukan peneliti sama-sama menggunakan media *bowling* huruf dan jenis penelitiannya yang satu kuantitatif melalui eksperimen sedangkan yang satunya lagi eksperimental melalui pendekatan kuantitatif. Untuk hasil penelitiannya dengan menggunakan media *bowling* huruf ini perkembangan anak mengalami peningkatan dan kemampuan anak mengenal huruf jauh lebih baik dan dari yang belum bisa membaca menjadi bisa membaca. Dengan itu peneliti menggunakan media *bowling* huruf supaya anak bisa lebih mengenal huruf dengan baik.

C. Kerangka Berfikir

Proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah, dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya dari pendidik. Seorang pendidik memiliki peran penting dalam melakukan usaha meningkatkan hasil belajar anak didik. Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yakni tingkat ketertarikan anak pada suatu pembelajaran, jika mereka tertarik maka keterampilan yang diajarkan akan lebih mudah diserap. Penggunaan media *bowling* huruf diharapkan dapat mengenal huruf dengan baik dan ketertarikan anak dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan kemampuan pengetahuan anak





BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek , Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini 5-6 tahun di PAUD Putra Pertiwi Kabupaten Seluma, yang berjumlah 13 orang anak. Lihat tabel dibawah ini:

Table 3.1 Subjek Penelitian

Tingkat Usia	Keterangan	
	Laki-laki	Perempuan
5-6 Tahun	10 orang	3 orang
Jumlah	13 orang	

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di jalan gang MAN pada PAUD Putra Pertiwi Desa Tumbuan Kecamatan Lubuk Sandi Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan dari tanggal 1 Desember sampai dengan 7 Februari 2023.

B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti pada kegiatan penelitian jenis Penelitian Tindakan Kelas merupakan hal yang wajib, karena peneliti merupakan orang yang bertindak sebagai guru yang memberikan tindakan.

C. Tahap Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* prosedur yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*). Wardhani (2013: 13) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dalam PTK ini peneliti menggunakan model Jhon Elliot maka dalam setiap siklus terdiri dari empat

kegiatan pokok yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

1. Tahap Perencanaan/ *planning*

Rencana tindakan kelas, berisikan kegiatan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan tingkah laku dan sikap sebagai solusi. Perencanaan ini dimulai dengan menetapkan kelas sebagai tempat penelitian yaitu anak PAUD Putra Pertiwi . pada tahap ini dibuat perencanaan tentang:

- a. Menyusun perangkat pembelajaran, yaitu terdiri dari: rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) memuat kegiatan-kegiatan untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan media *bowling* huruf ceria.
- b. Menyiapkan media pembelajaran, yaitu media *bowling* huruf ceria.
- c. Mempersiapkan alat evaluasi berupa lembar tes aktivitas belajar siswa yang memuat indicator/aspek perkembangan kognitif. Pengisian lembar observasi untuk siswa dan guru dilakukan oleh peneliti dan kegiatan belajar mengajar dibimbing atau dilaksanakan yang bertindak sebagai kolaborator.

2. Tahap Pelaksanaan/ *acting*

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan di ruang kelas dan peneliti sebagai pelaksana kegiatan belajar mengajar, peneliti dan kolaborator berdiskusi mengenai kegiatan proses pembelajaran sesuai dengan yang tercantum dalam RPP. Langkah-langkah tindakan yang akan dilaksanakan ketika kegiatan pembelajaran pada penelitian siklus I yang terdiri dari dua kali pertemuan. Masing-masing pertemuan yang dilaksanakan melalui kegiatan awal (30 menit), kegiatan inti (60 menit), dan kegiatan akhir (30 menit).

Pada tahap ini sebagai peneliti melaksanakan langkah-langkah atau prosedur

yang ada dalam RPP, pelaksanaan tindakan dilakukan dengan penerapan kegiatan *bowling* huruf.

- a. Kegiatan Awal, yaitu anak-anak diminta masuk kelas berbaris dengan rapi. Anak-anak diminta duduk di bangku masing-masing sesuai yang dikondisikan guru. Untuk mengawali kegiatan, anak-anak diminta berdoa bersama dan selanjutnya untuk memberi semangat kepada anak, guru mengajak menanyi bersama-sama sambil bertepuk tangan.
- b. Kegiatan Inti pembelajaran, meliputi :
 - 1). Guru mempersiapkan bahan dan alat yang digunakan untuk kegiatan pengenalan huruf melalui media *bowling* huruf ceria.
 - 2). Guru memperkenalkan *bowling* huruf ceria kepada anak-anak dan menjelaskan cara menggunakan *bowling* huruf ceria dalam kegiatan pengenalan huruf.
 - 3). Kemudian guru mencontohkan permainan *bowling* huruf tersebut.
 - 4). Anak diminta memperhatikan dan mendengarkan penjelasan tentang cara menggunakan *bowling* huruf ceria dalam kegiatan pengenalan huruf. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak dalam mengenal huruf, guru meminta anak untuk memainkan *bowling* huruf per individu. Ibu guru akan memberikan instruksi seperti “perhatikan gambar yang ibu pegang, ini adalah gambar apa?”. Guru menjelaskan tentang bagian-bagian pohon. Setelah itu guru mengenalkan *bowling* huruf dan menjelaskan cara bermainnya. Susun *bowling* huruf ceria sebanyak 10 buah. Kemudian berikan bola pada anak dan berikan intruksi untuk melempar ke arah *bowling* yang sudah di susun di lakukan sebanyak 3 kali percobaan. Setelah itu guru menanyakan pada anak huruf apa itu, huruf vocal

atau konsonan. Anak mempersentasikan gambar,, tulisan, warna dan ukuran pada bowling huruf ceria. Jika saat anak melakukan intruksi ini anak mendapatkan kesulitan maka pendidik harus membatu anak tersebut. Peneliti melakukan penilaian terhadap anak didik untuk mengetahui perkembangan kognitif anak.

- c. Kegiatan Akhir pembelajaran, guru menutup pembelajaran dan menanyakan kepada anak, bagaimana rasanya mengikuti kegiatan hari ini. Guru juga memberikan pujian kepada anak yang sudah berhasil mencapai indicator perkembangan kognitif dan memberikan motivasi kepada anak yang belum berhasil mencapai indicator perkembangan kognitif dengan baik. Setelah itu bernyanyi, doa dan salam.

3. Tahap Pengamatan/ *Observasi*

Pengamatan dilaksanakan selama pelaksanaan tindakan atau kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Data diambil melalui cara pengamatan langsung atau melihat kegiatan pembelajaran mengenal huruf melalui media *bowling* huruf secara langsung. Pengamatan berpedoman pada panduan observasi. Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan yakni: mengikuti kegiatan pembelajaran yang sudah dirancang, memantau kegiatan menyusun, dan mengamati pemahaman siswa. Dalam kegiatan ini peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa. Adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan anak selama pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran mengenal huruf melalui media *bowling* huruf. Data yang diperoleh selanjutnya dievaluasi untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

4. Tahap Analisis Refleksi/ reflecting

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis terhadap data atau informasi yang telah didapat dan dikumpulkan dari penelitian tindakan yang dilaksanakan. Peneliti melakukan refleksi setelah pelaksanaan tindakan selesai dilaksanakan. Kegiatan pada tahap refleksi ini berupa peneliti dan guru berdiskusi untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan, mencari solusi terhadap masalah yang timbul saat pelaksanaan tindakan, apabila hasil tindakan belum mencapai target maka dilanjutkan pada siklus ke II. Jika tidak adanya peningkatan, maka siklus akan berlanjut hingga terjadi peningkatan sesuai yang diharapkan.

D. Indikator Penelitian

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan perkembangan kognitif anak melalui media *bowling* huruf ceria di PAUD Putra Pertiwi Kabupaten Seluma. Indikator dalam penelitian ini dikatakan berhasil jika:

1. Anak dapat mengenal berbagai macam huruf vocal dan konsonan.
2. Anak dapat mempersentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.
3. Anak dapat mengklasifikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2011: 101). Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah lembar observasi. Lembar observasi terdiri dari lembar aktivitas diswa dan

lembar aktivitas guru. Instrumen untuk penelitian ini terdiri dari indikator- indikator yang berkaitan dengan aspek yang diamati.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi Penelitian

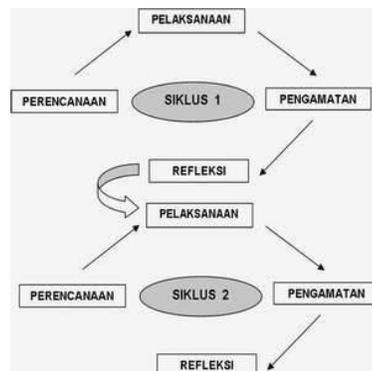
Aspek	Indikator
Perkembangan Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal berbagai macam huruf vocal dan konsonan 2. Mempersentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. 3. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran.

Sumber: Permendikbud Nomor 147 Tahun 2014

Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan adalah lembar observasi. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada format lampiran.

F. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas yaitu :



Gambar 3.1 Siklus PTK Model Jhon Elliot

Berdasarkan alur penelitian tindakan kelas (PTK) tersebut diatas, dapatdijelaskan

hal-hal sebagai berikut:

1. Perencanaan/ *planning*

Rencana tindakan kelas, berisikan kegiatan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan tingkah laku dan sikap sebagai solusi. Perencanaan ini dimulai dengan menetapkan kelas sebagai tempat penelitian yaitu anak PAUD Putra Pertiwi . pada tahap ini dibuat perencanaan tentang:

- a. Menyusun perangkat pembelajaran, yaitu terdiri dari: rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) memuat kegiatan-kegiatan untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan media *bowling* huruf ceria.
- b. Menyiapkan media pembelajaran, yaitu media *bowling* huruf ceria.
- c. Mempersiapkan alat evaluasi berupa lembar tes aktivitas belajar siswa yang memuat indicator/aspek perkembangan kognitif. Pengisian lembar observasi untuk siswa dan guru dilakukan oleh peneliti dan kegiatan belajar mengajar dibimbing atau dilaksanakan yang bertindak sebagai kolaborator.

2. Pelaksanaan/ *acting*

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan di ruang kelas dan peneliti sebagai pelaksana kegiatan belajar mengajar, peneliti dan kolaborator berdiskusi mengenai kegiatan proses pembelajaran sesuai dengan yang tercantum dalam RPP. Langkah-langkah tindakan yang akan dilaksanakan ketika kegiatan pembelajaran pada penelitian siklus I yang terdiri dari dua kali pertemuan. Masing-masing pertemuan yang dilaksanakan melalui kegiatan awal (30 menit), kegiatan inti (60 menit), dan kegiatan akhir (30 menit).

Pada tahap ini sebagai peneliti melaksanakan langkah-langkah atau prosedur

yang ada dalam RPP, pelaksanaan tindakan dilakukan dengan penerapan kegiatan menyusun kartu huruf.

a. Kegiatan Awal, yaitu anak-anak diminta masuk kelas berbaris dengan rapi. Anak-anak diminta duduk di bangku masing-masing sesuai yang dikondisikan guru. Untuk mengawali kegiatan, anak-anak diminta berdoa bersama dan selanjutnya untuk memberi semangat kepada anak, guru mengajak menanyi bersama-sama sambil bertepuk tangan.

b. Kegiatan Inti pembelajaran, meliputi :

- 1). Guru mempersiapkan bahan dan alat yang digunakan untuk kegiatan pengenalan huruf melalui media *bowling* huruf ceria.
- 2). Guru memperkenalkan *bowling* huruf ceria kepada anak-anak dan menjelaskan cara menggunakan *bowling* huruf ceria dalam kegiatan pengenalan huruf.
- 3). Kemudian guru mencontohkan permainan *bowling* huruf tersebut.
- 4). Anak diminta memperhatikan dan mendengarkan penjelasan tentang cara menggunakan *bowling* huruf ceria dalam kegiatan pengenalan huruf. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak dalam mengenal huruf, guru meminta anak untuk memainkan *bowling* huruf per individu. Ibu guru akan memberikan instruksi seperti “perhatikan gambar yang ibu pegang, ini adalah gambar apa?”. Guru menjelaskan tentang bagian-bagian pohon. Setelah itu guru mengenalkan *bowling* huruf dan menjelaskan cara bermainnya. Susun *bowling* huruf ceria sebanyak 10 buah. Kemudian berikan bola pada anak dan berikan intruksi untuk melempar ke arah *bowling* yang sudah di susun di lakukan sebanyak 3 kali percobaan. Setelah itu guru menanyakan pada anak huruf apa itu, huruf vocal

atau konsonan. Anak mempersentasikan gambar,, tulisan, warna dan ukuran pada bowling huruf ceria. Jika saat anak melakukan intruksi ini anak mendapatkan kesulitan maka pendidik harus membatu anak tersebut. Peneliti melakukan penilaian terhadap anak didik untuk mengetahui perkembangan kognitif anak.

- c. Kegiatan Akhir pembelajaran, guru menutup pembelajaran dan menanyakan kepada anak, bagaimana rasanya mengikuti kegiatan hari ini. Guru juga memberikan pujian kepada anak yang sudah berhasil mencapai indicator perkembangan kognitif dan memberikan motivasi kepada anak yang belum berhasil mencapai indicator perkembangan kognitif dengan baik. Setelah itu bernyanyi, doa dan salam.

3. Pengamatan/ *Observasi*

Pengamatan dilaksanakan selama pelaksanaan tindakan atau kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Data diambil melalui cara pengamatan langsung atau melihat kegiatan pembelajaran menyusun kosakata bahasa inggris menggunakan media kartu huruf secara langsung. Pengamatan berpedoman pada panduan observasi. Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan yakni: mengikuti kegiatan pembelajaran yang sudah dirancang, memantau kegiatan menyusun, dan mengamati pemahaman siswa. Dalam kegiatan ini peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa. Adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan anak selama pembelajaran dengan menggunakan penerapan kegiatan menyusun kartu huruf untuk meningkatkan

perkembangan kosakata anak. Data yang diperoleh selanjutnya dievaluasi untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

4. Refleksi/ *reflecting*

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis terhadap data atau informasi yang telah didapat dan dikumpulkan dari penelitian tindakan yang dilaksanakan. Peneliti melakukan refleksi setelah pelaksanaan tindakan selesai dilaksanakan. Kegiatan pada tahap refleksi ini berupa peneliti dan guru berdiskusi untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan, mencari solusi terhadap masalah yang timbul saat pelaksanaan tindakan, apabila hasil tindakan belum mencapai target maka dilanjutkan pada siklus ke II. Jika tidak adanya peningkatan, maka siklus akan berlanjut hingga terjadi peningkatan sesuai yang diharapkan.

G. Data dan Sumber Data

1. Data

Data penelitian yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah:

a. Data kualitatif

Yaitu data yang diperoleh dari hasil lembar observasi terhadap aktivitas belajar anak dan kinerja guru selama proses belajar mengajar berlangsung dibantu oleh rekan sejawat dengan mengisi lembar observasi.

b. Data kuantitatif

Yaitu Data yang diperoleh dari hasil tes setiap akhir siklus berupa lembar kerja anak yang dianalisis.

2. Sumber data

a. Data primer

Menurut Sugiyono (2016: 225) data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan subjek penelitian dan dengan observasi atau pengamatan langsung di lapangan.

b. Data sekunder

Menurut Sugiyono (2016: 225) data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut disebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Suharsimi Arikunto (2017: 150) menyebutkan bahwa “Jenis metode pengumpulan data terdiri dari tes, angket atau kuesioner, interview, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi”. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:.

1. Observasi

Observasi digunakan pada penelitian ini dengan cara mengamati perkembangan kemampuan motorik kasar anak yang sesuai pada indikator penilaian. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang telah disiapkan. Lembar observasi aktifitas anak terlampir.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendukung kelengkapan data dari hasil observasi. Peneliti melakukan studi dokumentasi dari arsip, catatan, foto kegiatan, struktur lembaga, visi-misi, data pendidik dan data peserta didik dan data sarana prasarana yang dapat digunakan untuk membantu menjelaskan kondisi-kondisi yang akan digambarkan oleh peneliti, dokumentasi ini dapat digunakan untuk mengumpulkan tanda bukti dalam mengobservasi data.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017), analisa data adalah suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, dijabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan.

Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase. Analisis kualitatif dalam penelitian ini dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penilaian berupa bilangan kemudian diubah menjadi sebuah predikat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan predikat BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik) yang kemudian didiskripsikan (Kurikulum PAUD 2013). Analisis dilakukan pada setiap siklus menggunakan rumus Ngalim Purwanto (2020: 102) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

- NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan
R = Skor mentah yang diperoleh siswa
SM = Skor Maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
100 = Bilangan Tetap

Rumus tersebut menjelaskan bahwa analisis data yang dilakukan menggunakan data yang diperoleh dari skor hasil observasi, yaitu dengan menjumlah seluruh skor pada setiap indikator sehingga menghasilkan skor mentah (R) dan kemudian SM diperoleh dengan menghitung jumlah seluruh skor maksimum, lalu dimasukkan pada rumus tersebut sehingga tampak persentase hasil tindakan.

Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya diinterpretasikan ke dalam 4 kriteria yang dikaloborasikan dengan KurikulumPAUD 2013 dengan berpedoman menurut Acep Yoni (2020: 175-176) sebagai berikut:

Tabel. 3.3 Kriteria Penilaian Anak

Kriteria	Rentang Nilai
1. Belum Berkembang (BB)	0%-24,99%
2. Mulai Berkembang (MB)	25%-49,99%
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	50%-74,99%
4. Berkembang Sangat Baik (BSB)	75%-100%

Sumber : Acep Yoni (2020:175-176)

J. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Bedasarkan dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan mengenal huruf melalui media *bowling* huruf ceria di PAUD Putra Pertiwi

Kabupaten Seluma terdapat perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila pemahaman anak menunjukkan kriteria Berkembang Sangat Baik atau rentang nilai mencapai 75%-100% Acep Yoni (2020 175-176).