



**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN SIRKUIT BOLA WARNA-WARNI
PADA KELOMPOK B DI RA. HIJRAH AL-UMMAH
DELI TUA DELISERDANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan
Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana S.1 Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

OLEH

Suci Nurhayati
NPM / NIRM : 1710210061 / 0172112212297

Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**FAKULTAS AGAMA ISLAM DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI**

MEDAN

2021



**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN SIRKUIT BOLA WARNA-WARNI
PADA KELOMPOK B DI RA. HIJRAH AL-UMMAH
DELI TUA DELI SERDANG**

SKRIPSI

Disajikan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan
Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana S.I Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

OLEH

Suci Nurhavati

NPM / NIRM : 1710210061 / 0172112212297

**Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Pembimbing I

Manshurudin, M.A.

Pembimbing II

Rika Widya, M.Psi

Lampiran :

Hal : Pengajuan Munaqosah Skripsi atas nama Suci Nurhayati

Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam & Humaniora UNPAB
Medan

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

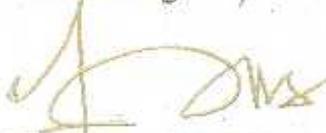
Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan terhadap skripsi mahasiswa atas nama Suci Nurhayati yang berjudul "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sirkuit Bola Warna-Warni Pada Kelompok B Di RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqosahkan pada sidang munaqosah Fakultas Agama Islam dan Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama dari Bapak kami ucapkan terima kasih.

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Medan, 25 September 2021

Pembimbing I



Manshurudin, M.A.

Pembimbing II



Rika Widya, M.Psi



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Kampus I : Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Telp. (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
Kampus II : Jl. Tirton No. 27 D, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
Kampus III : Jl. Ayahanda No. 13 C Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
<http://www.pancabudi.ac.id> email: ilmu@pancabudi.ac.id psu@pancabudi.ac.id plad@pancabudi.ac.id

SURAT PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sirkuit Bola Warna-Warni Pada Kelompok B Di RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua" atas nama Suci Nurhayati dengan NPM 1710210061 telah di Munaqosyahkan dalam Sidang Munaqosyah Sarjana S1 Fakultas Agama Islam dan Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan pada tanggal:

25 September 2021 Maschi
18 Sha'ar 1443 Hijriyah

Dan telah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Agama Islam dan Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Panitia Pelaksana

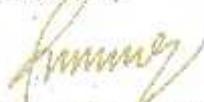
Ketua Sidang/Penguji I


Dr. Nurhalimah Tambunan, S. Sos. I., M. Kom. I.

Penguji II


Manshurudin, M.A

Penguji III


Rika Widya, M.Psi

Penguji IV


Dr. Fuji Rahmadi P, SHI., MA

Penguji V


Rahayu Dwi Utami, M.Pd



SURAT PERNYATAAN

Tanda Tangan Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : SUCI NURHAYATI
N. P. M : 1710210061
Tempat/Tgl. Lahir : Gohor Lama / 27 September 1985
Alamat : JL. EKA SURYA GG SEPAKAT I
No. HP : 085362607432
Nama Orang Tua : Sarimin/Suparmi
Fakultas : AGAMA ISLAM & HUMANIORA
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Sirkuit Bola Warna Warni di Kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang

Bersama dengan surat ini menyatakan dengan sebenar - benarnya bahwa data yang tertera diatas adalah sudah benar sesuai dengan ijazah pada pendidikan terakhir yang saya jalani. Maka dengan ini saya tidak akan melakukan penuntutan kepada UNPAB. Apabila ada kesalahan data pada ijazah saya.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar - benarnya, tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan dibuat dalam keadaan sadar. Jika terjadi kesalahan, Maka saya bersedia bertanggung jawab atas kelafatan saya.

Februari 2022
Surat Pernyataan



Suci Nurhayati
SUCI NURHAYATI
1710210061



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI

FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Medan Fax. 061-8458077 PO.BOX : 1099 MEDAN

PROGRAM STUDI ILMU FILSAFAT	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI	(TERAKREDITASI)

PERMOHONAN JUDUL TESIS / SKRIPSI / TUGAS AKHIR*

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap

: SUCI NURHAYATI

Tempat/Tgl. Lahir

: Gohor Lama / 27 September 1985

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1710210061

Program Studi

: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Identifikasi

:

Jumlah Kredit yang telah dicapai

: 140 SKS, IPK 3,85

Nomor Hp

: 085362607432

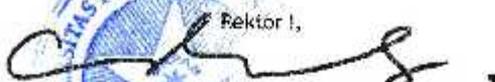
Yang ini mengajukan judul sesuai bidang ilmu sebagai berikut

Judul

Peringkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Sirkuit Bola Warna Warni di Kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tija Deli Serdang

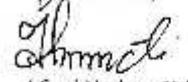
Disetujui Oleh Dosen Jika Ada Perubahan Judul

Yang Tidak Perlu


 Rektor I,
 Carwo Pramono, S.E., M.M.

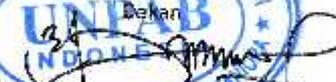
Medan, 21 Februari 2022

Pemohon,


 (Suci Nurhayati)

Tanggal :

Disahkan oleh :
Dekan


 (Dedy Rahmadipr., S.T., MA)

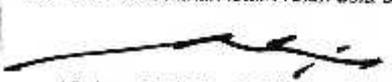
Tanggal :

Disetujui oleh :
Dosen Pembimbing I :


 (Manshuuddin, S.Pd.I., MA)

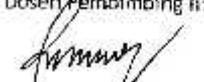
Tanggal :

Disetujui oleh :
Ka. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini


 (Rahayu Dwi Utami, S.Pd., M.Pd)

Tanggal :

Disetujui oleh :
Dosen Pembimbing II :


 (Rika Widya, S.Psi., M.Psi)

No. Dokument: FM-UPBM-18-02

Revisi: 0

Tgl. Eff: 22 Oktober 2018



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Jl. Jend. Gatot Subroto Km. 4,5 Telp (061) 8455571
 website : www.pancabudi.ac.id email: unpub@pancabudi.ac.id
 Medan - Indonesia

Universitas : Universitas Pembangunan Panca Budi
 Fakultas : AGAMA ISLAM & HUMANIORA
 Dosen Pembimbing I : Marsihurudin, M.A.
 Dosen Pembimbing II : Rika Widyia, M.Psi.
 Nama Mahasiswa : SUCI NURHAYATI
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1710210061
 Bidang Pendidikan : SI
 Tugas Akhir/Skripsi : Penelitian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sirkuit Bola Warna-warni pada Kelompok B Di RA. 411314h AL-Ummah Deli Tua Deli Serdang

TANGGAL	PEMBAHASAN MATERI	PARAF	KETERANGAN
18-07-2020	Judul Proposal Skripsi	/	
20-07-2020	Revisi proposal skripsi	/	
23-07-2020	Revisi Bab I, II, III	/	
06-08-2020	ACC Proposal Skripsi	/	
12-08-2020	Judul * Skripsi dan bab Bab IV & V	/	
19-08-2020	Revisi Bab IV & V	/	
26-08-2020	Isi Abstrak Skripsi	/	
02-09-2020	ACC sidang	/	
09-09-2020	Revisi sesudah sidang	/	



Medan, 19 Februari 2022
 Diketahui/Ditetujui oleh :
 Dekan,

Dr. Fuji Rahmadi P., SH., MA



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Jl. Jend. Gatot Subroto Km. 4,5 Telp (061) 8455571
 website : www.pancabudi.ac.id email: unpab@pancabudi.ac.id
 Medan - Indonesia

Universitas : Universitas Pembangunan Panca Budi
 Fakultas : AGAMA ISLAM & HUMANIORA
 Dosen Pembimbing I : Manshurudin, M.A.
 Dosen Pembimbing II : Rika Widya, M.P.S.I.
 Nama Mahasiswa : SUCI NURHAYATI
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1710210061
 Bidang Pendidikan : S.I.
 Nama Tugas Akhir/Skripsi : *peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui pemberian stimulus warna warna pada kelompok B di RA Huseini Deli Tua Deli Serdang*

TANGGAL	PEBAHASAN MATERI	PARAF	KETERANGAN
07-2020	judul proposal skripsi	<i>Ry</i>	
1-07-2020	Revisi proposal skripsi	<i>Ry</i>	
7-07-2020	Revisi Bab I, II, III	<i>Ry</i>	
7-08-2020	ACC proposal skripsi	<i>Ry</i>	
1-08-2020	judul skripsi dan bab I dan II	<i>Ry</i>	
02-2021	Revisi Bab IV & V	<i>Ry</i>	
02-2021	Isi Abstrak skripsi	<i>Ry</i>	
08-2021	ACC Sidang	<i>Ry</i>	
08-2021	ACC jilid Lux	<i>Ry</i>	

Medan, 19 Februari 2022
 Diketahui/Disetujui oleh :
 Dekan,

 Dr. Fuji Rahmadi P., SH.I., MA



Hal : Permohonan Meja Hijau

Medan, 19 Februari 2022
 Kepada Yth : Bapak/Ibu Dekan
 Fakultas AGAMA ISLAM & HUMANIORA
 UNPAB Medan
 Di -
 Tempat

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUCI NURHAYATI
 Tempat/Tgl. Lahir : Gohor Lama / 27 September 1985
 Nama Orang Tua : Sarimin
 N. P. M : 1710210061
 Fakultas : AGAMA ISLAM & HUMANIORA
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 No. HP : 085362607432
 Alamat : JL. EKA SURYA GG SEPAKAT I

Datang bermohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat diterima mengikuti Ujian Meja Hijau dengan judul **Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Sirkuit Bola Warna Warni di Kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang**, Selanjutnya saya menyatakan :

1. Melampirkan KKM yang telah disahkan oleh Ka. Prodi dan Dekan
2. Tidak akan menuntut ujian perbaikan nilai mata kuliah untuk perbaikan indek prestasi (IP), dan mohon diterbitkan ijazahnya setelah lulus ujian meja hijau.
3. Telah tercap keterangan bebas pustaka
4. Terlampir surat keterangan bebas laboratorium
5. Terlampir pas photo untuk ijazah ukuran 4x6 = 5 lembar dan 3x4 = 5 lembar Hitam Putih
6. Terlampir foto copy STTB SITA dilegalisir 1 (satu) lembar dan bagi mahasiswa yang lanjutan D3 ke S1 lampirkan ijazah dan transkripnya sebanyak 1 lembar.
7. Terlampir pelunasan kwintasi pemhayaran uang kuliah berjalan dan wisuda sebanyak 1 lembar
8. Skripsi sudah dijilid lux 2 exemplar (1 untuk perpustakaan, 1 untuk mahasiswa) dan jilid kertas jeruk 5 exemplar untuk penguji (bentuk dan warna penjilidan diserahkan berdasarkan ketentuan fakultas yang berlaku) dan lembar perselubungan sudah di tandatangi dosen pembimbing, prodi dan dekan
9. Soft Copy Skripsi disimpan di CD sebanyak 2 disc (Sesuai dengan Judul Skripsinya)
10. Terlampir surat keterangan BKKOL (pada saat pengambilan ijazah)
11. Setelah menyelesaikan persyaratan point-point diatas berkas di masukan kedalam MAP
12. Bersedia melunaskan biaya-biaya uang dibebankan untuk memproses pelaksanaan ujian dimaksud, dengan perincian sbb :

1. [102] Ujian Meja Hijau	: Rp.	1,000,000
2. [170] Administrasi Wisuda	: Rp.	1,750,000
Total Biaya	: Rp.	2,750,000

Ukuran Toga :

L

Diketahui/Disetujui oleh :

Hormat saya



Dr. Fuji Rahmadi P., SH.I., MA
 Dekan Fakultas AGAMA ISLAM & HUMANIORA



SUCI NURHAYATI
 1710210061

Catatan :

- 1. Surat permohonan ini sah dan berlaku bila :
 - a. Telah dicap Bukti Pelunasan dari UPT Perpustakaan UNPAB Medan.
 - b. Melampirkan Bukti Pembayaran Uang Kuliah aktif semester berjalan
- 2. Dibuat Rangkap 3 (tiga), untuk - Fakultas - untuk BPAA (asli) - Mhs.ybs.



YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA
PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
Jl. Jend. Gatot Subroto KM. 4,5 Medan Sunggal, Kota Medan Kode Pos 20122

SURAT BEBAS PUSTAKA
NOMOR: 4182/PERP/BP/2021

Kepala Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi menerangkan bahwa berdasarkan data pengguna perpustakaan atas nama saudara/i:

Nama : SUCI NURHAYATI
N.P.M. : 1710210061
Tingkat/Semester : Akhir
Fakultas : AGAMA ISLAM & HUMANIORA
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Bahwasannya terhitung sejak tanggal 20 Mei 2021, dinyatakan tidak memiliki tanggungan dan atau pinjaman buku sekaligus tidak lagi terdaftar sebagai anggota Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Medan, 20 Mei 2021
Diketahui oleh,
Kepala Perpustakaan



Rahmad Budi Utomo, ST., M.Kom

No. Dokumen : FM-PERPUS-06-01
Revisi : 01
Tgl. Efektif : 04 Juni 2015

SURAT KETERANGAN PLAGIAT CHECKER

Dengan ini saya Ka LPMU UNPAB menerangkan bahwa surat ini adalah bukti pengesahan dari LPMU sebagai pengesah proses plagiat checker Tugas Akhir/ Skripsi/ Tesis selama masa pandemi *Covid-19* sesuai dengan edaran rektor Nomor : 7594/13-R.2020 Tentang Pemberitahuan Perpanjangan PBM Online.

Demikian disampaikan.

NB: Segala penyalahgunaan/pelanggaran atas surat ini akan di proses sesuai ketentuan yang berlaku UNPAB.



No. Dokumen	PM-UMIA-06-02	Revisi	:00	Tgl Eff	23 Jan 2019
-------------	---------------	--------	-----	---------	-------------

Plagiarism Detector v. 1857 - Originality Report 8/13/2021 8:49:05 PM

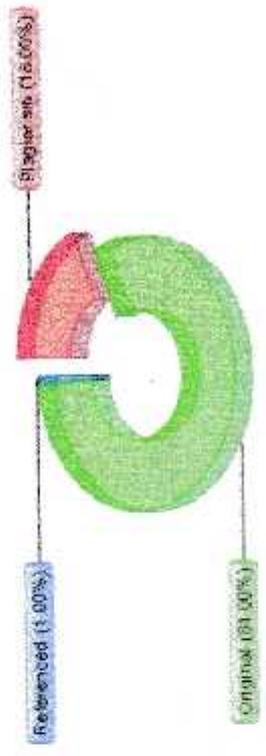
Author: Suci Nurhayati_1710210061_PIAUD.docx Uploaded to: Universitas Pembangunan Panca Budi_License02

- 1. Copy-paste or Upload, Rewrite
- 2. Check type, Internet Check



Copyright © 2008 by Weny.com

Plagiarism Detector



SURAT PERNYATAAN

Nama : Suci Nurhayati
NPM : 1710210061
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sirkuit Bola Warna Warni Pada Kelompok B Di RA Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Saya tidak akan menuntut perbaikan nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) setelah ujian meja hijau.
2. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil karya orang lain (plagiat).
3. Memberikan izin kepada Fakultas/Universitas untuk menyimpan, mengalih media/formatkan, mendistribusikan dan mempublikasikan karya skripsi saya melalui internet atau media lain bagi kepentingan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya menerima konsekuensi apapun sesuai dengan aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.

Medan, 14 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan



Suci Nurhayati

Suci Nurhayati

1710210061



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM &
HUMANIORA

Kampus I : Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Telp. (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
Kampus II : Jl. Timor No. 27 D, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
Kampus III : Jl. Ayahanda No. 10 C, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
http://www.pancabudi.ac.id email:
ilmu@pancabudi.ac.id pai@pancabudi.ac.id piaud@pancabudi.ac.id

FORM PENGESAHAN JILID LUX SKRIPSI

Setelah membaca dan memperhatikan isi dan sistematika penyusunan laporan penelitian/tugas akhir/skripsi mahasiswa atas nama:

Nama : Suci Nurhayati
NPM : 1710210061
Prodi : PIAUD
Judul : Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sirkuit Bola Warna-Warni Pada Kelompok B Di RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat dibukukan (jilid lux) untuk diserahkan ke Universitas Pembangunan Panca Budi Medan (Perpustakaan dan Fakultas Agama Islam & Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan) sebagai persyaratan kelengkapan administrasi penerbitan ijazah Strata Satu (S1).

Diketahui Oleh,

Dosen Pembimbing I

Manshurudia, M.A

Dosen Pembimbing II

Rika Widya, M.Psi

Ka. Prodi

Rahayu Dwi Utami, M.Pd

Dekan


Dr. Fuji Rahmadi P, S.H., MA

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN SIRKUIT BOLA WARNA-WARNI
PADA KELOMPOK B DI RA. HIJRAH AL-UMMAH
DELI TUA DELI SERDANG**

Suci Nurhayati
NPM: 1710210061

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang, yang mana pada awal Pra siklus peneliti melihat kurangnya perkembangan kognitif anak. Hal disebabkan kurangnya variasi dalam metode pembelajaran. Sehingga peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sirkuit Bola Warna-Warni Pada Kelompok B Di Ra. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang**”.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan sirkuit bola warna-warni pada kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang?”.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Yang mana Penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 langkah, rancangan Keempat langkah tersebut adalah: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi dan evaluasi, (4) Refleksi, yang dilakukan secara bersiklus. Peneliti juga menyiapkan instrumen yang memudahkan dalam mengobservasi perkembangan kognitif anak.

Hasil Penelitian ini adalah Pada Siklus I dari 16 peserta didik, anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 4 orang yaitu 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 9 orang yaitu 57%, Mulai Berkembang ada 3 orang yaitu 18%, dan tidak ada yang Belum Berkembang (BB). Dan pada Siklus II dari 16 peserta didik, anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 13 orang yaitu 82%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 orang yaitu 18%, Mulai Berkembang dan yang Belum Berkembang sudah tidak ada.

Kata Kunci: Permainan Sirkuit Bola Warna-Warni, Perkembangan Kognitif

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik sesuai dengan waktu yang direncanakan.

Skripsi ini berjudul: **“Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sirkuit Bola Warna-Warni Pada Kelompok B Di RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang”**, disusun untuk memperoleh gelar Sarjana S.1 Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam dan Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi.

Oleh karena itu pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis dengan tulus menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Dr. H. Muhammad Isa Indrawan, SE, MM, sebagai Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
2. Bapak Dr. Fuji Rahmadi P, MA. CIQaR, CIQnR, sebagai Dekan Fakultas Agama Islam dan Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
3. Ibu Rahayu Dwi Utami, S.Pd, M.Pd, sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam dan Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

4. Dosen pembimbing I Bapak Manshurudin, M.A yang telah membimbing dengan sabar, memberi dukungan serta bantuan, saran, motivasi, dan dorongan semangat sehingga skripsi ini diselesaikan.
5. Dosen Pembimbing II Ibu Rika Widya, M.Psi yang telah membimbing dengan sabar, memberi dukungan serta bantuan, saran, motivasi, dan dorongan semangat sehingga skripsi ini diselesaikan.
6. Staf pengajar dan Pegawai Fakultas Agama Islam dan Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan yang telah semangat memberikan waktunya kepada penulis selama proses perkuliahan.
7. Ibu Ka. RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang Ibu Halimah Nasution yang telah memberikan izinnya kepada saya untuk melakukan penelitian di RA. tersebut.
8. Dan tak lupa penulis menyampaikan terima kasih kepada para staf pengajar RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang Ibu Widayati, Ibu Anisa, Ibu Halimah, Ibu Sri Nursiah yang telah membantu saya selama penelitian disekolah tempat mereka mengajar.
9. Kedua orang tua tercinta Ayahanda dan Ibunda, yang telah senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan berupa moril, materil dan spiritual sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
10. Dan kepada seluruh teman-teman sejurusan yang berada di Prodi PIAUD Universitas Pembangunan Panca Budi serta teman-teman lainnya yang selalu memberikan semangat dan dukungan hingga selesainya skripsi ini.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin mencoba memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa penulisannya yang mana dikarenakan oleh keterbatasan kemampuan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca demi sempurnanya skripsi ini. Kiranya isi skripsi ini dapat bermanfaat dalam penelitian pendidikan Islam anak usia dini dan bidang lainnya.

Deli Serdang, Agustus 2020
Penulis,

SUCI NURHAYATI
NPM : 1710210061

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	
HALAMAN JUDUL DALAM	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Definisi Operasional	11
BAB II LANDASAN TEORITIK	12
A. Kajian Teoritik	12
1. Anak Usia Dini	12
a. Pengertian Anak Usia Dini	12
b. Karakter Anak Usia Dini	13
c. Cara dan Kebiasaan Belajar Anak Usia Dini	16

d. Manfaat Memahami Anak Usia Dini	17
2. Kognitif	18
a. Pengertian Kognitif	18
b. Teori Perkembangan Kognitif	21
c. Aspek Utama dalam Kognitif	22
d. Faktor yang Mempengaruhi dalam meningkatkan Kognitif	22
3. Permainan.....	25
a. Pengertian Permainan	25
b. Ciri-Ciri Permainan pada Anak	25
c. Jenis-Jenis Permainan	26
d. Fungsi Bermain	27
e. Model Pembelajaran Sirkuit.....	27
f. Permainan Sirkuit Bola Warna-Warni	28
B. Penelitian Yang Relevan	31
C. Hipotesa	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
1. Tempat Penelitian	32
2. Waktu Penelitian	32
B. Setting Penelitian	32
C. Desain / Rancangan Tindakan Penelitian	33

1. Perencanaan	35
2. Pelaksanaan / Implementasi Tindakan	35
3. Pengamatan (<i>Observing</i>) dan Interpretasi.	35
4. Analisis dan Refleksi	35
D. Siklus Tindakan.....	36
E. Indikator Capaian	41
F. Instrumen Penelitian	42
G. Teknik Pengolahan Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian	46
1. Gambaran umum tempat penelitian yaitu	
RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang.....	46
2. Analisis Data Pengamatan Perkembangan	
Kognitif Melalui Permainan Sirkuit Bola Warna	
Warni	50
B. Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan	72
B. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
I Observasi Pra Siklus	8
II Tahapan Perkembangan Kognitif.....	21
III Sintaks Permainan Sirkuit Bola Warna-Warni	28
IV Kisi-Kisi Penelitian Penerapan Pendidikan Karakter	44
V Rubrik Penilaian Kognitif	44
VI Jumlah siswa/i RA. Hijrah Al-Ummah	49
VII Hasil Pengamatan/Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia dini Di RA. Hijrah Al-Ummah Siklus I	56
VIII Hasil Pengamatan/Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia dini Di RA. Hijrah Al-Ummah Siklus I	65
IX Rekapitulasi Pengamatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA. Hijrah Al-Ummah	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
I Riset Aksi Model John Elliot	34

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hak setiap warga negara, tidak terkecuali pendidikan di usia dini merupakan hak warga negara dalam mengembangkan potensinya sejak dini. Berdasarkan berbagai penelitian bahwa usia dini merupakan pondasi terbaik dalam mengembangkan kehidupannya di masa depan. Selain itu pendidikan di usia dini dapat mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam menerima proses pendidikan di usia-usia berikutnya¹.

Dalam undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut². Begitu juga dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan yaitu Pasal 5 ayat 2 yang menyatakan “standar tingkat pencapaian anak usia dini sebagaimana dimaksud anak pada anak difokuskan pada aspek perkembangan anak yang mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.”³

¹Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2015, hal. 4.

²Asmani, Jamal Ma'mur, *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*, Yogyakarta: DIVA Press, 2011, hal. 27.

³Salinan PP Republik Indonesia UU No. 57 Tahun 2021.

Paud adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa. Sebab anak adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. Alangkah bahagianya keluarga yang melihat anak-anaknya berhasil baik dalam bidang pendidikan, keluarga maupun masyarakat.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik⁴. Meningkatkan semua aspek kemampuan anak bertujuan untuk generasi yang lebih baik lagi. Dalam ajaran Islam kaderisasi sangat penting diutamakan. Seperti yang terkandung dalam surah:

مُحَمَّدٌ رَسُولُ اللَّهِ ۗ وَالَّذِينَ مَعَهُ أَشِدَّاءُ عَلَى الْكُفَّارِ رُحَمَاءُ بَيْنَهُمْ ۖ تَتَرَفَّهُمْ
رُكْعًا سُجَّدًا يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِّنَ اللَّهِ وَرِضْوَانًا ۖ سَيِّمَاهُمْ فِي وُجُوهِهِمْ مِّنْ
أَثَرِ السُّجُودِ ۗ ذَٰلِكَ مَثَلُهُمْ فِي التَّوْرَةِ ۗ وَمَثَلُهُمْ فِي الْإِنْجِيلِ كَزَرْعٍ أَخْرَجَ
شَطْرَهُ فَآزَرَهُ فَاسْتَغْلَظَ فَاسْتَوَىٰ عَلَىٰ سُوقِهِ يُعْجِبُ الزُّرَّاعَ لِيغِيظَ بِهِمُ
الْكَفَّارَ ۗ وَعَدَّ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ مِنْهُمْ مَغْفِرَةً وَأَجْرًا
عَظِيمًا

Artinya:

“Muhammad itu adalah utusan Allah dan orang-orang yang bersama dengan dia adalah keras terhadap orang-orang kafir, tetapi berkasih sayang sesama mereka. Kamu lihat mereka ruku' dan sujud mencari karunia Allah dan

⁴Suyadi, Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, Yogyakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2013, hal. 17.

keridhaan-Nya, tanda-tanda mereka tampak pada muka mereka dari bekas sujud. Demikianlah sifat-sifat mereka dalam Taurat dan sifat-sifat mereka dalam Injil, yaitu seperti tanaman yang mengeluarkan tunasnya maka tunas itu menjadikan tanaman itu kuat lalu menjadi besarlah dia dan tegak lurus di atas pokoknya; tanaman itu menyenangkan hati penanam-penanamnya karena Allah hendak menjengkelkan hati orang-orang kafir (dengan kekuatan orang-orang mukmin). Allah menjanjikan kepada orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal yang saleh di antara mereka ampunan dan pahala yang besar". (QS. Al Fath: 29)⁵.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif anak meliputi semua aspek kemampuan anak yang berkaitan dengan pengertian mengenai proses bagaimana anak belajar dan memikirkan lingkungan. Dan perlu diketahui bahwa perkembangan kognitif tidak melulu tentang matematika, sains, akan tetapi bagaimana kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Perkembangan kognitif anak berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Tetapi, ada hal-hal tertentu yang dapat menjadi gambaran umum yang menandai perkembangan kognitif anak pada tiap usia.

Di masa sekarang ini untuk masuk sekolah dari RA/TK ke jenjang Sekolah Dasar (SD) anak dituntut harus mampu menguasai misalnya: baca, tulis, hitung (calistung), untuk diterima masuk Sekolah Dasar anak diharuskan sudah mampu menyalin tulisan dari papan tulis dengan menggunakan huruf sambung. Tuntutan tinggi seperti itulah yang sering menjadi dilema bagi pendidik dan orang tua. Di satu pihak, mereka memahami bahwa anak-anak usia dini masih berada dalam tahap dimana mereka hanya untuk bermain sambil belajar namun karena adanya tuntutan

⁵ Al-Quran dan Terjemahnya, Jakarta: Al-Hidayah, 2010, hal. 483.

tersebut, mereka harus belajar keras untuk memenuhi apa yang dituntut di Sekolah Dasar⁶.

Menurut Agus Dariyo dalam buku Salma Rozana dkk, optimalisasi suatu perkembangan kognitif sangat dipengaruhi oleh kematangan fisiologis, terutama pada bayi maupun anak-anak. Seorang anak akan dapat melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki maupun kepala secara sadar, setelah syaraf-syaraf maupun otot-otot bagian organ-organ tersebut sudah berkembang secara memadai. Artinya kemampuan kognitif harus diiringi dengan kematangan fisiologis, sehingga perkembangan semakin baik dan koordinatif.⁷

Perkembangan kognitif anak dapat dikembangkan melalui interaksi, dan interaksi dapat dilakukan dengan cara bermain dengan benda-benda yang ada disekitarnya. Karena dunia anak adalah dunia bermain, jadi pembelajaran melalui permainan sangat penting untuk mengembangkan kognitif pada anak usia dini. Melalui bermain, anak dapat mengorganisasikan berbagai pengalaman dan perkembangan kognitifnya dalam upaya menyusun kembali gagasan-gagasan yang indah. Dengan kata lain, bermain merupakan tahap awal dari proses belajar pada anak yang dialami semua manusia. Rasulullah saw juga diriwayatkan pernah bermain dimasa kecilnya saat berada di rumah ibu susunya, yang tertulis dalam hadist:

⁶Shoba Dewey Chugany, *Anak yang Cerdas, Anak yang Bermain*, Jakarta: Gramedia, 2009, hal. 8.

⁷Salma Rozana, dkk., *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Jawa Barat: Edu Publisher, 2020, hal. 128-129.

أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَتَاهُ جِبْرِيلُ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
وَهُوَ يَلْعَبُ مَعَ الْغُلَمَانِ

Artinya :

“Rasulullah *shallallahu ‘alaihi wa sallam* didatangi Jibril *shallallahu ‘alaihi wa sallam*, ketika beliau sedang bermain dengan anak-anak kecil... (HR. Muslim No. 162)⁸.

Menurut Diana Mutiah yang menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak⁹. Bermain adalah media penting dalam proses berfikir dalam memberikan pengalaman berinteraksi dengan lingkungan. Anak akan terlatih menghadapi dan menciptakan situasi yang nyata melalui percobaan dan perencanaan. Pada saat anak membuat aturan bersama dengan temannya, maka pada saat itulah anak membangun pikiran abstraknya, sehingga anak akan mendapatkan ide-ide yang lebih kreatif. Dengan pengalaman pada saat bermain, anak juga akan membangun daya ingat mereka secara tajam¹⁰.

Kepentingan perkembangan kognitif anak yang menjadi tuntutan dewasa ini sebaiknya dikemas dengan kegiatan-kegiatan yang menarik. Dikarenakan satu sisi sebagai orang tua tentu mengharapkan agar anaknya pintar dan berprestasi dibidang akademik, namun sisi lain dunia anak usia dini adalah dunia bermain. Dari

⁸Kitab Hadist Imam Muslim, No. 162.

⁹Diana Muti'ah, *Bermain dan Kreativitas*, Jakarta: Sinar Sinanti, 2010, hal.14.

¹⁰DiUpload, Sabtu 13 Oktober 2015

<http://margiasihwibowo.blogspot.com/2015/10/bermain-dan-perkembangan-anak-usia-dini.html>

permasalahan ini peneliti mencari solusi yang tepat yang baik untuk semua pihak. Dengan tujuan menjawab semua tuntutan perkembangan kognitif anak namun tidak merenggut masa kanak-kanaknya. Berangkat dari masalah ini peneliti mencoba untuk memadukan perkembangan kognitif dengan dunia bermain anak. Peneliti mulai mengajak rekan sejawat dan beberapa dosen untuk menemukan solusi dari masalah ini. Hingga salah satu permainan yang menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak adalah permainan sirkuit. Adapun permainan sirkuit yaitu suatu program latihan terdiri dari beberapa stasiun dan di setiap stasiun seseorang melakukan jenis suatu sistem latihan. Selain menghasilkan perubahan-perubahan positif pada perkembangan motorik dan kognitif anak, permainan sirkuit juga beraneka macam dan menggunakan media yang bermacam-macam pula.

Permainan sirkuit dalam penelitian ini menggunakan bola warna-warni sebagai media-nya. Dimana permainan ini tentu akan menarik anak untuk ikut dalam permainan. Guru dapat mengenalkan beberapa aspek kognitif dengan cara yang menyenangkan yaitu menghitung bola-bola, mengenalkan warna dan sebagainya yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis pada kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang, bahwa kegiatan bermain dalam belajar jarang dilakukan khususnya bermain sirkuit. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu kegiatan bermain sirkuit, karena dari bermain sirkuit anak mendapat pengetahuan seperti, mengenal angka, warna,

ukuran, mengenal jumlah benda dengan bilangan dan lain-lain. Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian dengan kegiatan bermain sirkuit. Di sekolah tersebut ada tersedia alat bermain sebagai media pembelajaran. Hanya saja guru yang kurang mempergunakannya dalam pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan kognitif dan pada saat anak bermain atau pada saat pagi hari sebelum kegiatan belajar dimulai.

Selama observasi penulis melihat bahwa anak-anak memiliki kemauan bermain seperti bermain sirkuit, tetapi anak belum kreatif memikirkan permainannya. Hal ini mungkin disebabkan karena kurangnya penggunaan permainan sirkuit dalam pembelajaran disekolah. Ketika anak sedang bermain bola warna-warni, mereka merasa bosan karena permainan yang dimainkan itu-itu saja dan kurang menantang. Karena sudah merasa bosan dan belum kreatif mengeksplorasi permainan tersebut, akhirnya bola warna-warni hanya berserakan dimana-mana. Pada saat anak bermain bola warna-warni, seorang guru sebaiknya mendampingi dan mengarahkan anak dalam memainkannya, seperti merangsang anak-anak untuk mengambil bola berdasarkan warna dan lain-lain, agar mereka bisa mengenal warna dengan benar sampai selesai dan timbul rasa gembira pada diri anak. Berikut data pengamatan penulis diawal penelitian ini:

Tabel I
Observasi Pra Siklus

No	Nama Siswa	Perkembangan Kognitif				Keterangan			
		1	2	3	4	BB	MB	BSH	BSB
1	Alfi Syahrin. S	MB	BB	BB	BB	√			
2	Arziqi Pradita. N	MB	MB	MB	MB		√		
3	Dimas Arief A.	BSH	MB	MB	MB		√		
4	Dalila Al-Zahira	MB	BSH	MB	MB		√		
5	Edo Pratama	MB	BB	MB	MB		√		
6	Faris Hazmi S.	BSH	BSH	BSH	BSH			√	
7	Felisha Mahfira	MB	MB	MB	MB		√		
8	Hasbi Musthofa	BSH	BSH	BSH	MB			√	
9	Inaf Warizky P.	BSB	BSB	BSB	BSB				√
10	Icut Pratama S.	BSH	MB	MB	MB		√		
11	Mhd. Akhdan A.	MB	MB	MB	MB		√		
12	Mhd. Haidir	MB	BSH	MB	MB		√		
13	Nadhifa Azzahra	BSH	BSH	BSH	BSH			√	
14	Reza Askha	BSH	MB	MB	MB		√		
15	Rizalul Akbar	MB	MB	MB	MB		√		
16	Zafira Aura Y.	MB	MB	MB	MB		√		
Jumlah Siswa						1	11	3	1
$\frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah Anak Keseluruhan}} \times 100 \%$						6%	69%	19%	6%

Keterangan :

- 1 : mengenal, menyebutkan dan mengurutkan warna sesuai panduan
- 2 : mengenal, menyebutkan dan mencocokkan gambar geometri
- 3 : mengenal angka dan jumlah benda
- 4 : mengenal konsep penambahan sederhana

Berdasarkan pengamatan penulis di atas, bahwa kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang, menunjukkan sebagian anak perlu meningkatkan perkembangan kognitifnya. Hal ini dikarenakan beberapa faktor, salah satunya kurangnya penggunaan metode pembelajaran seperti permainan dalam pembelajaran yang seharusnya lebih menarik bagi anak-anak. Dari faktor tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian lebih lanjut tentang **“Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sirkuit Bola Warna-Warni Pada Kelompok B Di RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang?
2. Bagaimana penerapan permainan sirkuit bola warna-warni pada kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang?
3. Bagaimana peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan sirkuit bola warna-warni pada kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang.
2. Untuk mengetahui proses penerapan permainan sirkuit bola warna-warni pada kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang.
3. Untuk peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan sirkuit bola warna-warni pada kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berguna sebagai khazanah ilmu pengetahuan di bidang ilmu PAUD khususnya sebagai dasar pendahuluan bagi yang akan membahas permasalahan yang serupa dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Menambah wawasan guru tentang model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini semoga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Untuk mengetahui upaya guru dalam mengatasi permasalahan kemampuan kognitif anak usia dini.

E. Definisi Operasional

Terdapat 2 macam variabel dalam penelitian yaitu variabel bebas (variabel independen) dan variabel terikat (variabel dependen).

a. Variabel Bebas : Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada anak merupakan kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah yang termasuk dalam proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

b. Variabel Terikat : Permainan Sirkuit bola warna-warni.

Permainan sirkuit adalah program atau kegiatan latihan terdiri dari beberapa stasiun yang mana di setiap stasiun ada seseorang yang melakukan jenis latihan yang telah ditentukan. Satu sirkuit latihan dikatakan selesai, bila seseorang telah menyelesaikan latihan di semua stasiun sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Permainan sirkuit menggunakan media dalam kegiatannya. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan bola warna-warni sebagai medianya.

BAB II

LANDASAN TEORITIK

A. Kajian Teoritik

1. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun, sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, kreatifitas dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang dilalui oleh anak tersebut. Untuk itu anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan secara fisik dan mental¹¹.

Sedangkan Menurut Mansyur Anak usia dini didefinisikan pula sebagai kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya¹². Batasan yang dipergunakan oleh *The National Association For The Eduction Of Young Children (NAEYC)*, dan para ahli pada umumnya adalah: “*Early childhood*” anak masa awal adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Jadi mulai dari anak itu lahir hingga dia mencapai umur 6 tahun dia akan dikategorikan sebagai anak usia

¹¹Dimiyati, Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: PT. Grafika Aditama, 2008, hal. 15.

¹²*Op.Cit*, Suyadi, Maulidya Ulfah, hal. 24.

dini. Beberapa orang menyebut fase atau masa ini sebagai *Golden Age* karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan.

Jadi anak usia dini adalah fase kehidupan manusia yang masih sangat fitrah, dimana tumbuh kembangnya sangat menyesuaikan dengan bagaimana lingkungan membentuknya. Namun fase ini sangat menentukan kelangsungan hidupnya yang akan datang. Dan menjadi tugas orang tua dan lingkungannya dalam memberikan kontribusi yang baik selama masa tumbuh kembang tersebut.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang masuk ke dalam kategori rentang usia 0-6 tahun, meliputi anak-anak yang sedang masuk ke dalam program pendidikan Taman Penitipan Anak, Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Dasar (SD). Setiap anak usia dini dalam rentang usia berapa pun memiliki kepribadian yang unik yang mana dapat menarik perhatian dari orang dewasa lainnya.

Selain itu, anak-anak pada kategori usia dini tentu saja memiliki karakter tersendiri yang berbeda dari anak pada usia lainnya. Karakter merupakan sifat bawaan yang biasanya diturunkan dari kedua orangtua. Karakter ini terkadang bisa membuat orang-orang di sekitarnya senang, namun beberapa juga membuat para orang tua kesulitan untuk mengatasinya. Sayangnya banyak pula orang tua yang belum paham menangani perilaku anak-anak pada usia dini. Sehingga dibutuhkan pengertian serta wawasan yang luas bagi orang tua dalam memahami karakteristik

anak. Sehingga nantinya tidak akan memberikan pengaruh buruk pada perkembangan anak. Berikut ini ada beberapa karakteristik anak usia dini yang perlu diketahui¹³.

1) Memiliki Rasa Keingintahuan Yang Besar

Anak-anak pada kategori usia dini benar-benar memiliki keinginan yang besar pada dunia yang ada di sekitarnya. Pada masa bayi, rasa keinginan dari mereka ditunjukkan dengan cara senang meraih benda-benda yang bisa dijangkaunya dan kemudian memasukkan ke dalam mulut. Pada usia 3-4 tahun, biasanya anak akan sering membongkar pasang segala hal yang ada di sekitarnya untuk bisa memenuhi rasa keinginan yang besar. Tak hanya itu saja anak akan gemar bertanya pada orang lain meskipun masih menggunakan bahasa yang sederhana.

2) Memiliki Pribadi Yang Unik

Meskipun memiliki banyak kesamaan umum pada perkembangan anak di usia dini, namun tetap saja setiap anak memiliki ciri khas tersendiri pada minat, bakat, gaya belajar, dan lainnya. Keunikan-keunikan inilah yang merupakan keturunan genetik hingga faktor lingkungan. Untuk itu dalam hal mendidik anak, tentu perlu diterapkan pendekatan secara individual ketika menangani anak usia dini.

3) Berpikir Konkrit

Yang dimaksud adalah berpikir berdasar pada makna sebenarnya, tidak seperti remaja dan orang dewasa lainnya yang terkadang berpikir secara abstrak. Bagi anak-anak di usia dini, segala hal yang mereka lihat dan ketahui akan terlihat asli.

¹³ *Ibid.*, hal. 28.

4) Egosentris

Karakteristik ini tentu dimiliki oleh setiap anak, hal ini bisa dibuktikan dengan adanya sikap anak yang cenderung memperhatikan serta memahami segala hal hanya dari sisi sudut pandangnya sendiri atau kepentingan sendiri saja. Hal ini dapat dilihat dari sikapnya yang seringkali masih berebut sesuatu, marah atau menangis bila keinginannya tidak dihendaki, dan memaksakan kehendak.

Karakteristik seperti ini biasanya memiliki keterkaitan dengan perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget, anak pada masa usia dini berada dalam fase transisi dari fase praoperasional menuju fase operasional konkret. Pada fase operasional, biasanya pola pikir anak lebih menuju sifat egosentrik serta simbolik. Sementara di dalam fase operasional konkret, anak-anak sudah menerapkan logika yang digunakan untuk memahami persepsi-persepsi yang ada¹⁴.

Ada istilah bagai layang-layang yang senantiasa ditarik dan diulur, begitulah orang tua dan lingkungan menghadapi anak usia dini dimasa keemasannya. Jangan terlalu ditarik artinya, tidak semua hal dilarang, karena dia memiliki rasa keingintahuan yang besar. Juga jangan pula selalu diulur artinya membebaskan segalanya tanpa aturan, karena dia juga memiliki ego yang nantinya akan fatal jika tanpa aturan.

¹⁴ Eliyawati, Arya, 2010, *Perkembangan Kognitif pada Anak*,
<http://ilmupsikologi.wordpress.com/2010/03/31/perkembangan-kognitif-pada-anak/>

c. Cara dan Kebiasaan Belajar Anak Usia Dini

Pada umumnya anak usia dini memandang segala sesuatu sebagai satu kesatuan yang utuh (khalifah) sehingga pembelajarannya masih bergantung pada objek konkret, lingkungan dan pengalaman yang dialaminya. Berdasarkan hal tersebut cara dan kebiasaan belajar anak usia dini dapat diidentifikasi dan dianalisis sebagai berikut:¹⁵

- 1) Belajar memerankan perasaan, dan hati nurani.

Perasaan dan hati nurani merupakan pola perilaku yang kompleks yang tidak dipelajari, melainkan suatu pembawaan yang tampak pada setiap orang.

- 2) Belajar sambil bermain.

Setiap anak yang normal menyukai bermain dan permainan, serta melalui bermain dan permainan tersebut mereka memperoleh berbagai pengalaman, baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan.

- 3) Belajar melalui komunikasi, interaksi dan sosialisasi.

Pada masa ini anak mulai membentuk sikap terhadap kelompok dan lembaga sosial, belajar bergaul dengan teman sebayanya.

- 4) Belajar dari lingkungan.

Lingkungan membentuk cara belajar anak dengan memberikan stimulus dan tantangan, kemudian anak mereaksi stimulus dan tantangan tersebut secara bertahap, yang nantinya akan membentuk cara dan kebiasaan belajarnya.

¹⁵Mulyasa, H.E. *Manajemen PAUD*, Bandung: PT. Rosda Karya, 2011, hal. 32.

5) Belajar memenuhi hasrat dan kebutuhan.

Hasrat dan kebutuhan anak usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangannya. Hasrat dan kebutuhan terdiri dari dua kelompok, yaitu kebutuhan fisiologis-organik, seperti makan dan minum; dan kebutuhan psikis, seperti kasih sayang, dan rasa aman.

d. Manfaat Memahami Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral, spiritual maupun emosional. Anak usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk membentuk pondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman selanjutnya. Oleh karena itu, memahami anak usia dini merupakan sesuatu yang sangat penting bagi orangtua, guru, pemerintah, dan masyarakat pada umumnya. Melalui pemahaman tersebut akan sangat membantu mengembangkan mereka secara optimal sehingga kelak menjadi generasi-generasi unggul yang siap menghadapi globalisasi yang penuh dengan berbagai macam tantangan dan permasalahan yang semakin rumit dan kompleks.¹⁶

Beberapa manfaat memahami karakteristik anak usia dini dapat diidentifikasi sebagai berikut:¹⁷

- 1) Pemahaman terhadap karakteristik anak usia dini dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan untuk memberikan pendidikan dan layanan yang efektif.

¹⁶ *Op.Cit.*, Mulyasa, H.E. *Manajemen PAUD*, hal. 40.

¹⁷ *Op.Cit.*, Dimiyati, Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hal. 45.

- 2) Untuk merancang program-program yang tepat untuk mengantarkan anak sukses dalam setiap langkah kehidupannya.
- 3) Untuk memberikan pengalaman awal yang positif terhadap setiap anak sesuai dengan potensi dan karakteristiknya masing-masing.
- 4) Untuk memberikan stimulasi fisik dan mental secara optimal, karena pada usia dini terjadi perkembangan fisik dan mental dengan kecepatan yang luar biasa dibanding dengan sepanjang usianya.
- 5) Untuk mengetahui berbagai hal yang dibutuhkan oleh anak dan bermanfaat bagi perkembangan hidupnya.
- 6) Untuk mengetahui tugas-tugas perkembangan anak sehingga dapat memberikan stimulasi, agar dapat melaksanakan tugas perkembangannya dengan baik.
- 7) Pemahaman terhadap anak usia dini untuk membimbing proses belajar pada saat yang tepat sesuai kebutuhannya.
- 8) Pemahaman terhadap anak usia dini sangat bermanfaat untuk menaruh harapan dan tuntutan terhadap anak secara realistis.
- 9) Pemahaman terhadap anak usia dini sangat bermanfaat untuk mengembangkan potensi anak secara optimal sesuai dengan kemampuannya.

2. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif berasal dari kata *cognition* persamaannya *knowing* yang berarti mengetahui. Kognitif dalam artian luas ialah perolehan, penataan dan penggunaan

perolehan. Selanjutnya kognitif juga bisa diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana¹⁸.

Sementara itu di dalam kamus besar bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.¹⁹ Yusuf mengemukakan bahwa perkembangan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.²⁰

Sedangkan menurut Ahmad Susanto bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.² Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

¹⁸ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: IKAPI, 2016, hal. 31.

¹⁹ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2002, hal. 579.

²⁰ Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, Bandung: Remaja Roesdakarya, 2012, hal. 10.

Menurut Gagne, dalam Jamaris, perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Perkembangan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.²¹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil pengertian bahwa perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya. Jadi pengertian perkembangan kognitif adalah kemampuan berfikir yang melibatkan pengetahuan yang berfokus penalaran dan pemecahan masalah menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang bersifat rasional atau melibatkan akal.

²¹Vera Heryanti, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)*, Universitas Bengkulu: Artikel Vol. 2, No. 1, Desember 2014, hal. 22.

b. Teori Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menurut Jean Piaget dalam buku Sri dibagi menjadi dalam 4 tahapan. Berikut tabel penjelasannya.²²

Tabel II
Tahapan Perkembangan Kognitif

No.	Tahapan	Keterangan
1.	<i>Sensorimotor</i> Usia 0 – 2 tahun	Kemampuan pada tahap sensomotorik menunjuk pada konsep permanensi objek, yaitu kecakapan psikis untuk mengerti bahwa suatu objek masih tetap ada. Meskipun pada waktu itu tidak tampak oleh kita dan tidak bersangkutan dengan aktifitas pada waktu itu. Tetapi, pada stadium ini permanen objek belum sempurna.
2.	<i>Praoperasional</i> Usia 2 – 7 tahun	Kemampuan pada tahap ini yaitu kemampuan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan objek yang ada disekitarnya berfikirnya masih egosentris dan terpusat.
3.	<i>Concrete Operational</i> Usia 7 – 11 tahun	Tahap ini mampu berfikir dengan logis mampu konkrit memperhatikan lebih dari satu dimensi sekaligus dan juga dapat menghubungkan dimensi ini satu dengan yang lain. Kurang egosentris. Belum bisa berfikir abstrak.
4.	<i>Formal Operational</i> Usia remaja – dewasa	Mampu berfikir abstrak dan dapat menganalisis masalah secara ilmiah dan kemudian menyelesaikan masalah.

Berdasarkan teori di atas, tahap perkembangan kognitif anak usia dini yang peneliti teliti adalah pada tahapan *Praoperasional*, yang mana pada tahap ini kemampuan anak menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan objek yang

²² Sri Esti WD, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Grasindo, 2004, hal. 72.

ada disekitarnya sebagai bahan untuk belajar. Dan hal ini sejalan dengan permainan sirkuit yang menggunakan banyak objek sebagai media bermain dan belajar.

c. Aspek Utama dalam Perkembangan Kognitif

Menurut Departemen Pendidikan Nasional pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu:²³

- 1) Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*)
- 2) Kemampuan mengingat (*memory*)
- 3) Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*)
- 4) Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*)
- 5) Kemampuan bilangan (*numerical ability*)
- 6) Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*)
- 7) Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*)

d. Faktor yang Mempengaruhi dalam Meningkatkan Kognitif Anak

Kognitif anak dilihat dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi kemampuan tersebut. Faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif menurut Piaget yang dikutip oleh Siti Partini bahwa “pengalaman yang berasal dari

²³Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007, hal. 3.

lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi kemampuan kognitif anak”²⁴. Sedangkan menurut Soemiarti dan Patmonodewo perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak²⁵.

Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain²⁶:

1) Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

2) Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

²⁴Siti Partini Suardiman, *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta*, Yogyakarta: FIP UNY, 2003, hal. 4.

²⁵Soemiarti dan PatmonoDewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, hal. 20.

²⁶Ahmad Susanto, *Perkembangan anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011, hal. 59.

3) Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

4) Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

5) Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6) Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak usia

dini, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

3. Permainan

a. Pengertian Permainan

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok).²⁷ Hurlock mengemukakan pengertian permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan. Bagi anak bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan, atau permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

b. Ciri-Ciri Permainan Pada Anak

Menurut Hibama S. Rahman adapun ciri-ciri bermain adalah sebagai berikut²⁸:

1) Dilakukan dengan suka rela.

Anak melakukan kegiatan bermain tanpa ada unsur paksaan dari manapun.

2) Dilakukan secara spontan.

²⁷ Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2007, hal 15.

²⁸ Hibama S. Rahman, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Galah Kolter, 2003, hal 42

Anak akan spontan melakukan kegiatan bermain saat anak ingin melakukan.

3) Berorientasi pada proses, bukan pada hasil.

Yang penting bagi anak adalah bagaimana proses kegiatan bermain, bukan bagaimana hasil permainan.

4) Menghasilkan kepuasan.

Anak yang dapat melaksanakan kegiatan bermain, secara otomatis akan mendapatkan kepuasan dalam diri.

c. Jenis-Jenis Permainan

Gordon dan Browne Mengatakan penggolongan permainan sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dalam 4 bentuk.²⁹ Permainan soliter, yaitu anak bermain sendiri-sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru.

- 1) Permainan secara paralel, yaitu anak bermain dengan materi yang sama, tapi masing-masing kerja sendiri secara berdampingan.
- 2) Permainan asosiatif, yaitu terjadi apabila anak bermain bersama dalam kelompoknya.
- 3) Permainan kooperatif, yaitu terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak lain

²⁹ Musfiroh Tadkiroatun, *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta: Grasindo, 2012, hal. 56.

d. Fungsi Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia TK, menurut Hartley dkk, ada 8 fungsi bermain bagi anak yaitu³⁰:

- 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
- 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan lain-lain.

e. Model Pembelajaran Sirkuit

Menurut Huda model pembelajaran *circuit learning* (belajar memutar) merupakan model pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan dan pengulangan. *Circuit learning* dapat menambah kreativitas siswa dan mengaktifkan siswa karena membuat pengetahuan siswa yang didapat dalam pembelajaran dialami sendiri oleh siswa sehingga menjadi bermakna dan sulit dilupakan.³¹

Sintak *circuit learning* yang lebih detail dapat dilihat pada langkah-langkah berikut ini:

³⁰ Sujiono, Bambang. Dkk, *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008, hal. 54.

³¹ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013, hal. 113.

Tabel III
Sintaks Permainan Sirkuit Bola Warna-Warni

Tahapan	Kegiatan
Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran. • Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan. • Melakukan demonstrasi permainan sirkuit bola warna-warni • Membuat kesepakatan dan aturan permainan sirkuit bola warna-warni
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain dengan individu dan kelompok • Setiap pos memiliki kegiatan yang harus ditempuh anak • Setiap pos berisi kegiatan yang mengasah kognitif anak • Anak menyelesaikan tugasnya di setiap pos dengan baik
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu merefleksikan setiap kegiatan • Anak mampu mengenal warna • Anak mampu mengenal geometri • Anak mampu menjumlahkan bilangan sederhana • Menyimpulkan pelajaran

f. Permainan Sirkuit Bola Warna-Warni

Menurut Sajoto permainan sirkuit adalah suatu program latihan terdiri dari beberapa stasiun dan di setiap stasiun seseorang melakukan jenis latihan yang telah ditentukan. Satu sirkuit latihan dikatakan selesai, bila seseorang telah menyelesaikan latihan di semua stasiun sesuai dengan dosis yang telah ditetapkan³².

³² *Op.Cit*, Musfiroh Tadkiroatun, *Cerdas Melalui Bermain*, hal. 77.

Sementara itu, menurut Sasmita permainan sirkuit adalah suatu sistem latihan, selain menghasilkan perubahan-perubahan positif pada kemampuan motorik, juga memperbaiki secara serempak kesegaran jasmani tubuh, kekuatan otot, daya tahan, kecepatan dan *fleksibilitas*³³.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam rangka melatih ketangkasan saat melakukan berbagai permainan motorik kasar. Permainan ini juga dapat mengembangkan kognitif, bahasa, nilai agama, sosial emosional dan kemandirian.

Manfaat permainan ini bagi anak adalah anak merasa senang melakukan kegiatan, tanpa disuruh anak akan melakukan kegiatan ini dengan senang hati, anak dapat melakukan berbagai gerak motorik kasar dengan tangkas dengan berbagai media yang telah disediakan. Menunjukkan rasa percaya diri yang tinggi, melatih keberanian anak. Adapun beberapa aspek perkembangan anak dalam permainan sirkuit bola warna-warni Menurut Sujiono³⁴ adalah:

- a) Melatih kemampuan motorik kasar
- b) Melatih kemampuan menganalisa
- c) Melatih ketelitian
- d) Melatih kesabaran
- e) Menjalani jiwa sportifitas

³³ *Op.Cit*, Montolulu, *Bermain dan Permainan Anak*, hal. 89.

³⁴ *Op.Cit*, Musfiroh Tadkiroatun, *Cerdas Melalui Bermain*, hal. 33.

Manfaat permainan sirkuit bola warna-warni menurut Gordon dan Browne adalah sebagai berikut³⁵ :

- a) Dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir
- b) Dapat melatih perkembangan otak kanan
- c) Melatih anak dalam bekerjasama
- d) Melatih emosi anak.
- e) Melati keseimbangan tubuh

Adapun kelebihan dan kelemahan permainan sirkuit bola warna-warni adalah sebagai berikut:

Kelebihan permainan sirkuit bola warna-warni³⁶:

- (1) Permainan sirkuit dapat meningkatkan perkembangan kognitif, sosial emosional, fisik/motorik, dan nilai moral.
- (2) Memotivasi minat belajar siswa.
- (3) Memperkaya pengalaman belajar anak
- (4) Melatih sifat mandiri dan percaya diri.

Sedangkan kelemahan dalam permainan sirkuit ini adalah³⁷:

- (1) Membutuhkan tempat yang luas
- (2) Membutuhkan waktu yang lama
- (3) Membutuhkan persiapan yang maksimal

³⁵ *Ibid.*, hal. 35

³⁶ *Ibid.*, hal. 38

³⁷ *Ibid.*, hal. 40

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui metode bermain, sudah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Seperti yang dilakukan Nining pada tahun 2015 di TK Al Furqon Desa Klumpang yang berjudul “Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Pada Kelompok B TK Al Furqon Klumpang Deli Serdang”, menjelaskan bahwa kegiatan permainan puzzle sebelum belajar, yang dilakukan dengan arahan dari guru dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Penelitian yang lain juga dilakukan oleh Ratna Sari di SDN Sampe Cita Kutalimbaru yang berjudul, “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Siswa Melalui Permainan Sirkuit Engklek Pada Siswa kelas 1 SDN Sampe Cita Kutalimbaru Deli Serdang. Pada penelitiannya Ratna Sari menyimpulkan bahwa Permainan Engklek dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, dalam mengenal dan menghitung sederhana angka 0 – 9.

C. Hipotesa

Berdasarkan kajian di atas, peneliti mengambil sebuah hipotesa bahwa meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain sirkuit bola warna-warni.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang yang beralamat Jl. Eka Surya Gg Al-Ummah No 41. Pertimbangan penulis memilih tempat penelitian RA. Hijrah Al-Ummah ini karena penulis mengajar di sekolah tersebut sehingga memudahkan dalam mencari data.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. Waktu pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada bulan Juli sampai Desember 2020.

B. Setting Penelitian

Setting penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran dikelas. Penelitian ini dimaksudkan untuk memecahkan masalah yang terjadi didalam kelas yang dihadapi oleh guru.

Arikunto, dkk³⁸ menyatakan “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Menurut Makruf dkk dapat dipahami sebagai penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran.³⁹

C. Desain / Rancangan Tindakan Penelitian

Desain Penelitian adalah prosedur yang menggambarkan bagaimana penelitian akan dilaksanakan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan dari Model John Elliot.

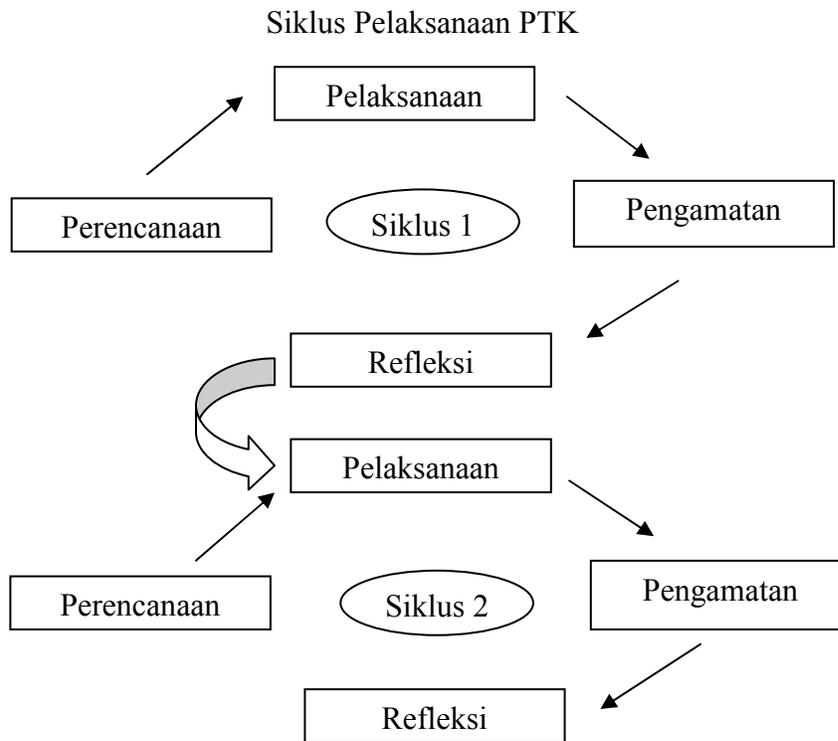
Model John Elliot PTK model John Elliot ini tampak lebih detail dan rinci. Karena di dalam setiap siklus dimungkinkan terdiri dari beberapa aksi yaitu antara 3-5 aksi (tindakan). Sementara itu, setiap aksi kemungkinan terdiri dari beberapa langkah yang terealisasi dalam bentuk kegiatan belajar mengajar. Maksud disusunnya secara terinci pada PTK Model John Elliot ini, supaya terdapat kelancaran yang lebih tinggi antara taraf-taraf di dalam pelaksanaan aksi atau proses belajar mengajar.

Selanjutnya dijelaskan pula olehnya bahwa terincinya setiap aksi atau tindakan sehingga menjadi beberapa langkah oleh karena suatu pelajaran terdiri dari beberapa subpokok bahasan biasanya tidak akan dapat diselesaikan dalam satu

³⁸ Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009, hal.3

³⁹ Makruf Imam dkk, *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis Bagi Guru Profesional*, Surakarta: Tarbiyah IAIN Surakarta, 2011, hal. 84.

langkah, tetapi akan diselesaikan dalam beberapa rupa itulah yang menyebabkan John Elliot dalam menyusun model PTK yang berbeda secara skematis dengan kedua model sebelumnya yaitu seperti dikemukakan berikut ini:



Gambar I: Riset Aksi Model John Elliot

Rancangan siklus penelitian seperti yang dikembangkan oleh Arikunto dkk bahwa rancangan PTK terdiri atas empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah dalam siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Uraian rancangan siklus penelitian tersebut, seperti di bawah ini⁴⁰:

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hal. 32.

1. Perencanaan

Perencanaan adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru untuk merencanakan kegiatan yang akan dilakukan di kelas dalam upaya untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan memilih metode yang tepat, menyiapkan media yang digunakan, menyusun skenario pembelajaran dan menyiapkan lembar observasi sebagai alat penilaian.

2. Pelaksanaan/Implementasi Tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau pelaksanaan tindakan di dalam kelas sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Dalam pelaksanaan tindakan harus taat pada rancangan yang sudah dirumuskan, agar ketika ada hambatan atau kekurangan dan kelemahan yang terjadi dalam proses penelitian, peneliti dapat memperbaikinya.

3. Pengamatan (*Observing*) dan Interpretasi.

Pengamatan yaitu pelaksanaan pengamatan oleh peneliti. Pengamatan dilakukan pada saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan didalam maupun diluar kelas, hal-hal yang perlu diamati adalah kegiatan guru mengajar dan kegiatan anak mengikuti pembelajaran serta hasil proses penelitian perkembangan kognitif anak yang terjadi, meningkat/tidak melalui lembar observasi.

4. Analisis dan Refleksi

Analisis dan Refleksi yaitu kegiatan untuk mengkaji dan menganalisis kembali tindakan apa yang sudah terjadi di kelas. Refleksi perlu dilakukan untuk menganalisis, mengkaji dan mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan, untuk

mengetahui kelemahan dan kekurangan pada perencanaan dan pelaksanaan tindakan yang telah disusun oleh peneliti, sehingga peneliti dapat memperbaikinya pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus.

D. Siklus Tindakan

1. Langkah-Langkah penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah awal sebelum melakukan penelitian, segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian harus dipersiapkan seperti:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.
- 2) Membuat atau menyediakan media pembelajaran yaitu lapangan permainan sirkuit yang akan digunakan sewaktu penelitian.
- 3) Menyiapkan alat-alat yang digunakan seperti:
 - (a) Spanduk yang sudah tidak digunakan
 - (b) Kertas Origami
 - (c) Spidol
 - (d) Kertas printe gambar macam-macam bunga hias
 - (e) Bola warna-warni
 - (f) Piring plastik
 - (g) 1 buah meja
 - (h) Mainan bentuk geometri dari kayu
 - (i) Keranjang buah bekas

- (j) Tali karet gelang
 - (k) Keranjang sampah
 - (l) Papan tulisan
 - (m) Penghapus
- 4) Menyiapkan lembar observasi guru mengajar dan lembar observasi perkembangan kognitif anak.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti atau guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan sirkuit sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Namun, sebelum melakukan tahap pelaksanaan peneliti terlebih dahulu melakukan observasi atau pengamatan dengan menggunakan lembar observasi untuk menilai ada tidak peningkatan dalam perkembangan kognitif anak usia dini dengan menggunakan media permainan sirkuit. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Berikut rangkaian implementasi tindakan yang akan dilakukan:

- 1) Guru mengajak berdoa sebelum memulai kegiatan
- 2) Guru memperkenalkan alat-alat yang digunakan dalam permainan,
- 3) Guru menjelaskan peraturan dalam permainan sirkuit, yaitu:
 - (a) Peserta didik harus melompat, merayap dan berjalan.
 - (b) Peserta didik harus mengikuti tahapan permainan dari awal hingga selesai sesuai ketentuannya.
 - (c) Peserta didik berlatih sabar menunggu giliran.

4) Guru mendemonstrasikan cara bermain sirkuit dari awal hingga selesai.

Yang mana langkah-langkah bermain sirkuit yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah:

- (a) Peserta didik berbaris sesuai arahan dari guru
- (b) Kemudian bermain sirkuit bola warna-warni dari pos 1 sampai pos 4 secara bergilir.
- (c) Kegiatan di Pos 1: Peserta didik bermain Engklek yang terdapat kertas origami di dalamnya sambil menyebutkan warna kertas origami yang dipijak, setelah itu menyebutkan nama tanaman pada gambar, lalu menyusun dan mengurutkan warna merah, kuning, hijau dan biru.
- (d) Kegiatan di Pos 2: Peserta didik merayap di bawah sebuah meja, lalu mencocokkan gambar geometri (persegi, persegi panjang, lingkaran dan segi tiga) yang sudah digambar pada bola,
- (e) Kegiatan di Pos 3: Peserta didik melompati tali, kemudian meletakkan kartu angka origami sesuai jumlah bola pada piring plastik. dan lanjut ke Pos Akhir.
- (f) Kegiatan di Pos 4: Peserta didik memainkan maze, mencari gambar bunga sempurna, lalu menghitung penjumlahan sederhana dengan menggunakan bola dan menulisnya di papan tulis.

c. Observasi dan Interpretasi

Tahap ini peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan data dari hasil penelitian dengan menggunakan lembar observasi untuk menilai aktivitas guru

dan anak dalam kegiatan belajar mengajar. Dan juga menggunakan lembar observasi/instrumen untuk menilai tingkat perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bola warna warni.

d. Analisis dan Refleksi

Tahap ini adalah upaya peneliti dalam mengkaji dan menganalisis dari apa yang telah dilakukan, dimana letak kelemahan dan kekurangan dari perencanaan dan tindakan yang telah dilakukan sehingga peneliti dapat memperbaikinya pada siklus selanjutnya, sehingga peneliti dapat mencapai tujuan yang di inginkan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan sirkuit.

2. Langkah-langkah penelitian siklus II

Pada siklus II juga terdapat 4 tahapan, yaitu:

a) Perencanaan

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.
- 2) Membuat atau menyediakan media pembelajaran yaitu lapangan permainan sirkuit yang akan digunakan sewaktu penelitian.
- 3) Menyiapkan alat-alat yang digunakan seperti:
 - (a) Spanduk yang sudah tidak digunakan
 - (b) Kertas Origami
 - (c) Spidol
 - (d) 1 buah gelas plastik
 - (e) Bola warna-warni (oranye, pink, putih, hitam)

- (f) Piring plastik
- (g) 2 buah meja
- (h) Mainan bentuk geometri dari kayu
- (i) Keranjang buah bekas
- (j) Tali karet gelang
- (k) Keranjang sampah
- (l) Papan tulisan
- (m) Penghapus
- (n) air (mentah dan untuk minum)

4) Menyiapkan lembar observasi guru mengajar dan lembar observasi perkembangan kognitif anak. Menyusun instrument, meliputi: lembar observasi penilaian kegiatan guru, lembar observasi penilaian perkembangan kognitif anak, kisi-kisi penilaian perkembangan kognitif anak pada permainan sirkuit bola warna warni.

b) Pelaksanaan

Tindakan yang dilakukan pada siklus II ini berdasarkan pada hasil refleksi siklus I, peneliti memperbaiki tindakan sesuai dengan rencana kegiatan harian yaitu pembelajaran dengan media permainan sirkuit yang sudah diperbaiki sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peneliti. Langkah-langkah yang dilakukan seperti pada siklus I.

c) Observasi

Dalam observasi peneliti dibantu oleh mitra dalam mengamati kegiatan proses belajar mengajar di dalam maupun di luar kelas ketika anak-anak sedang bermain. Pada tahap ini peneliti juga sudah menilai perkembangan kognitif anak dengan menggunakan instrumen yang telah disusun oleh peneliti.

d) Refleksi

Setelah siklus II ini berakhir, maka peneliti melakukan analisis data dengan mengumpulkan semua data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan instrumen yang dilakukan. Apabila hasil dari data menunjukkan peningkatan dalam perkembangan kognitif anak melalui permainan sirkuit bola warna warni, maka dapat disimpulkan bahwasannya permainan sirkuit bola warna warni untuk anak kelompok B berhasil dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang.

E. Indikator Capaian

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil apabila ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan. Adapun keberhasilan akan terlihat apabila hasil kegiatan anak melalui permainan sirkuit bola warna-warni terjadi peningkatan. Kriteria keberhasilan dalam penelitian tindakan ini adalah apabila 81% dari 24 anak (19,44%) mendapatkan kriteria sangat baik.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penelitian ini menggunakan rumus yang dari Anas Sudjono sebagai berikut:⁴¹

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

Keterangan:

$\sum F$ = Jumlah anak yang mendapat nilai 3

N = Jumlah keseluruhan anak

P = Angka persentase

Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah persentase anak yang mendapat skor 2 dan skor 3) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dan setelah dilakukan tindakan siklus I dan tindakan siklus II.

F. Instrumen Penelitian

Wina Sanjaya menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian tindakan kelas ini, instrumen yang digunakan adalah Lembar Observasi.

Observasi/pengamatan dilaksanakan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai aktivitas anak didik. Instrumen observasi yang digunakan adalah *check list*. Check list atau daftar cek adalah pedoman observasi

⁴¹ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007, hal.88.

yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda cek (√). *Check list* merupakan alat observasi yang praktis sebab semua aspek yang diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu.

Adapun kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel IV

Kisi-kisi instrumen penilaian permainan sirkuit bola warna-warni

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kognitif	Menghitung	mengenal angka dan jumlah benda
		mengenal konsep penambahan sederhana
	Mengenal Warna	mengenal, menyebutkan dan mengurutkan warna sesuai panduan
	Mengenal Geometri	mengenal, menyebutkan dan mencocokkan gambar geometri

Tabel V

Rubrik Penilaian Kognitif

NO.	KRITERIA	DESKRIPSI
1.	Berkembang sangat baik (BSB)	Jika anak dapat mengenal, menyebutkan dan mengurutkan warna sesuai panduan
		Jika anak dapat mengenal, menyebutkan dan mencocokkan gambar geometri dengan benar
		Jika anak dapat mengenal angka dan jumlah benda
		Jika anak dapat mengenal konsep penambahan sederhana
2.	Berkembang sesuai harapan	Jika anak berpikir sejenak saat menyebutkan dan mengurutkan warna sesuai panduan

	(BSH)	Jika anak berpikir sejenak saat menyebutkan dan mencocokkan gambar geometri
		Jika anak berpikir sejenak saat menyebut angka dan jumlah benda
		Jika anak berpikir sejenak saat mengenal konsep penambahan sederhana
3.	Mulai berkembang (MB)	Jika anak terbata-bata dalam menyebutkan dan mengurutkan warna sesuai panduan
		Jika anak mulai bisa mengenal, menyebutkan dan mencocokkan gambar geometri
		Jika anak mulai bisa mengenal angka dan jumlah benda
		Jika anak mulai bisa mengenal konsep penambahan sederhana
4	Belum Berkembang (BB)	Jika anak belum mengenal, menyebutkan dan mengurutkan warna sesuai panduan
		Jika anak belum bisa mengenal, menyebutkan dan mencocokkan gambar geometri
		Jika anak belum bisa mengenal angka dan jumlah benda
		Jika anak belum bisa mengenal konsep penambahan sederhana

G. Teknik Pengolahan Data

Imam Ma'ruf, dkk⁴² mengatakan bahwa teknik pengolahan data dalam penelitian tindakan kelas dengan cara membandingkan rata-rata perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah diberi tindakan, kemudian di hitung selisihnya.

Adapun langkah-langkahnya yaitu:

1. Memberikan tes sebelum diberikan tindakan dan menghitung rata-ratanya.

⁴²*Op.Cit*, Makruf Imam dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, hal 88.

2. Memberikan tes sesudah diberikan tindakan dan menghitung rata-ratanya.
3. Menghitung selisih rata-rata keduanya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.
4. Membandingkan peningkatan hasil belajar dengan indikator keberhasilan tindakan.
5. Membuat keputusan tentang perbaikan pembelajaran :
 - a. Jika peningkatan hasil perkembangan kognitif anak lebih tinggi dari indikator tindakan maka dikatakan pembelajaran telah mengalami peningkatan dan siklus dihentikan.
 - b. Jika peningkatan hasil belajar dibawah indikator tindakan maka dikatakan belum terjadi perbaikan dan harus diperbaiki di siklus selanjutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian sejak 19 Oktober 2020 sampai dengan 13 November 2020 di RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang tentang Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sirkuit Bola Warna-Warni Pada Kelompok B maka hasil penelitian terdiri dari:

1. Gambaran umum tempat penelitian yaitu RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang
2. Data hasil penelitian meliputi:
 - a. Deskripsi pembelajaran pada siklus I dan siklus II
 - b. Skor lembar observasi proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II

Berikut penjelasan data penelitian yang merupakan hasil penelitian tentang Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sirkuit Bola Warna-Warni Pada Kelompok B di RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang.

1. Gambaran umum tempat penelitian yaitu RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang

a. Sejarah singkat RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang

Raudhatul Athfal Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang berdiri sejak tahun 2005 silam. Awalnya tanah yang ditempati sekolah ini adalah tanah waqaf dari seorang hamba Allah. Berdasarkan semua kesepakatan pada saat itu akhirnya

berdirilah lembaga pendidikan Hijrah Al-Ummah ini dibawah kepemimpinan Ummi Sri sebagai pengelola pertama sekolah tersebut, hanya beberapa tahun mengelola akhirnya Ummi Sri pensiun dan digantikan oleh Ummi Halimah yang sebelumnya adalah guru di RA. tersebut.

RA. Hijrah Al-Ummah adalah lembaga pendidikan untuk pengkaderan. Selalu berusaha mengedepankan nilai karakter pada diri anak-anak. Bersama dengan pemerintah dan masyarakat RA. Hijrah Al-Ummah ikut membentuk kehidupan anak-anak yang lebih baik lagi disetiap masanya.

b. Visi dan Misi RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang

Seperti sekolah pada umumnya sekolah ini juga memiliki visi misi sekolah. Visi sekolah RA. Hijrah Al-Ummah ini adalah terwujudnya anak usia dini yang sehat, cerdas, ceria dan berakhlakkul karimah. Dan untuk mencapai visi sekolah tersebut maka diperlukan misi, dan misi RA. Hijrah Al-Ummah adalah membina anak didik mengenal rububiyah (pendidikan Allah Swt), menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki setiap anak sesuai dengan karakteristiknya, serta membantu pemerintah mencerdaskan anak bangsa.

c. Keadaan guru dan karyawan RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang

Untuk struktur kepengurusan sekolah ini terdiri dari yayasan sekolah, kepala sekolah, guru, pegawai dan siswa. Kepala sekolah dan guru juga mengalami beberapa

perubahan sejak awal berdiri. Hingga sekarang sekolah ini dipimpin oleh seorang perempuan yaitu Ummi Halimah Nst, S.Pd. dan memiliki 2 orang guru, Ummi Suci Nurhayati pada kelompok B dan Ummi Widayati pada kelompok A. Dan seorang pegawai atau tata usaha yaitu Ummi Annisa Utami.

Dari sisi pendidikan dua orang guru sedang menempuh pendidikan sarjana S1-nya di Universitas Pembangunan Panca Budi Medan. Namun dari segi pengalaman, kedua guru sudah sangat lama dalam dunia pendidikan anak usia dini. Untuk mengasah kemampuan pedagogik dan kreativitasnya, kepala sekolah dan guru-guru rutin mengikuti berbagai diklat maupun pelatihan yang diselenggarakan dari dinas maupun lembaga swasta. Dan tersisa satu orang staf yang bertanggung jawab dalam hal administrasi sekolah atau disebut juga tata usaha.

RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang juga aktif mengikuti komunitas guru Raudhatul Athfal seperti Ikatan Guru Raudhatul Athfal Deli Tua (IGRA). Guru-guru banyak mengikuti pelatihan yang diselenggarakan IGRA Deli Tua agar menambah pengetahuan.

d. Keadaan siswa RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang

Banyaknya lembaga pendidikan disekitar RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang membuat persaingan lembaga pendidikan anak usia dini semakin ketat, tutur Kepala Sekolah RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang. Memang setiap tahunnya terjadi perubahan yang signifikan pada jumlah siswa. Sangat tidak bisa diprediksi jumlah siswa yang akan mendaftar setiap tahunnya bisa meningkat maupun

menurun. Dan pada tahun ajaran 2020/2021 ini jumlah siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel VI
Jumlah Siswa/i
RA. Hijrah Al-Ummah
Deli Tua Deli Serdang

No	Jenis Kelamin	Kelompok A	Kelompok B	Total
1	Laki-laki	5	10	15
2	Perempuan	5	6	11
Total per-kelas		10	16	
Total seluruh siswa				26

Namun fokus penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti adalah seluruh siswa yang ada pada kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang.

e. Sarana dan Prasarana RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang

Hingga hari ini berdirilah setidaknya 3 ruang kelas, 1 kantor kepala sekolah dan 1 ruang tata usaha serta 1 kamar mandi. Sekolah yang berlatar L ini juga memiliki halaman bermain bagi siswanya. Di halaman bermain terdapat 1 buah ayunan dan 1 buah papan luncur (perosotan).

Untuk mendukung pembelajaran, RA. Hijrah Al-Ummah juga banyak menggunakan alat peraga efektif atau disingkat menjadi A.P.E.. Disinilah terlihat kreativitas yang dimiliki guru-guru RA. Hijrah Al-Ummah, karena hampir 75% A.P.E yang digunakan untuk pembelajaran adalah hasil karya guru-guru. Walaupun

hanya terbuat dari barang bekas atau daur ulang, tetapi tidak membatasi kreativitas guru-guru.

f. Letak Geografis RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang

Alamat sekolah ini ada di Jalan Eka Surya Pasar V Gg. Al Ummah No. 41 Kedai Durian Deli Tua Deli Serdang. Untuk masuk kesekolah ada dua jalur alternatif, yang pertama dapat melewati kecamatan Medan Johor, atau dari Lapangan Sejati Titi Kuning. Akses jalanan untuk kesekolah ini terbilang mudah dan ramai. Beberapa angkutan umum seperti angkot dan becak mudah didapat.

2. Analisis Data Pengamatan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Sirkuit Bola Warna Warni

Berdasarkan hasil analisis, pelaksanaan penelitian ini melakukan 2 siklus dan setiap siklusnya memiliki tahapan: 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Observasi dan, 4. Refleksi. Pada masing-masing siklus peneliti melakukan 2 kali pertemuan. Peneliti juga melakukan observasi atau pengamatan setiap siklusnya.

a. Siklus I

1) Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah awal sebelum melakukan penelitian, segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian harus dipersiapkan. Berdasarkan pada hasil pengamatan awal, peneliti bersama Annisa Utami selaku guru pendamping, telah menyiapkan dan menyusun beberapa kebutuhan seperti:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.
- b) Membuat atau menyediakan media pembelajaran yaitu lapangan permainan sirkuit yang akan digunakan sewaktu penelitian.
- c) Menyiapkan alat-alat yang digunakan seperti:
 - (1) Spanduk yang sudah tidak digunakan
 - (2) Kertas Origami
 - (3) Spidol
 - (4) Kertas printe gambar macam-macam bunga hias
 - (5) Bola warna-warni
 - (6) Piring plastik
 - (7) 1 buah meja
 - (8) Mainan bentuk geometri dari kayu
 - (9) Keranjang buah bekas
 - (10) Tali karet gelang
 - (11) Keranjang sampah
 - (12) Papan tulisan
 - (13) Penghapus
- d) Menyiapkan lembar observasi guru mengajar dan lembar observasi perkembangan kognitif anak.
- e) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan pada tanggal 7 dan 14 September 2020 mulai pukul 08.00–11.00 dengan jumlah peserta sebanyak 16 orang. Pelaksanaan penelitian siklus 1 ini dilakukan 2 kali pertemuan. Pelaksanaan dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang sudah dirancang. Hal tersebut adalah pembukaan, kegiatan inti dan penutup, berikut uraiannya:

a) Pertemuan 1 (Siklus I)

Pelaksanaan tindakan pertemuan ini berlangsung pada hari Senin tanggal 7 September 2020. Pada pertemuan ini peneliti menjadi pengajar dalam kegiatan pembelajaran. Adapun pelaksanaan tindakannya antara lain:

(1) Kegiatan Awal

- (a) Peneliti memberi dan mengucapkan salam pembukaan
- (b) Dilanjutkan dengan membaca doa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran
- (c) Menghafal surah-surah pendek
- (d) Peneliti mengajak peserta didik untuk bercerita tentang sirkuit

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dari pukul 08.30-10.00 WIB. Kegiatan inti yang dilakukan antara lain:

- (a) Peneliti memperlihatkan alat/permainan sirkuit bola warna-warni
- (b) Peneliti menjelaskan peraturan permainan sirkuit bola warna-warni

- (c) Peneliti mendemonstrasikan cara bermain sirkuit bola warna-warni yang pertama
 - (d) Guru menyampaikan warna-warna bola yang akan dimainkan dan memberikan nomor urut peserta agar peserta didik bermain dengan tertib
 - (e) Kegiatan di Pos 1: Peserta didik bermain Engklek yang terdapat kertas origami di dalamnya sambil menyebutkan warna kertas origami yang dipijak, setelah itu menyebutkan nama tanaman pada gambar, lalu menyusun dan mengurutkan warna merah, kuning, hijau dan biru.
 - (f) Kegiatan di Pos 2: Peserta didik merayap di bawah sebuah meja, lalu mencocokkan gambar geometri (persegi, persegi panjang, lingkaran dan segi tiga) yang sudah digambar pada bola,
 - (g) Kegiatan di Pos 3: Peserta didik melompati tali, kemudian meletakkan kartu angka origami sesuai jumlah bola pada piring plastik. dan lanjut ke Pos Akhir.
 - (h) Kegiatan di Pos 4: Peserta didik memainkan maze, mencari gambar bunga sempurna, lalu menghitung penjumlahan sederhana dengan menggunakan bola dan menulisnya di papan tulis.
- (3) Kegiatan Penutup
- (a) Peneliti melakukan kegiatan refleksi, yaitu bertanya tentang perasaan dan pengalaman peserta didik
 - (b) Peneliti mengkonfirmasi setiap pernyataan peserta didik

- (c) Peneliti menyimpulkan pelajaran hari ini tentang jenis-jenis warna dan menghitung penjumlahan sederhana dan menyebutkan macam-macam tanaman hias.
- (d) Peneliti bersama dengan peserta didik memurojaahkan surah al Ikhlas, membaca doa setelah kegiatan.

b) Pertemuan Ke-2 (Siklus I)

Pelaksanaan pertemuan ke-2 pada siklus I ini dilakukan pekan depannya, yaitu pada hari Senin tanggal 14 September 2020 pada jam yang sama. Kegiatan yang dilakukan pada hari itu antara lain:

(1) Kegiatan Awal

- (a) Peneliti memberi dan mengucapkan salam pembukaan
- (b) Dilanjutkan dengan membaca doa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran
- (c) Menghafal surah-surah pendek
- (d) Peneliti mengajak peserta didik untuk bercerita tentang sirkuit

(2) Kegiatan Inti

- (a) Peneliti memperlihatkan alat/permainan sirkuit bola warna-warni
- (b) Peneliti menjelaskan peraturan permainan sirkuit bola warna-warni
- (c) Peneliti mendemonstrasikan cara bermain sirkuit bola warna-warni yang kedua
- (d) Pada pos 1, Peserta didik bermain Engklek yang terdapat kertas origami di dalamnya sambil menyebutkan warna kertas origami yang dipijak, setelah

itu menyebutkan nama sayuran pada gambar, lalu menyusun dan mengurutkan warna merah, kuning, hijau dan biru.

- (e) Pada pos 2, Peserta didik merayap di bawah sebuah meja, lalu mencocokkan gambar geometri (persegi, persegi panjang, lingkaran dan segi tiga) yang sudah digambar pada bola, peserta didik lanjut ke pos 3
- (f) Pada pos 3, Peserta didik melompati tali, kemudian meletakkan kartu angka origami sesuai jumlah bola pada piring plastik. dan lanjut ke Pos Akhir.
- (g) Pada pos 4, Peserta didik memainkan maze, mencari gambar sayur sempurna, lalu menghitung penjumlahan sederhana dengan menggunakan bola dan menulisnya di papan tulis.

(3) Kegiatan Penutup

- (a) Peneliti melakukan kegiatan refleksi, yaitu bertanya tentang perasaan dan pengalaman peserta didik
- (b) Peneliti mengkonfirmasi setiap pernyataan peserta didik
- (c) Peneliti menyimpulkan pelajaran hari ini tentang jenis-jenis warna, menghitung penjumlahan sederhana dan menyebutkan macam-macam sayuran
- (d) Peneliti bersama dengan peserta didik memurojaahkan surah al Ikhlas, membaca doa setelah kegiatan.

3) Pengamatan/Observasi

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I, peneliti juga melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan kognitif

anak. Peneliti membuat lembar observasi untuk mengetahui peningkatan dan kendala yang menghambat perkembangan kognitif anak. Pada siklus I peneliti sudah melaksanakan 2 pertemuan pembelajaran. Peneliti menerapkan metode belajar sirkuit bola warna-warni dalam perkembangan kognitif anak. Peneliti yang juga merupakan guru di RA. Hijrah Al-Ummah ini mengetahui tentang perkembangan kognitif anak selama ini. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti banyak menemukan perkembangan kognitif siswa. Siswa cukup aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Tidak 1 pun siswa yang tidak mau mengikuti pembelajaran. Kognitif siswa pun mulai berkembang dengan baik. Namun, hal ini belum menyeluruh. Seperti pada pertemuan 1 siklus 1, ketika menyebutkan warna yang dipijaknya, beberapa siswa masih sering berpikir dan kurang tepat dalam menyebutkan warna origaminya. Begitu juga pada pertemuan 2 siklus I, masih ada beberapa siswa yang kurang tepat menyusun bola warna-warni sesuai dengan urutan merah, kuning, hijau dan biru. Untuk lebih jelasnya peneliti menuliskan hal tersebut pada lembar observasi di bawah ini:

Tabel VII
Hasil Pengamatan/Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang
Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Perkembangan Kognitif				Keterangan			
		1	2	3	4	BB	MB	BSH	BSB
1	Alfi Syahrin. S	BSH	BSH	MB	MB		√		

2	Arziqi Pradita. N	BSH	BSH	BSH	MB			√	
3	Dimas Arief A.	BSH	BSH	BSH	MB			√	
4	Dalila Al-Zahira	BSH	BSB	BSH	BSH			√	
5	Edo Pratama	BSH	MB	BSH	MB		√		
6	Faris Hazmi S.	BSB	BSB	BSB	BSB				√
7	Felisha Mahfira	BSH	BSH	BSH	BSH			√	
8	Hasbi Musthofa	BSB	BSB	BSB	BSH				√
9	Inaf Warizky P.	BSB	BSB	BSB	BSB				√
10	Icut Pratama S.	BSH	BSH	BSH	BSH			√	
11	Mhd. Akhdan A.	BSH	BSH	BSH	BSH			√	
12	Mhd. Haidir	BSH	BSB	BSH	BSH			√	
13	Nadhifa Azzahra	BSB	BSB	BSB	BSB				√
14	Reza Askha	BSB	BSH	BSH	BSH			√	
15	Rizalul Akbar	BSH	BSH	MB	MB		√		
16	Zafira Aura Y.	BSH	BSH	BSH	BSH			√	
Jumlah Siswa						0	3	9	4
<u>Jumlah Anak</u> x 100 %						0%	18%	57%	25%
Jumlah Anak Keseluruhan									

Keterangan :

- 1 : mengenal, menyebutkan dan mengurutkan warna sesuai panduan
- 2 : mengenal, menyebutkan dan mencocokkan gambar geometri
- 3 : mengenal angka dan jumlah benda
- 4 : mengenal konsep penambahan sederhana

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya

4) Refleksi

Pada tahapan ini peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pada siklus I.

Refleksi yang peneliti temukan diantaranya:

- a) Perkembangan kognitif anak dalam menyebutkan warna, menghitung angka dan menyusun warna sudah mulai terlihat, namun belum maksimal
- b) Semangat anak dalam mengikuti permainan sirkuit sangat antusias
- c) Minat belajar anak mulai terlihat bila menggunakan model belajar yang menarik

Berdasarkan hasil refleksi di atas, perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan sirkuit bola warna-warni di RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang sudah mulai terlihat, namun belum maksimal. Untuk itu peneliti akan merencanakan penelitian lanjutan atau siklus II. Pada siklus II ini peneliti akan melakukan revisi seperti:

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa

- b) Mengelola waktu semaksimal mungkin pada proses pembelajaran
- c) Memfokuskan pada perkembangan kognitif disetiap kegiatan

b. Siklus II

1) Perencanaan

Setelah melakukan penelitian pada siklus I, ternyata masih terdapat siswa yang belum mampu mencapai standar sesuai harapan. Berangkat dari hal ini peneliti akan melanjutkan penelitian ini pada tahap selanjutnya yaitu proses pembelajaran pada siklus II. Adapun siklus II ini dilakukan pada hari Senin tanggal 21 dan 28 September 2020. Untuk itu peneliti telah menyiapkan:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.
- b) Membuat atau menyediakan media pembelajaran yaitu lapangan permainan sirkuit yang akan digunakan sewaktu penelitian.
- c) Menyiapkan alat-alat yang digunakan seperti:
 - (1) Spanduk yang sudah tidak digunakan
 - (2) Kertas Origami
 - (3) Spidol
 - (4) 1 Buah Cangkir
 - (5) Bola warna-warni
 - (6) Piring plastik
 - (7) 2 buah meja
 - (8) Mainan bentuk geometri dari kayu

- (9) Keranjang buah bekas
- (10) Tali karet gelang
- (11) Keranjang sampah
- (12) Papan tulisan
- (13) Penghapus
- (14) Kertas printe gambar macam-macam sayuran
- (15) Air Mentah
- (16) Air Minum
- (17) Batu Kerikil
- (18) Batu Bata

- d) Menyiapkan lembar observasi guru mengajar dan lembar observasi perkembangan kognitif anak.
- e) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2) Pelaksanaan

a) Pertemuan-1 Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran harian pertemuan 1 siklus II pada hari Senin tanggal 21 September 2020.

(1) Kegiatan Awal

- (a) Peneliti mengucapkan salam dan menyapa anak didik dengan semangat
- (b) Selanjutnya berdoa bersama dan menghafal surah-surah pendek
- (c) Peneliti melakukan ice breaking untuk mengkondisikan anak didik sebelum belajar

- (d) Menjelaskan manfaat air dalam kehidupan
 - (e) Peneliti menyampaikan dengan jelas tahapan permainan sirkuit yang akan dimainkan anak didik
- (2) Kegiatan Inti
- (a) Anak didik dibuat berpasangan
 - (b) Pada pos 1, peserta didik berjalan *zig-zag* dengan memegang sebuah cangkir yang penuh berisi air minum, lalu menyusun dan mengurutkan bola warna-warni oranye, pink, putih dan hitam.
 - (c) Pada pos 2, peserta merayap di bawah 2 buah meja, kemudian mencocokkan kepingan geometri persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga pada bola yang sudah digambar geometri tersebut.
 - (d) Pada pos 3, peserta didik melakukan kegiatan lompat tali kemudian meletakkan kartu angka origami sesuai jumlah bola pada piring plastik. Dengan catatan jumlah angka dan jumlah bola sudah ditambah dari sebelumnya pada siklus I angka 1 – 5 sedangkan di siklus II ini adalah 1 – 10.
 - (e) Pada pos 4, peserta didik melakukan kegiatan meniup bola yang mengapung pada cangkir 1 yang berisi air, ke cangkir 2 yang ada di depannya. Selanjutnya menghitung $5 + 1 = \dots$ dengan media bola dan menuliskan jawabannya di papan tulis.

(3) Kegiatan Penutup

- (a) Peneliti menanyakan perasaan anak didik setelah bermain sirkuit bola warna-warni
- (b) Peneliti mengkonfirmasi setiap pernyataan anak didik
- (c) Peneliti bertanya warna apa saja yang dikenali anak didik dengan meminta anak didik menjawab bersama-sama bola warna-warni yang ditunjukkan peneliti dan mengurutkan angka 1-10
- (d) Peneliti menunjuk satu orang anak didik untuk memimpin murojaah surah al Asr
- (e) Peneliti menyampaikan rencana kegiatan pada pertemuan ke-2
- (f) Peneliti mengucapkan salam

b) Pertemuan Ke-2 Siklus II

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian pertemuan Ke-2 siklus II pada hari Senin tanggal 28 September 2020.

(1) Kegiatan Awal

- (a) Peneliti mengucapkan salam dan menyapa anak didik dengan semangat
- (b) Selanjutnya berdoa bersama dan menghafal surah-surah pendek
- (c) Peneliti melakukan ice breaking untuk mengkondisikan anak didik sebelum belajar
- (d) Mengenal macam-macam batu
- (e) Peneliti menyampaikan dengan jelas tahapan permainan sirkuit yang akan dimainkan anak didik

(2) Kegiatan Inti

- (1) Pada pos 1, peserta didik melakukan kegiatan meniti batu bata, lalu menyusun dan mengurutkan bola warna hitam, coklat, ungu dan abu-abu.
- (2) Pada pos 2, peserta didik melakukan kegiatan merayap di bawah 2 meja yang sejajar, lalu mencocokkan kepingan mainan geometri persegi, persegi panjang, lingkaran, dan segitiga yang tersedia di dalam piring plastik pada bola yang sudah digambar geometri dengan benar
- (3) Pada pos 3, peserta didik memainkan lompat tali lalu meletakkan piring plastik yang berisi sejumlah bola pada kartu angka origami yang sesuai jumlah bola dengan angka tersebut.
- (4) Pada pos 4, peserta didik memainkan lempar bola ke arah batu kerikil yang diletakkan di atas cangkir, kemudian menjumlahkan $5 + 2 = \dots$ dengan media bola dan menuliskan jawabannya pada papan tulis.

(3) Kegiatan Penutup

- (a) Peneliti menanyakan perasaan anak didik setelah bermain sirkuit bola warna-warni
- (b) Peneliti mengkonfirmasi setiap pernyataan anak didik
- (c) Peneliti mengajak anak didik menyebutkan warna, menyebut angka dan melakukan penjumlahan sederhana $5 + 2 = \dots$ dan menyebutkan macam-macam batu

- (d) Peneliti menunjuk satu orang anak didik untuk memimpin murojaah surah al Asr
- (e) Peneliti mengucapkan salam

3) Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan tahap pengamatan kedua pada penelitian ini. Sebagaimana pada siklus I, peneliti juga melakukan tahap pengamatan setelah kegiatan pembelajaran dilakukan. Lembar observasi yang digunakan juga selaras dengan siklus I. Setelah tindakan siklus II ini, peserta didik sudah terlihat berkembang kognitifnya. Peserta didik juga mampu mengikuti setiap tahapan permainan di pos-nya dengan tertib dan percaya diri memainkan permainan sirkuit bola warna-warni. Tidak seperti pada siklus I, peserta didik masih berpikir ketika menyebutkan warna, pada siklus II ini, peserta didik terlihat berani dan percaya diri dengan jawabannya. Pada siklus II ini peneliti menambahkan warna yang akan dikenalkan pada siswa total ada 12 warna yang dikenalkan. Begitu juga dengan angka dan penjumlahan sederhana, peneliti juga meningkatkannya. Untuk lebih jelasnya lagi bagaimana hasil perkembangan kognitif siswa setelah dilakukan pembelajaran siklus II dengan model pembelajaran permainan sirkuit bola warna-warni dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel VIII
Hasil Pengamatan/Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang
Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Perkembangan Kognitif				Keterangan			
		1	2	3	4	BB	MB	BSH	BSB
1	Alfi Syahrin. S	BSB	BSB	BSH	BSH			√	
2	Arziqi Pradita. N	BSB	BSB	BSB	BSH				√
3	Dimas Arief A.	BSB	BSB	BSB	BSH				√
4	Dalila Al-Zahira	BSB	BSB	BSB	BSB				√
5	Edo Pratama	BSB	BSH	BSB	BSH			√	
6	Faris Hazmi S.	BSB	BSB	BSB	BSB				√
7	Felisha Mahfira	BSB	BSB	BSB	BSB				√
8	Hasbi Musthofa	BSB	BSB	BSB	BSB				√
9	Inaf Warizky P.	BSB	BSB	BSB	BSB				√
10	Icut Pratama S.	BSB	BSB	BSB	BSB				√
11	Mhd. Akhdan A.	BSB	BSB	BSB	BSB				√
12	Mhd. Haidir	BSB	BSB	BSB	BSB				√
13	Nadhifa Azzahra	BSB	BSB	BSB	BSB				√
14	Reza Askha	BSB	BSB	BSB	BSB				√
15	Rizalul Akbar	BSB	BSB	BSH	BSH			√	
16	Zafira Aura Y.	BSB	BSB	BSB	BSB				√
Jumlah Siswa						0	0	3	13
$\frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah Anak Keseluruhan}} \times 100 \%$						0%	0%	18%	82%

Keterangan :

- 1 : mengenal, menyebutkan dan mengurutkan warna sesuai panduan
- 2 : mengenal, menyebutkan dan mencocokkan gambar geometri
- 3 : mengenal angka dan jumlah benda
- 4 : mengenal konsep penambahan sederhana

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya

4) Refleksi

Hasil refleksi dari siklus II ini, peneliti merangkumnya menjadi beberapa point, sebagai berikut:

- a) Dengan bermain sambil belajar, meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, dan menggeser pemahaman bahwa belajar itu sulit menjadi belajar itu menyenangkan
- b) Mempercepat perkembangan kognitif anak usia dini, dan sangat baik untuk semua anak, karena pada dasarnya dunia anak adalah bermain
- c) Meningkatnya percaya diri anak terlihat dari tidak berpikir saat menyelesaikan permainan diantaranya, menyusun warna, mencocokkan

geometri, menyusun angka sesuai jumlah benda dan menghitung sederhana.

B. Pembahasan

Pendidikan Anak Usia Dini, Taman Kanak-Kanak atau Raudhatul Athfal yang dinaungi kementerian agama adalah instansi atau lembaga pendidikan pra-sekolah dasar bagi anak usia dini diluar lingkungan keluarga. Kita ketahui bersama bahwa usia masuk Sekolah Dasar pada saat ini minimal adalah 6 tahun. Artinya pendidikan anak usia dini adalah pendidikan bagi anak-anak usia 4-5 tahun. Anak sudah mulai dikenalkan dengan belajar. Anak sudah mulai dibiasakan dengan aktivitas yang menstimulus perkembangan kognitifnya. Seperti memberikan mainan *lego*, *puzzle* dan lain-lain adalah upaya untuk menstimulus perkembangan kognitifnya. Adanya hubungan kehidupan sosial menambah wawasan pengetahuan anak, seperti mulai mengenal anggota tubuh, berbagai macam gerak dan bahasa, dan juga warna.

Pada umumnya penerimaan peserta didik Sekolah Dasar sangat bergantung dengan kematangan siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan hal ini pendidikan anak usia dini sangat diharapkan untuk meningkatkan perkembangan seluruh aspek tersebut. Guru-guru RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang berpendapat, walaupun anak usia dini diharapkan dapat matang sebelum masuk ke Sekolah Dasar tetapi tidak boleh mengesampingkan masa kanak-kanak mereka yang juga masih ingin bermain dan bersenang-senang dengan teman sebayanya. Karena masa kanak-kanak adalah kenangan terindah yang akan mengisi

memori ingatan mereka. Justru sebaliknya, bila hal ini diabaikan, bisa jadi mengganggu *psychology* anak. Penerapan metode bermain, dan mengikuti cara belajar mereka justru akan menghasilkan kematangan yang alamiah yang tanpa paksaan.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yang artinya penelitian langsung dilaksanakan di dalam kelas dan berkaitan dengan proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yang masing-masing siklusnya dilaksanakan 2 kali pertemuan. Dan data yang didapati oleh peneliti akan disajikan dalam bentuk data kuantitatif, yang itu menghitung rata-rata keberhasilan penelitian dari sebelum dan sesudah dilakukan tindakan penelitian.

Berdasarkan hasil kedua refleksi pada setiap penelitian setelah dilakukan tindakan terlihat adanya perkembangan yang cukup berarti. Hasil ini dinilai melalui observasi langsung ketika pembelajaran berlangsung. Secara tertulis, observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang sudah ditentukan instrumennya. Pada lembar observasi menunjukkan bahwa adanya peningkatan perkembangan kognitif dan percaya diri anak usia dini, sehingga penelitian ini berhenti di siklus 2 pada pertemuan ke-2 di kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IX
Rekapitulasi Persentase Nilai Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan
Sirkuit Bola Warna-Warni di Kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua
Deli Serdang Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Siklus	Perkembangan Kognitif								Jumlah Anak
	BB		MB		BSH		BSB		
Pra Siklus I	1	6%	11	69%	3	19%	1	6%	16 org
Siklus I	0	0%	3	18%	9	57%	4	25%	16 org
Siklus II	0	0%	0%	0%	3	18%	13	82%	16 org

Pada Pra Siklus dari 16 peserta didik, anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 1 orang yaitu 6%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 orang yaitu 19%, Mulai Berkembang ada 11 orang yaitu 69%, dan yang Belum Berkembang ada 1 orang yaitu 6%.

Pada Siklus I dari 16 peserta didik, anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 4 orang yaitu 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 9 orang yaitu 57%, Mulai Berkembang ada 3 orang yaitu 18%, dan tidak ada yang Belum Berkembang (BB).

Pada Siklus II dari 16 peserta didik, anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 13 orang yaitu 82%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 orang yaitu 18%, Mulai Berkembang dan yang Belum Berkembang sudah tidak ada.

Hasil analisis data kuantitatif di atas membuktikan bahwa melalui metode permainan sirkuit bola warna-warni dapat meningkatkan perkembangan kognitif

anak. Melalui metode permainan sirkuit bola warna-warni dapat membangun pemahaman tentang pelajaran yang ingin dicapai. Anak sangat antusias dan penuh semangat ketika pembelajaran, karena dilakukan dengan penuh keceriaan dengan sebuah konsep bermain. Anak mulai mematuhi peraturan permainan, dan terbiasa menunggu giliran. Terlihat metode ini juga memberikan kesan karakter pada anak usia dini.

Melalui metode permainan sirkuit bola warna-warni anak menemukan cara belajar yang ia sukai. Terlibat aktif dalam semua kegiatan sehingga memberikan pengalaman yang baru dan bernilai bagi anak. Walaupun konsepnya bermain, tetapi bukan berarti anak-anak melakukannya dengan suka-suka. Anak-anak tetap mengikuti aturan main dan mampu bekerja sama dengan teman-temannya. Anak sudah terlihat sangat baik dalam mengenal warna yang diajarkan, mampu mencocokkan geometri, menyusun angka sesuai dengan jumlah dan menghitung sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan metode permainan sirkuit bola warna-warni.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan prapenelitian pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa melalui metode permainan sirkuit bola warna-warni dapat meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik di Kelompok B RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang. Berdasarkan hasil penelitian di RA. Hijrah Al-Ummah Deli Tua Deli Serdang dengan hasil sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan kognitif peserta didik yang mencapai berkembang sangat baik dari semua peserta didik yang berjumlah 16 peserta didik. Kemudian pada siklus I perkembangan kognitif yang ditunjukkan oleh peserta didik masih sudah mulai meningkat yakni dengan keberhasilan mencapai 4 peserta didik atau 25% peserta didik. Dan terus meningkat pada siklus II bertambah menjadi 13 peserta didik atau 82% peserta didik yang telah mencapai standar penilaian yang telah ditetapkan.

Penerapan metode permainan sirkuit di sekolah dapat digunakan oleh guru dan pihak sekolah sebagai alternatif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hal ini dikarenakan pada pelaksanaannya, melalui metode permainan sirkuit bola warna-warni mampu memberikan pengalaman yang baru dan bernilai pada anak, rasa ingin tahu dan perhatian anak pun dapat difasilitasi, sehingga anak dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang dilakukan, maka peneliti menyerankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sekolah

Bagi Sekolah merupakan bahan evaluasi untuk merevisi metode-metode pembelajaran yang baik dan cocok diterapkan pada anak usia dini.

2. Guru

Bagi guru atau pengajar dalam setiap kegiatan pembelajaran sebaiknya menggunakan metode atau model pembelajaran yang bervariasi dan menarik, serta menyesuaikan dengan usia dan kemampuan yang ingin dicapai.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, merupakan bahan masukan yang mungkin membantu data penelitian dan dapat melanjutkan penelitian-penelitian yang lebih spesifik lagi dalam penelitian perkembangan kognitif ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2011, *Perkembangan anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Asmani, Jamal Ma'mur, 2011, *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*, Yogyakarta: DIVA Press.
- Chasanah, Risnaeni, 2014, *Pendidikan Karakter Melalui Percobaan Sains Sederhana untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Desmita, 2009, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Dimiyati, Mujiono, 2008, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung : PT. Grafika Aditama.
- Eliyawati, Arya, 2010, *Perkembangan Kognitif pada Anak*, (Online)
<http://ilmupsikologi.wordpress.com/2010/03/31/perkembangan-kognitif-pada-anak/>
- Fuji Rahmadi, P., MA CIQaR, C., Munisa, S., Ependi, R., Rangkuti, C., Rozana, S., ... & Kom, M. (2021). Pengembangan Manajemen Sekolah Terintegrasi Berbasis Sistem Informasi. Merdeka Kreasi Group.
- Hibama S. Rahman, 2001, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Galah.
- Montolalu, dkk, 2007, *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munisa, M. (2020). Parenting Program in Growing Parents' Positive Parenting at PAUD Al-Ummah Deli Tua. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 3(4), 3413-3420.
- Munisa, M., Nofianti, R., Widya, R., & Rozana, S. (2021). Enhanced Psychology and Activities of Pancabudi Students with the Role of Teachers in the Time of Covid 19. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 4(3), 5987-5994.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- Khadijah, 2016, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: IKAPI.
- Khadijah, 2015, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Tadkiroatun, Musfiroh, 2012, *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Ramaikis Jawati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II*. Universitas Negeri Padang: Artikel Vol. I, No.1, April 2013.
- Ratna, Nyoman Kutha, 2014, *Peranan karya sastra dan budaya dalam pendidikan karakter*, Yogyakarta: PT. Pustaka Pelajar.
- Rozana, S., Munisa, M., Nofianti, R., & Widya, R. (2021). Improving Hijrah Methods in Finding Happiness Life. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 4(3), 5945-5950.
- Sajoto, 1995, *Pembinaan Kondisi Fisik Olahraga*, Jakarta: Depdikbud.
- Suyadi, Maulidya Ulfah, 2013, *Konsep Dasar PAUD*, Yogyakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Salahudin, Anas, 2013, *Pendidikan Karakter; Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Shoba Dewey Chugany, 2009, *Anak yang Cerdas, Anak yang Bermain*, Jakarta: Gramedia.
- Siti Partini Suardiman, 2003, *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta*, Yogyakarta: FIP UNY.
- Soemiarti dan Patmonodewo, 2003, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Esti WD, 2004, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : PT Grasindo.
- Sujiono, Bambang, Dkk, 2008, *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Suharsimi Arikunto, 1990, *Prosedur Penelitian Ilmiah*, Jakarta: Rineka Cipta.

UU Nomor 20 Tahun 2003.

Vera Heryanti, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)*, Universitas Bengkulu: Artikel Vol. 2, No. 1, Desember 2014.

Yusuf LN, 2012, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, Bandung: Remaja Roesdakarya.