

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI  
BERMAIN BOWLING PADA ANAK KELOMPOK B  
RA NURUL HIKMAH BANYURIP SRAGEN  
TAHUN AJARAN 2012/2013**

**NASKAH PUBLIKASI**

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat  
Sarjana S-1

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**



**Disusun Oleh:**

**NINIK FEBRI HABSARI  
NIM A520090029**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2012/2013**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102

Website: <http://www.ums.ac.id>

Email: [ums@ums.ac.id](mailto:ums@ums.ac.id)

---

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. M. Djaelani, M.Pd

NIP/NIK : 195203171983031002

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Ninik Febri Habsari

NIM : A520090029

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI BERMAIN BOWLING PADA ANAK KELOMPOK B RA NURUL HIKMAH BANYURIP SRAGEN TAHUN AJARAN 2012/2013.

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 29 Januari 2013

Pembimbing

**Drs. M. Djaelani, M.Pd**

NIP/NIK : 195203171983031002

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI  
BERMAIN BOWLING PADA ANAK KELOMPOK B  
RA NURUL HIKMAH BANYURIP SRAGEN  
TAHUN AJARAN 2012 / 2013**

**Ninik Febri Habsari  
A 520090029**

**ABSTRAK**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain bowling. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B RA Nurul Hikmah Banyurip Sambungmacan Sragen Tahun Ajaran 2012/2013 banyaknya 25 anak, terdiri atas putra 12 anak dan putri 13 anak. Obyek penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Setiap siklusnya dilakukan dua pertemuan. Analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif dengan bermain bowling. Hal ini ditunjukkan dengan hasil masing-masing siklus yaitu siklus I mencapai 56 % (14 anak yang tuntas), siklus II mencapai 68 % (17 anak yang tuntas), dan siklus III mencapai 80 % (20 anak yang tuntas). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain bowling dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada anak kelompok B RA Nurul Hikmah Banyurip Sambungmacan Sragen Tahun Ajaran 2012/2013.*

*Kata kunci : kemampuan kognitif, bermain bowling*

## PENDAHULUAN

Semangat atau minat anak untuk mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran membilang dan menghitung dirasa sangat kurang. Anak terlihat bosan, malas, tidak memperhatikan ketika pembelajaran, bahkan meminta guru untuk segera memberi pembelajaran menulis. Anak-anak mau mengikuti perintah guru apabila ada teguran dari guru. Jika diabaikan oleh guru, anak – anak pun kembali melakukan hal semauanya sendiri.

Pentingnya anak memahami kemampuan kognitif anak baik dalam hal membilang, menghitung maupun menjumlah agar anak mampu secara nyata menghitung benda-benda yang ada disekitarnya. Jika sejak dini kemampuan kognitif anak tidak dikembangkan, maka anak akan mengalami kesulitan dalam memahami lambang bilangan/mengenal angka, karena anak masih berfikir secara nyata tidak bisa menyebutkan benda atau angka secara abstrak. Anak-anak usia TK kelompok B seharusnya sudah

mampu menyebutkan urutan bilangan/angka 1-20, mengenal/hafal angka 1-10.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas peneliti mencari solusi dengan menggunakan media bermain bowling sebagai alat peraga guna mengembangkan kemampuan kognitif anak. Peneliti menggunakan permainan bowling karena anak-anak usia TK masih berfikir secara konkrit/nyata, anak lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, tidak terbebani dan tidak membosankan.

Dengan menggunakan kegiatan bermain bowling, peneliti memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada anak kelompok B RA Nurul Hikmah Banyurip Sambungmacan Sragen tahun ajaran 2012/2013.

## METODE PENELITIAN

terdiri dari 12 anak laki-laki dan 13 anak perempuan.

### A. Setting Penelitian

#### 1. Tempat / Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Nurul Hikmah Banyurip yang terletak di desa Ringinharjo, Kelurahan Banyurip, Kecamatan Sambungmacan, Kabupaten Sragen, pada anak kelompok B, Semester II.

#### 2. Waktu Penelitian

Peneliti mengadakan penelitian pada waktu anak menempuh semester genap tahun ajaran 2012 / 2013 yang pelaksanaannya di rencanakan bulan Desember 2012 dan Januari tahun 2013.

### B. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah anak didik RA Nurul Hikmah Banyurip, Kecamatan Sambungmacan, Kabupaten Sragen, Kelompok B, Semester II, tahun pelajaran 2012 / 2013 dengan jumlah 25 anak yang

### C. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian ini merupakan berbasis kelas kolaboratif.

### D. Alat dan Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi/Pengamatan : mengamati saat kegiatan bermain bowling berlangsung. Peneliti menggunakan Lembar *observasi* peningkatan kemampuan kognitif anak sebagai alat untuk menggambarkan bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
2. Interview/Wawancara : kegiatan wawancara yang dilakukan sebelum dan setelah kegiatan bermain bowling dilaksanakan. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas

dimana peneliti bisa memperoleh informasi yang lengkap dan padat. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden secara lisan dan juga dijawab secara lisan. Pertanyaan yang diajukan dalam wawancara atau interview berkaitan dengan masalah yang akan diteliti oleh peneliti yaitu tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak dan teknik pembelajaran yang dipadukan oleh guru.

3. Dokumentasi : pengambilan foto saat anak melakukan kegiatan bermain bowling.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil penelitian**

#### **1. Siklus I**

Berdasarkan data tindakan pada siklus I diperoleh hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut : skor yang paling rendah yaitu 1,0-1,5 sejumlah 3 anak, skor 1,6-

2,5 sejumlah 8 anak, skor 2,6-3,5 sejumlah 14 anak, dan skor yang dicapai anak paling tinggi 3,6 – 4,0 sejumlah 0 anak. Dengan demikian hasil observasi kemampuan kognitif anak sudah cukup menunjukkan adanya peningkatan yaitu dari sebelum tindakan 40 %, di siklus I ini mencapai 56 %.

#### **2. Siklus II**

Berdasarkan data tindakan pada siklus II diperoleh hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut : skor yang paling rendah yaitu 1,0-1,5 sejumlah 0 anak, skor 1,6-2,5 sejumlah 8 anak, skor 2,6-3,5 sejumlah 17 anak, dan skor yang dicapai anak paling tinggi 3,6-4,0 sejumlah 0 anak. Dengan demikian hasil observasi kemampuan kognitif anak sudah cukup menunjukkan adanya peningkatan yaitu di siklus I prosentase mencapai

56 % di siklus II ini mencapai 68 %.

### 3. Siklus III

Berdasarkan data tindakan pada siklus III diperoleh hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut : skor yang paling rendah yaitu 1,0-1,5 sejumlah 0 anak, skor 1,6-2,5 sejumlah 5 anak, skor 2,6-3,5 sejumlah 17 anak, dan skor yang dicapai anak paling tinggi 3,6-4,0 sejumlah 3 anak. Dengan demikian hasil observasi kemampuan kognitif anak sudah cukup menunjukkan adanya peningkatan yaitu di siklus III prosentase mencapai 80 % di siklus III ini mencapai 80 %.

## B. Pembahasan

Kegiatan bermain bowling merupakan kegiatan yang baik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak karena anak dapat berlatih berfikir memecahkan masalah bagaimana menyusun pin yang

jatuh agar dapat berdiri lagi dan dapat digunakan untuk bermain lagi, menghitung jumlah pin, dapat mengurutkan bilangan, dapat menyebutkan angka di pin bowling yang jatuh dan yang tidak jatuh. Sehingga otak anak akan terasah dan bertambah pengetahuannya tentang membilang dan menghitung. Disamping itu bermain bowling juga melibatkan keaktifan anak dalam bergerak. Kegiatan bermain bowling dianggap tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dalam melaksanakan kegiatan bermain bowling dapat membuat anak senang, bersemangat, tidak bosan meskipun masih perlu bimbingan guru.

Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, ada beberapa butir amatan yang sulit dicapai anak pada siklus I yaitu : membilang sambil menunjuk angka di pin, menyebutkan angka di pin yang jatuh dan yang tidak jatuh, dan

menjumlah angka di pin bowling yang jatuh. Siklus II kesulitan hampir sama siklus I, tetapi beberapa anak sudah ada yang meningkat. Hal itu disebabkan karena anak tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan karena peneliti memberi *reward* setelah kegiatan selesai dilakukan. Siklus III anak mulai terbiasa dengan kegiatan, sehingga rata-rata anak sudah meningkat kemampuannya, peneliti juga memberi *reward* yang nantinya dapat ditukar hadiah.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, II, dan III dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

Hasil Per Siklus

Siklus	Hasil Observasi	
	Tuntas	Belum Tuntas
Siklus I	14 anak	11 anak
Siklus II	17 anak	8 anak
Siklus III	20 anak	5 anak

Berdasarkan hasil observasi per siklus tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak sebelum tindakan sampai setelah diterapkannya bermain bowling selalu menunjukkan adanya peningkatan. Sebelum tindakan prosentase kemampuan kognitif anak sebesar 40% (sebanyak 10 anak), pada siklus I mencapai 56% (sebanyak 14 anak), siklus II menunjukkan hasil 68% (sebanyak 17 anak), dan siklus III kemampuan kognitif anak mencapai 80% (sebanyak 20 anak). Dengan demikian peneliti simpulkan jika pembelajaran dilakukan dengan kegiatan atau metode yang tepat dan menyenangkan hasilnya pun dapat mempengaruhi hasil belajar anak yang sesuai dengan tujuan awal.



## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I, II, dan III serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Penerapan kegiatan bermain bowling dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada anak kelompok B RA Nurul Hikmah Banyurip Sragen tahun ajaran 2012/2013. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata – rata prosentase kemampuan kognitif anak dari sebelum tindakan sampai dengan siklus III. Pencapaian kemampuan anak sebelum tindakan sebesar 40 % (15 anak yang belum tuntas), Siklus I mencapai 56 % (11 anak yang belum tuntas), siklus II mencapai 68 % (8 anak yang belum tuntas), dan siklus III mencapai 80 % (5 anak yang belum tuntas).

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 2011. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Darsinah. 2011. *Perkembangan Kognitif*. Solo Baru : Qinan.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games ( Panduan Praktis Permainan yang menjadikan Anak Anda Cerdas Kreatif, & Saleh )*. Yogyakarta : Pro – U Media.
- Kelly, Nancy. 2007. *Menjadikan Rumah Surga Bermain Aktivitas Seru Untuk Semua Ruangan di Rumah Anda* . Erlangga : PT Gelora Aksara Pratama.

- Lara Fridani, Sri Wulan, Sri Indah. 2011. *Evaluasi Perkembangan AUD*. Jakarta : UT.
- Madyawati, Lilis. 2012. *Permainan dan Bermain 1 ( Untuk Anak )*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan ( Stimulasi, Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak – kanak )*. Jakarta : Depdiknas.
- Soetjningsih. 2012. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta : Penerbit buku kedokteran ( EGC ).
- Solehuddin, dkk. 2008. *Pembaharuan Pendidikan TK*. Jakarta : UT.
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2012. *FORMAT PAUD : Konsep, Karakteristik & Implementasi PAUD*. Jogjakarta : Ar – Ruzz.
- Rochmah, Siti. 2012. “ *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Angka Bergambar Penelitian* ” ( Skripsi S – 1 PAUD ). Surakarta : UMS.
- Tri Handayani, Yayuk. 2012. “ *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Dakon Penelitian* ” ( Skripsi S – 1 PAUD ). Surakarta : UMS.
- Tri Wulandari, Yeni. 2012. “ *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep – konsep Sederhana Melalui Bermain Tebak – tebakkan* ” ( Skripsi S – 1 PAUD ). Surakarta : UMS.

**Web / Blog**

*<http://id.wikipedia.org/wiki/Boling/>*

*18 : 34 / 24/09/2012*

*<http://pandri-16.blogspot.com>*

*[www.referensimakalah.com](http://www.referensimakalah.com)*