

# LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Wujudkan Guru Profesional



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

Program Semester

Rencana Pelaksanaan  
Pembelajaran Harian  
Lembar Kerja Peserta  
Evaluasi

Media Pembelajaran

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**LEMBAGA PENDIDIKAN DAN TENAGA KEPENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**



PPG UINSA



ppg\_uinsa



<https://uinsby.ac.id/study/Pendidikan-Profesi-Guru>



**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI  
MEDIA *FLIP CHART* SISWA KELOMPOK BDI RA  
MUSLIMAT NU 117 NYAI MUNIFAH  
TAHUN PELAJARAN 2022-2023**

**LAPORAN PTK**

**Diajukan Kepada**

**LPTK Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Untuk Memenuhi Salah Satu tugas  
Lokakarya Pendidikan Profesi Guru Dalam Jabatan tahun 2022**

**DOSEN : RATNA PANGASTUTI.M.Pd.I**



**Oleh:**

**SALMA.S.Pd  
NIM.06050822255**

**LPTK UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTASTARBIYAH DAN KEGURUAN  
SEPTEMBER 2022**

## HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh:

Nama : SALMA,S.Pd  
NIM : 06050822255  
Judul : “Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Media Flip Chart  
Siswa Kelompok B di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah “

Telah diperiksa dan disetujui sebagai salah satu tugas akhir Praktik Pengenalan Lapangan (PPL)  
Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan Tahun 2022.

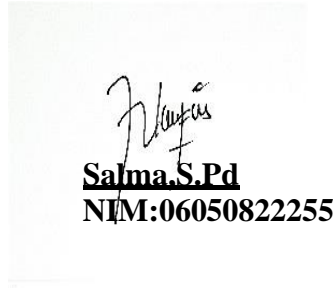
Pasuruan,18 Oktober 2022

Mengetahui,  
Kepala RA Muslimat Nu 117  
Nyai Munifah

Mahasiswa



**Siti Aminah,S.Pd**  
NIP.-



**Salma,S.Pd**  
NIM:06050822255

Dosen Pembimbing

Menyetujui,

Guru Pamong



**Ratna Pangastuti,M.Pd.I**  
NIP.567198111032015032003



**Cholidah,S.Pd**  
NIP.

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Salma, S.Pd

Jabatan : Guru, Peneliti Dalam Penelitian Tindakan Kelas

Unit Kerja : RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah

Menyatakan bahwa Laporan Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berjudul :

**“UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
MELALUI MEDIA *FLIP CHART* SISWA KELOMPOK B  
DI RA MUSLIMAT NU 117 NYAI MUNIFAH”**

Dilakukan pada semester I Minggu ke 9, 10 dan 11 Tahun Pelajaran 2022/2023 di kelas B RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah, adalah asli tulisan sendiri dan PTK benar-benar telah dilakukan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pasuruan, 18 Oktober 2022

Peneliti



**Salma, S.Pd**

**Nim : 06050822255**

## ABSTRAK

*Salma, S.Pd, 2022. "Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Media Flip Chart Siswa Kelompok B di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah "*

. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pendidikan Guru Anak Usia Dini Program studi Pendidikan profesi guru Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Media Flip Chart merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, karena kognitif mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, agar media flip chart ini tidak membosankan maka seiring dengan perkembangan teknologi media flip chart dituangkan dengan bentuk dan model yang bervariasi, sehingga pembelajaran dengan media Flip Chart pada anak usia dini tidak membosankan.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan kemampuan kognitif pada anak; 2) memberikan pembelajaran yang menyenangkan melalui media flip chart pada siswa kelompok B di kelompok RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah.

Metode penelitian dilakukan dengan tindakan kelas. Subjek penelitiannya anak didik kelompok RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah Pukul, yang terdiri dari 10 anak, di Kecamatan Kraton Kabupaten Pasuruan. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentatif dan deskriptif aktivitas anak didik.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: pembelajaran kognitif menggunakan media flip chart dapat dikatakan berhasil dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif anak, untuk itu disarankan pada semua guru dapat memberikan kegiatan kognitif dengan bantuan media flip chart sehingga dapat menarik dan menyenangkan anak.

***Kata kunci; Meningkatkan Kemampuan Kognitif, Media Flip Chart.***

## KATA PENGANTAR

**Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-nya Penulisan laporan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul:**  
**“UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI MEDIA *FLIP CHART* SISWA KELOMPOK B DI RA MUSLIMAT NU 117 NYAI MUNIFAH”**

ini telah selesai disusun atas bantuan berbagai pihak.

Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

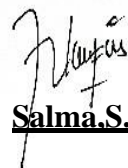
1. Bapak M.Aufa Fikri,S.Pd Selaku Ketua Yayasan ,yang telah memberi ijin dan motivasi.
2. Ibu Siti Aminah,S.Pd, selaku Kepala RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah, yang mengizinkan kami untuk melaksanakan penelitian.
3. Ibu Luluk Syafa'ah,S.Pd, selaku guru RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah , yang telah banyak membantu dalam proses penelitian .
4. Ibu Nurul Rohma,S.Pd ,Selaku guru RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah ,juga yang telah banyak membantu.
5. Berbagai pihak yang telah banyak membantu.

Semoga amal yang telah diperbuat mendapat pahala dari Allah SWT.

Laporan penelitian ini sangat sederhana karena keterbatasan dan kemampuan peneliti, oleh karena itu mohon sumbang saran atau kritik yang membangun agar karya yang akan datang lebih baik dan Semoga bermanfaat.

Pasuruan,18 Oktober 2022

Peneliti



**Salma,S.Pd**

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tindakan yang Dipilih	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Lingkup Penelitian	3
F. Signifikansi Penelitian	3
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pengertian Kemampuan Kognitif	5
B. Media Flip Chart	6
BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS	
A. Metode Penelitian	9
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian	9
C. Variabel yang Diselidiki	9
D. Rencana Tindakan	9
E. Data dan Cara Pengumpulannya	11
F. Indikator Kinerja	11
G. Tim Peneliti dan Tugasnya	11
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Penelitian	13
B. Pembahasan	24
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	27
B. Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	29

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilaksanakan secara sengaja untuk mengembangkan potensi-potensi dasar yang ada pada diri anak, agar dengan potensinya anak dapat memenuhi kebutuhan hidupnya dan memiliki kepribadian yang utama. Upaya peningkatan kualitas pendidikan terus menerus dilakukan baik secara konvensional maupun inovatif. Dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka perubahan-perubahan pesat terjadi pula dalam bidang pendidikan.

Pendidikan di taman kanak-kanak bukan sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar mendasar yang meliputi kegiatan memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif dan apresiatif. Anak usia taman kanak-kanak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya sangat tinggi dan bisa tersalurkan bila mendapat stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya, dan akan lebih efektif bila diberikan melalui berbagai macam permainan yang disesuaikan dengan minat, kebutuhan dan kemampuan anak. Sekolah adalah wahana proses belajar mengajar yang paling pokok dan juga sebagai proses tingkah laku yang ditimbulkan melalui latihan dan pengalaman. Dalam proses belajar ini seorang anak berinteraksi langsung dengan obyek dan belajar dengan panca inderanya. Semua kegiatan anak selama disekolah adalah tanggung jawab guru, karena guru merupakan faktor dominan dalam pembelajaran di sekolah.

Guru dituntut mampu melayani kebutuhan anak yang beragam, mengembangkan berbagai aspek kecerdasan yang dimiliki anak. Kecerdasan anak tersebut antara lain, kecerdasan logik-matematik, kecerdasan linguistik (bahasa), kecerdasan intra personal, kecerdasan inter personal, kecerdasan spasial (ruang), kecerdasan natural, kecerdasan musik, kecerdasan natural dan kecerdasan spiritual. Kecerdasan anak tersebut sering disebut "multiple Intelegensis" atau kecerdasan majemuk.

Diantara kecerdasan anak yang harus dikembangkan oleh guru, salah satunya adalah kecerdasan bahasa (linguistik). Ada beberapa jenis kemampuan kognitif yaitu: membaca, belajar, mengingat, penalaran logis, dan memperhatikan.

namun, kemampuan kognitif anak pada usia ini masih sangat sederhana, terutama dalam kemampuan mengenal bilangan.

Teori kognitif menurut Woolfolk merupakan salah satu kemampuan untuk



memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungannya. Menurut Sujiono, kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20. menggunakan kemampuan kognitifnya, permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya adalah melalui permainan kartu angka bergambar.

Piaget percaya bahwa pemikiran anak-anak berkembang menurut tahap- tahap atau periode-periode yang terus bertambah kompleks. Piaget membagi perkembangan kognitif kedalam empat fase yaitu fase sensorimotor (0-2 tahun), fase pra-operasional (2-7 tahun), fase operasi konkret (7-11 tahun) dan fase operasional formal (11-15 tahun).

Perkembangan kognitif 5-6 tahun sesuai dengan Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai berikut:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
4. Mengenalkan pola ABCD-ABCD
5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke besar atau sebaliknya.

Selanjutnya menurut Piaget ada beberapa kemampuan perkembangan kognitif anak pada tahap ini, sebagai berikut:

- 1) Menggunakan Simbol
- 2) Mampu Mengklasifikasikan
- 3) Memahami Angka
- 4) Memahami huruf abjad.

Media pembelajaran diperlukan untuk membantu guru dalam penyampaian materi sekaligus menarik para siswa untuk lebih menikmati sesuatu yang dipelajarinya. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dan konkrit. Anak akan lebih mudah menyerap apa yang disampaikan guru dengan lebih optimal. Banyak kesulitan yang dihadapi anak ketika awal-awal mengenal angka. Kesulitan yang dihadapi oleh anak adalah saat anak harus membedakan bentuk-bentuk dari angka. anak merasa kesulitan mencocokkan benda dengan

lambang bialnagnnya. misalnya bilangan 6 dan 9, ada sebagian anak yang masih bingung dalam membedakannya. Anak tahu bahwa itu adalah angka 9 namun ketika diminta untuk mencocokkan benda pada bilangannya anak masih kesulitan dalam membedakannya. Padahal biasanya anak seusia

mereka sudah tau dan mengenal angka 1-10. Kesulitan anak dalam mengenal bilangan ini menuntut guru agar mampu membuat strategi yang mudah difahami anak Kondisi pembelajaran seperti ini juga masih dialami di sekolah-sekolah RA lainnya, seperti halnya yang terjadi di RA Muslimat 117 Nyai Munifah Pukul Kraton Pasuruan, terutama pada kelompok B. Mereka merasa kegiatan berhitung adalah kegiatan yang menjemukan dan membosannya, sebagian dari mereka bahkan enggan menjawab saat ditanya tentang lambang bilangan, mereka memilih untuk melakukan kegiatan lain. Siswa kelompok B memang masih lebih menyukai belajar sambil bermain bersama, dengan kegiatan yang menarik dimana mereka sendiri yang mengatur semua aturan dalam permainan. Kondisi seperti ini menuntut gu

ru agar lebih kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang santai tapi bermakna. Sebagai guru yang mendapat amanat untuk membimbing anak-anak, serta tidak mengesampingkan tahap perkembangan mereka, peneliti sebagai guru mencoba membuat sebuah media yang dirasa cocok dengan apa yang mereka butuhkan, Peneliti menggunakan media yang Peneliti sebut “flip chart”. Berangkat dari pentingnya pendidikan mengenal angka dan berhitung bagi anak usia dini, serta penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Media Flip Chart Siswa Kelompok B Di RA Muslimat NU 117 Nyai Munifah Tahun Pelajaran 2022/2023”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diurai di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam peneliti ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan media Flip Chart yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelompok B1 di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah ?

## **C. Tindakan yang Dipilih**

Untuk memecahkan masalah dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah maka akan dilakukan tindakan dengan menggunakan media flip chart.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Mendiskusikan penggunaan media flip chart yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelompok B1 RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah.

#### **E. Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian pada Kelompok B1 RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah dalam mengembangkan kognitif yaitu dalam mencocokkan benda dengan lambang bilangannya .

Metode pembelajaran yang digunakan adalah flip chart sebagai media pembelajarandalam bentuk penelitian tindakan kelas ( PTK ).

#### **F. Signifikansi Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain:

##### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai landasan teoritis yang memberikan informasi dan wawasan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang kemampuan kognitif melalui media flip chart.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a) bagi Penulis

Merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai pendidik yang profesional.

###### b) Bagi Siswa

- Melatih konsentrasi ,ketelitian dan kesabaran
- Melatih menarik perhatian anak untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak.
- Membangkitkan keingintahuan anak terhadap sesuatu yang belum diketahuinya.
- Mengenalkan anak pada konsep bilangan pada media flip chart.

###### c) Bagi Pendidik

- Pendidik dapat menerapkan Media Flip Chart dalam pembelajaran.
- Pendidik lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran.
- Dapat menjadi bahan acuan dalam menyusun rencana dan melaksanakan

pembelajaran dengan media flip chart.

d) Bagi Sekolah

- sebagai bahan pengkoreksian dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, khususnya kognitif.
- Memotivasi sekolah untuk lebih meningkatkan layanan terhadap peningkatan mutu para pendidik di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Pengertian Kemampuan Kognitif**

Kognisi adalah proses dan produk yang terjadi dalam otak sehingga menghasilkan pengetahuan. Kognisi mencakup berbagai aktivitas mental seperti memperhatikan, mengingat, melambungkan, mengelompokkan, merencanakan, menalar, memecahkan masalah, menghasilkan dan membayangkan. Perkembangan kognitif anak melibatkan keterampilan belajar pada anak yang terjadi melalui proses elaborasi didalam otak (mind), dan kegiatan mental internal yang kompleks. Dengan demikian keterampilan belajar bukan hanya diperoleh karena perubahan perilaku atau sekedar karena proses kematangan.

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berfikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dan dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Menurut Piaget perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetis yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan demikian semakin bertambah usiaseseorang makin komplekslah susunan syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya.

Ada beberapa perkembangan kognitif pada tahap usia 5-6 tahun dan diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Menggunakan Simbol

Anak tidak harus dalam kondisi kontak sensorikmotorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut.

Contoh: anak dapat menggunakan bentuk bebek sebagai perumpamaan angka dua

2) Mampu Mengklasifikasikan

Anak mengorganisasi objek, orang, dan peristiwa dalam kategori yang memiliki makna.

Contoh: anak dalam memilih benda dalam kelompok ukuran “besar dan kecil”

### 3) Memahami Angka

Anak dapat menghitung dalam bentuk bekerja dengan angka.

Menurut Sujiono, kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, daya menghubungkan serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan. Oleh karena itu, proses kognitif memiliki peranan yang sangat penting untuk setiap individu yang kemudian akan diwujudkan dalam bentuk perilaku atau aktivitas (intelejensi).

## **B. Pengertian Media Flip Chart**

Flip Chart adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Dalam mengembangkan kecerdasan majemuk, kartu angka dibuat salah satu sisi bertulis kan angkanya saja, sedangkan satu sisinya bergambarkan jumlah benda sesuai angka dari angka tersebut.

Menurut Takdirotun flip chart merupakan fasilitas yang penting dalam melakukan pembelajaran di sekolah karena sangat bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media kartu angka ini sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran pengenalan angka bagi anak usia dini.

Pada umumnya ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media, yaitu dalam keadaan siap, sesuai dengan usia anak, tidak terbuat dari bahan yang berbahaya dan mudah dipahami oleh anak.

### 1. Selalu dalam keadaan siap pakai

Media yang digunakan hendaknya dalam keadaan siap pakai, sehingga setiap saat bisa dipergunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

## 2. Sesuai dengan usia anak

Media yang tidak sesuai dengan perkembangan anak menyebabkan kebingungan dan bila media itu digunakan akan menimbulkan keracunan. Hal ini karena daya pikir anak masih terbatas. Jadi, media harus dibuat sesederhana mungkin dan disesuaikan dengan daya pikir anak.

## 3. Tidak terbuat dari bahan yang berbahaya

Bahan yang dipakai untuk media harus dipastikan tidak berbahaya (seperti benda tajam, benda yang menimbulkan alergi, dan lain sebagainya) bagi anak.

## 4. Mudah dipahami anak

Baik atau buruknya media tidak ditentukan oleh bagus dan kurang bagusnyanya bahan yang dipakai, namun lebih kepada kesesuaian antara media dengan materi yang disampaikan. Dengan media yang tepat, maka akan membantu anak untuk lebih memahami materi yang disampaikan, dan dapat memperkuat daya ingat anak, bahkan sampai akhir hayatnya.

### C. Tujuan Media Pembelajaran Flip Chart

**Tujuan** utama media flip chart yaitu :

- a. Sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran adalah media kartu angka bergambar.
- b. Penggunaan media Flip Chart adalah mempermudah proses belajar mengajar antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dengan adanya media Flip Chart juga akan menciptakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat anak tidak bosan dan jenuh.

## **BAB III**

### **PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

#### **A. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini dilakukan dengan tindakan kelas atau penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* terdiri dari tiga kata, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian sendiri merupakan kegiatan untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan metode tertentu. Tindakan adalah suatu tindakan yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, berarti PTK merupakan tindakan perbaikan guru dalam mengorganisasi pembelajaran secara sistematis untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

#### **B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah Pukul Kec.Kraton Kabupaten Pasuruan .Semester Gasal Tahun Pelajaran 2022-2023 .Dalam penelitian ini adalah siswa kelas B1 dengan jumlah siswa 10 orang dengan rincian sebagai berikut laki-laki 5 Perempuan 5.

#### **C. Variabel yang Diselidiki**

Menurut Sugiyono (2009 : 2) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Sedangkan menurut Kerlinger dalam Sugiyono (2009 :3) variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari.

Menurut Setyosari (2010 :108) variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian.

Ada dua variabel penelitian ini, yaitu variabel bebas atau independen dan variabel terikat atau dependen. Variabel tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Variabel bebas adalah variabel yang diduga sebagai penyebab timbulnya variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media flip



chart.

- b) Variabel terikat adalah variabel yang timbul sebagai akibat langsung dari manipulasi dan pengaruh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Kognitif siswa kelompok B1 di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah.

#### **D. Rencana Tindakan**

Berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas, maka kegiatan dilakukan pada tiap tahap siklus I (22 September 2022) adalah sebagai berikut:

##### **Siklus I**

###### ***a) Perencanaan***

sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti perlu melakukan berbagai persiapan sehingga komponen yang direncanakan dapat dikelola dengan baik. Langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut :

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan menggunakan Media Bahan Ajar Flip Chart.
2. Mempelajari bahan pembelajaran yang akan diajarkan.
3. Melakukan konsultasi dengan teman sejawat di RA Muslimat Nu117 Nyai Munifah.
4. Membuat lembaran observasi untuk mengganti dan mengidentifikasi segala yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

###### ***b) Tahap pelaksanaan tindakan***

Pada tahap Siklus I ini, pelaksanaan tindakan pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran Menggunakan Media Bahan Ajar Flip Chart untuk memudahkan peserta didik dalam mengenal lambang bilangan yaitu dengan kegiatan mencocokkan benda dengan lambang bilangan yang

sesuai.

***c) Tahap observasi***

Kegiatan tahap observasi dilakukan setiap proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat.

**E. Data dan Cara Pengumpulannya**

Kali ini peneliti dalam pengumpulan data, secara garis besar peneliti akan menggunakan Teknik Observasi, dan Teknik Wawancara. Sehingga peneliti dapat melihat apakah terjadi peningkatan, penurunan, atau bahkan tidak berpengaruh sama sekali metode Kognitif melalui media *Flip Chart* yang diterapkan oleh peneliti terhadap siswa kelas B di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah.

Pada saat pembelajaran dilaksanakan pengamatan dilakukan oleh guru kelas B1 dan Teman sejawat dengan menggunakan catatan harian guru. Pengamatan terhadap guru kelas dilaksanakan oleh teman sejawat yaitu (Luluk Syafa'ah, S.Pd). Aspek yang diamati oleh guru kelas dan teman sejawat yaitu kemampuan siswa dalam mencocokkan benda dengan lambang bilangannya dengan menggunakan media flip chart.

***a. Observasi***

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Observasi dilakukan untuk melihat dan mengamati aktifitas anak dalam kegiatan pembelajaran dan juga untuk mengamati kemampuan siswa.

***b. Wawancara***

wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab atau melakukan percakapan pada guru kelas B Di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah.

**F. Indikator Kinerja**

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila kemampuan kognitif dengan

media Flip Chart pada siswa kelas B di RA Muslimat Nu 117 NyaiMunifah mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

### **G.Tim Peneliti dan Tugasnya**

Tim peneliti dari penelitian ini adalah sebagai observer adalah guru kelompok B2 (Nurul Rohma,S.Pd) peneliti itu sendiri sekaligus sebagai guru kelas Kelompok B1 di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah.Dan yang bertugas sebagai Dokumentasi Guru Kelompok A (Luluk Syafa'ah,S.Pd)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Tempat dan Subyek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah . RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah terletak di desa Pukul Kraton Pasuruan, sehingga masyarakat utamanya bekerja sebagai petani, dan karyawan.

Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan mulai tanggal 06 September 2022 pada siklus I yang dilalui dengan dua kali pertemuan dan tanggal 22 September 2022 pada siklus II yang dilalui juga dengan dua kali pertemuan.

Proses pembelajaran di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah dilaksanakan setiap hari senin sampai dengan sabtu, yang dimulai dari pukul 07.00 WIB dan berakhir pukul 10.00 WIB. Fasilitas yang dimiliki seperti ruang kelas yang nyaman, kamar kecil/WC dan lainnya.

Subyek pada penelitian ini adalah kelompok B yang jumlahnya adalah 10 anak. Mereka berbahasa jawa dalam kehidupan sehari-harinya. Berikut tabel jumlah anak kelompok B di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah .

**Tabel 5. Jumlah Anak Kelompok B di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah**

No.	Nama	Jenis kelamin
1	Ramadani	Laki-laki
2	Muhaz	Laki-laki
3	Alghozali	Laki-laki
4	Faris	Laki-laki
5	Syarif	Laki-laki
6	Julaikha	Perempuan
7	Iffa	Perempuan
8	Tiara	Perempuan
9.	Fiya	Perempuan
10	Firzana	Perempuan

## 2. Deskripsi Hasil Penelitian

### a. Pra Tindakan

Hasil observasi kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan menggunakan media flip chart sebelum tindakan dapat diperoleh data pada tabel berikut ini :

#### Hasil Observasi kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media flip chart pada kelompok B RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah Pra Tindakan .

Hasil penilaian Penugasan kegiatan Kognitif dengan media flip chart pada siswa kelompok Bdi RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah

No	Nama	Flip Chart Kancing			
		1	2	3	4
1	Ramadani			√	
2	Muhaz		√		
3	Alghozali		√		
4	Faris		√		
5	Syarif		√		
6	Julaikha			√	
7	Iffa		√		
8	Tiara	√			
9	Fiya		√		
10	Firzana		√		
Jumlah		2	6	2	0
prosentase		12,5	62,5	25	0
Indikator keberhasilan		85%			

Keterangan :

- Belum Berkembang (BB/1): Anak belum mampu menyelesaikan mencocokkan lambang bilangan pada media flip chart
- Mulai Berkembang (MB/2): Anak Mulai mampu menyelesaikan mencocokkan lambang bilangan pada media flip chart
- Berkembang sesuai harapan(BSH/3): Anak mampu menyelesaikan mencocokkan lambang bilangan pada media flip chart
- Berkembang sangat Baik (BSB): Anak mampu menyelesaikan mencocokkan lambang bilangan pada media flip chart dan maumembantu temannya.

Berdasarkan Tabel hasil perolehan Pratindakan hanya ada 3 anak yang berkembang sesuai harapan (Tuntas) . Hasil rata-rata Prosentase mendapatkan hanya 20% saja, maka Peneliti merencanakan Tindakan sebanyak 2 Siklus untuk mendapatkan hasil perolehan sebesar 80% secara klasikal.

## **b. Siklus I**

### **1) Tahap I. Perencanaan Tindakan I**

- a) Siklus I direncanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 60 menit tiap kali pertemuan
- b) Menyiapkan instrumen yang meliputi:
  - a. Lembar penilaian pemberian tugas dalam kegiatan bermain Puzzle
  - c) Menyiapkan RPPH dengan tema Kebutuhanku Sub Tema Pakaian Sub Sub Tema Fungsi Kancing pada Pakaian.
  - d) Menyiapkan LKPD gambar kancing
  - e) Rencana kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu Kegiatan awal, Kegiatan inti, Kegiatan penutup.

## **2) Tahap 2. Pelaksanaan Tindakan I**

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam hari dengan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 60 menit dengan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

### **Proses Pembelajaran Kelompok B**

Guru mengadakan penelitian dikelompok B dari Kamis tanggal 22 September 2022 di mulai pukul 08.00 –09.00 WIB.

#### **(1) Siklus I Pertemuan 1**

Di kegiatan awal anak-anak berbaris sebelum masuk kelas .

Mengawali kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam. Guru melakukan absensi. Guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang macam-macam nikmat yang telah ALLAH Berikan salah satunya nikmat berupa pakaian. Dan benda yang ada pada pakaian (kancing) guru menampilkan Media Sumber belajar tentang kancing berupa PPT sambil diselingi tanya jawab. Guru mengenalkan dan mendemonstrasikan media flip chart pada anak. Dan anak di minta untuk memakai baju sendiri dan mengancingkan baju sendiri.

Pada kegiatan inti anak-anak diberi tugas mencocokkan kancing pada lambang bilangannya pada media flip chart, menulis kata kancing, menggunting gambar kancing.

Pada kegiatan akhir guru melakukan kegiatan mengucapkan kalimat tahmid . Sesudah anak dapat mengucapkan kalimat tahmid, guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang.

### 3) Tahap 3. Tindakan Observasi I

Hasil Penilaian pemberian tugas peningkatan kemampuan kognitif melalui media flip chart pada siklus I disajikan pada tabel berikut:

**Hasil peningkatan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media flip chart pada kelompok B di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah Siklus I**

No	Nama	Flip Chart kancing			
		1	2	3	4
1	Ramadani			√	
2	Muhaz			√	
3	Alghozali			√	
4	Faris			√	
5	Syarif		√		
6	Julaikha			√	
7	Iffa		√		
8	Tiara		√		
9	Fiya		√		
10	Firzana	√			
Jumlah		1	4	5	0
prosentase		6,25	50	43,75	0
Indikator keberhasilan		43,75%			

Keterangan :

- Belum Berkembang (BB/1): Anak belum mampu menyelesaikan mencocokkan lambang bilangan pada media flip chart
- Mulai Berkembang (MB/2): Anak Mulai mampu menyelesaikan mencocokkan lambang bilangan pada media flip chart
- Berkembang sesuai harapan(BSH/3): Anak mampu menyelesaikan mencocokkan lambang bilangan pada media flip chart
- Berkembang sangat Baik (BSB): Anak mampu menyelesaikan mencocokkan lambang bilangan pada media flip chart dan maumembantu temannya.



#### **Tahap 4. Refleksi Tindakan siklus I**

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus I dengan media flip chart adanya peningkatan dalam kemampuan kognitif..Anak tampak senang dan tidak bosan dalam belajar. Anak juga aktif melaksanakan kegiatan. Masing – masing aspek mengalami peningkatan dari target yang telah ditentukan. Pada hasil unjuk kerja juga mengalami peningkatan dari 25% menjadi 43,75%, jadi mengalami peningkatan 18,25%. Maka dilanjutkan dengan Siklus II dengan prosentase perolehan sebesar 85%.

**a. Siklus II**

**1) Tahap I .Perencanaan Tindakan II**

- a) Siklus II direncanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 60 menit tiap kali pertemuan
- b) Menyiapkan instrumen yang meliputi:
  - (1) Lembar penilaian pemberian tugas dalam kegiatan bermain  
Flip chart
- c) Menyiapkan RPPH dengan tema Kebutuhanku/sub tema Pakaian/Sub sub Tema Baju Sekolah
- d) Menyiapkan LKPD gambar Baju Sekolah
- e) Rencana kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu Kegiatan awal, Kegiatan inti, Kegiatan penutup.

**2) Tahap 2. Pelaksanaan Tindakan II**

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam hari dengan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 60 menit dengan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian ( RPPH).

**Proses Pembelajaran Kelompok B**

Guru mengadakan penelitian dikelompok B dari Sabtu tanggal 01 Oktober 2022 di mulai pukul 07.30 –08.30 WIB.

## **Siklus II Pertemuan 2**

Di kegiatan awal anak-anak berbaris sebelum masuk kelas. Guru mengawali kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam. Guru melakukan absensi. Guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang macam-macam baju sekolah yang dikenali oleh anak-anak dengan menampilkan Media Sumber belajar baju sekolah berupa PPT sambil diselingi tanya jawab. Guru mengenalkan dan mendemonstrasikan baju sekolah.

Pada kegiatan inti anak-anak diberi tugas

- Mencocokkan gambar baju sekolah pada lambang bilangan yang sesuai.
- Melingkari huruf vokal pada kata baju-sekolah
- Menjiplak bentuk baju sekolah

Pada kegiatan akhir guru melakukan kegiatan mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang.

### **3) Tahap 3. Tindakan Observasi II**

Hasil Penilaian pemberian tugas peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan flip chart pada siklus II disajikan pada tabel berikut:

Hasil penilaian unjuk kerja Siklus II kegiatan Kognitif menggunakan media flip chart pada siswa kelompok Bdi RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah

No	Nama	Flip Chart Baju Sekolah			
		1	2	3	4
1	Ikha			√	
2	Firzana			√	
3	Tiara			√	
4	Iffa			√	
5	Fiya			√	
6	Ramadani			√	
7	Alghozali		√		
8	Muhaz		√		
9	Syarif		√		
10	Faris			√	
Jumlah		0	3	7	0
prosentase		0	26,5	63,5	0
Indikator keberhasilan		63,5%			

Keterangan:

Belum Berkembang (BB/1): Anak belum mampu mencocokkan benda dengan lambang bilangannya menggunakan media flip chart

Mulai Berkembang (MB/2): Anak Mulai mampu mencocokkan benda dengan lambang bilangannya menggunakan media flip chart

Berkembang sesuai harapan(BSH/3): Anak mampu mencocokkan benda dengan lambang bilangannya menggunakan media flip chart

Berkembang sangat Baik (BSB): Anak mampu mencocokkan benda dengan lambang bilangannya menggunakan media flip chart dan maumembantu temannya

#### 4) Tahap 4. Refleksi Tindakan siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan bermain puzzle adanya peningkatan dalam kemampuan kognitif..Anak tampak senang dan tidak bosan dalam belajar. Anak juga aktif melaksanakan kegiatan. Masing – masing aspek mengalami peningkatan dari target yang telah ditentukan. Pada hasil unjuk kerja juga mengalami peningkatan 43,75% menjadi 63,5% jadi mengalami peningkatan 20%. Maka dilanjutkan dengan Siklus III dengan prosentase perolehan sebesar 87%.

### **a. Siklus III**

#### **1) Tahap I .Perencanaan Tindakan III**

- a) Siklus III direncanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 60 menit tiap kali pertemuan
- b) Menyiapkan instrumen yang meliputi:
  - (1) Lembar penilaian pemberian tugas dalam kegiatan bermain Flip Chart
- c) Menyiapkan RPPH dengan tema Kebutuhanku/sub tema Pakaian/Sub-Sub Tema Perawatan Pakaian.
- d) Menyiapkan LKPD gambar Setrika.
- e) Rencana kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu Kegiatan awal, Kegiatan inti,Kegiatan penutup.

#### **2) Tahap 2. Pelaksanaan Tindakan III**

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam hari dengan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 60 menitdengan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian ( RPPH).

#### **Proses Pembelajaran Kelompok B**

Guru mengadakan penelitian dikelompok B dari Selasa tanggal 11 Oktober 2022 di mulai pukul 07.30 –08.30 WIB.

### **Siklus III**

Di kegiatan awal anak-anak berbaris sebelum masuk kelas dan menirukan gerakan pesawat terbang. Mengawali kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam. Guru melakukan absensi. Guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang cara merawat pakaian yang dikenali oleh anak-anak dengan menampilkan Media Sumber belajar alat teknologi (setrika) berupa PPT sambil diselingi tanya jawab. Guru mengenalkan dan mendemonstrasikan setrika.

Pada kegiatan inti anak-anak diberi tugas menghitung gambar setrika , menulis kata setrika,kolase gambar setrika.

Pada kegiatan akhir guru melakukan kegiatan menghafal kalimat thoyyibah (kalimat tahmid) . Guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang.

#### **3) Tahap 3. Tindakan Observasi III**

Hasil Penilaian pemberian tugas peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan Flip Chart pada siklus III disajikan pada tabel berikut:

Hasil penilaian unjuk kerja Siklus III kegiatan Bermain Flip Chart pada siswa kelompok Bdi RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah

No	Nama	Flip Chart Setrika			
		1	2	3	4
1	Ikha				√
2	Firzana				√
3	Tiara				√
4	Iffa				√
5	Fiya			√	
6	Ramadani			√	
7	Alghozali				√
8	Muhaz				√
9	Syarif			√	
10	Faris			√	
Jumlah		0	0	4	6
prosentase		0	0	12,5	87,5
Indikator keberhasilan		80%			

Keterangan:

- Belum Berkembang (BB/1): Anak belum mampu menyelesaikan mencocokkan lambang bilangan pada media flip chart
- Mulai Berkembang (MB/2): Anak Mulai mampu menyelesaikan mencocokkan lambang bilangan pada media flip chart
- Berkembang sesuai harapan (BSH/3): Anak mampu menyelesaikan mencocokkan lambang bilangan pada media flip chart
- Berkembang sangat Baik (BSB): Anak mampu menyelesaikan mencocokkan lambang bilangan pada media flip chart dan mau membantu temannya.

#### 4) Tahap 4. Refleksi Tindakan siklus III

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus III dengan bermain flip chart adanya peningkatan dalam kemampuan kognitif.. Anak tampak senang dan tidak bosan dalam belajar. Anak juga aktif melaksanakan kegiatan. Masing – masing aspek mengalami peningkatan dari target yang telah ditentukan. Pada hasil unjuk kerja juga mengalami peningkatan 63,5% menjadi 87,5% jadi mengalami peningkatan 24%. Maka dilanjutkan dengan Siklus III dengan prosentase perolehan sebesar 80%. Pada

Siklus III sudah mengalami peningkatan 87,5 % sehingga cukup berhenti di siklus III ini karena 10 anak sudah dikatakan berhasil yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

#### **A. PEMBAHASAN**

Kemampuan anak dalam mengetahui dan mampu menyelesaikan masalah sehari-hari dengan cara yang kreatif harus banyak dilakukan dengan berbagai hal dan cara yang kreatif sehingga kemampuan kognitif anak berkembang sesuai harapan. Meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain Flip Chart adalah variasi guru di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah dalam mengembangkan kognitif anak yang menarik dan menyenangkan. Bermain flip chart tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga kesiapan sosial dan emosional anak, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Berdasarkan nilai perkembangan anak sebelum diberikan tindakan, diketahui kemampuan kognitif anak sangat rendah, tingkat perkembangan hanya mencapai sekitar 24%, yaitu sekitar 6 anak saja yang mempunyai kemampuan kognitif yang cukup baik. Melihat kondisi demikian ini peneliti menggunakan media permainan Puzzle sekitar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, maka terjadi peningkatan secara bertahap dari siklus pertama peningkatan sekitar 43,75% atau 2 anak, kemudian dilakukan penelitian ulang pada siklus II terjadi peningkatan sekitar 63,5% yaitu sekitar 4 anak, mengulang sampai mencapai indikator



keberhasilan yaitu 80%, pada siklus III mendapatkan 87,5% yaitu sebanyak 6 anak yang mendapat nilai Berkembang Sesuai Harapan

Hasil selengkapnya dapat disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 9. Data Pengamatan Peningkatan Kemampuan kognitif melalui bermain flip chart padakelompok B RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah**

No.	Siklus	Ketuntasan	Keterangan
1.	Pra Tindakan	25%	-
2.	Siklus I	43,75%	Belum Tuntas
3.	Siklus II	63,5%	Belum Tuntas
4.	Siklus III	87,5%	Sudah Tuntas

Berdasarkan tabel di atas diketahui ada peningkatan kemampuan kognitif pada anak dilihat dari kondisi awal: 25%, siklus I : 43,75%, siklus II : 63,5%, dan Siklus III : 87,5% sehingga prosentase kenaikan dari prasiklus ( kondisi awal) ke siklus I adalah 18,75%, dan proses kenaikan dari siklus I ke siklus II adalah 18,75%. Kenaikan prosentase dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan 24%.

Kemampuan anak dalam mencocokkan lambang bilangan menggunakan media flip chart juga termasuk dalam perkembangan kognitif. Media *flip chart* merupakan permainan mencocokkan gambar dengan lambang bilangan yang sesuai. Media *flip chart* sangat sering digunakan di Taman Kanak-Kanak, karena media *flip chart* adalah salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif. Media *flip chart* adalah media yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Anak-anak kelompok B RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah sangat tertarik dengan permainan media flip chart tema kebutuhanku, anak tertantang untuk

Mencocokkan benda dengan lambang bilangan yang sesuai. Mereka tertantang juga karena meskipun gambar yang sama tetapi jumlahnya berbeda.

Seperti yang di ungkapkan, Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif yang dimiliki oleh setiap anak adalah sebuah kemampuan yang akan anak jadikan sebagai acuan dalam memahami berbagai konsep kehidupan sehari-hari.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Media *Flip Chart* Siswa Kelompok B Di RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah” dilaksanakan 3 kali pertemuan, Siklus I pada tanggal 22 September 2022, Siklus II pada tanggal 01 Oktober 2022, dan pada tanggal 11 Oktober 2022 dilakukan siklus III telah meningkatkan kemampuan kognitif. Kegiatan bermain flip chart tema kebutuhanku, menggunakan media flip chart buatan sendiri yang di potong 8 keping dengan gambar yang sama tetapi model yang berbeda, Siklus I menggunakan gambar kancing, Siklus II gambar baju sekolah, dan terakhir siklus III gambar setrika. Anak kelompok B RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah sangat tertantang karena meskipun gambar sama tetapi tingkat kesulitannya berbeda, dan hasilnya sebanyak 6 anak berhasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

#### **B. SARAN**

Berdasarkan pembahasan pada hasil penelitian maka diberikan saran sebagai berikut:

##### **1. Bagi Anak**

Diharapkan anak lebih sering bermain mainan yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari yaitu salah satunya dengan bermain flip chart.

##### **2. Bagi Guru**

Diharapkan guru agar dapat mengembangkan metode dan strategi yang bervariasi dalam meningkatkan kognitif anak. Guru dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan dan dapat tertarik mengikuti arahan yang diberikan oleh guru. Guru agar kiranya memberikan motivasi kepada anak dan menjadi contoh yang baik untuk anak.

### 3. Bagi Sekolah

Memberikan fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung anak dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak. Mengajak orang tua untuk mendukung kecerdasan kognitif anak dilingkungan rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, (2007). Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada Dhieni,
- Nurbiana, dkk. (2008). “Metode pengembangan ”, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Halim, Maryam dan Maulana, Ishaq “ Membina Tunas bangsa melalui Taman Kanak – Kanak”. Surabaya :Yayasan Pendidikan dan Kesejahteraan Muslimat NU Jawa Timur.
- Jati, Ardhana dan narendra, Wisnu Surya. (2008). “Peraga Huruf Vokal”.Jakarta :Sunda Kelapa Pustaka.
- Mochtar, Sjamsuar. (1988). “Tujuh Bidang Pengembangan Taman Kanak-Kanak”. Yogyakarta: PT Intan Pariwara. Mulyati, Yeti, dkk. (2010). “Bahasa Indonesia”. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Supriani, Arif. (2010). “Media dan Suber Pembelajaran Anak Usia Dini”. Thoyib, Muhammad. 2008. “Penelitian Tindakan Kelas”. Ponorogo : Biro Tim Pengembang Kurikulum Kanwil Depag Prov. Jatim, (2009). “Pedoman Dan Implementasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan RA/BA/TA”, Surabaya : Kantor Wilayah Departemen Agama Provinsi Jawa Timur.
- Wardhani, IGAK. 2010. “Penelitian Tindakan Kelas”. Universitas Terbuka.
- Zaman, Badru. Hernawan, Asep Hery. Eliyawati Cucu. (2008). “Media dan Sumber Belajar TK”. Jakarta : Universitas Terbuka.

# LAMPIRAN-LAMPIRAN



# ROUDHOTUL ATHFAL MUSLIMAT NU 117 NYAI MUNIFAH

NSM : 101235140131

NPSN : 69746118

Alamat : Jl. Putra Bangsa Gus Sirojudin RT.04 RW.03 Desa Pukul  
Kecamatan Kraton Kabupaten Pasuruan 67151 Telp. 087861609988

E-MAIL : [ranyaimunifah117pukul@gmail.com](mailto:ranyaimunifah117pukul@gmail.com)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Semester / Minggu : I/ XI

Hari / Tanggal : Kamis, 22 September 2022

Tema / Sub tema : Kebutuhanku/Pakaian/Fungsi Kancing dalam Pakaian

Kelompok / Usia : B/5-6 Tahun

Jam : 07.30 s/d 08.00 WIB

Alokasi waktu : 2Jp (60 menit)

Model Pembelajaran : Kelompok dengan Pengaman

Karakter : Mandiri dan Kreatif

Kompetensi Inti (KI)

KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.

KI-3 : Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara :

*Mengamati* dengan indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba )

*Menanya* , *Mengumpulkan informasi*, *menalar* dan *mengomunikasikan melalui kegiatan bermain*.

KI-4 : Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlakul karimah.

## Kompetensi Dasar (KD)

1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan

2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian

3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya

(nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)

4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang di kenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.

## **Indikator**

1.2.1 Bersyukur atas nikmat ALLAH sudah diberi pakaian (NAM)

2.8.1 Membiasakan anak memakai baju sendiri (Sosem)

3.6.1 Mencocokkan kancing dengan lambang bilangannya (Kognitif)

3.6.2 Menulis kata sederhana Kancing (Bahasa)

4.6.1 Menggunting gambar kancing (Seni)

4.6.2 Mengancingkan baju (Fisik Motorik)

## **Strategi Pembelajaran :**

### **Kelompok dengan Pengaman**

#### Tujuan Pembelajaran

- Setelah proses pembelajaran diharapkan Peserta didik dapat bersyukur atas semua nikmat yang telah di berikan oleh ALLAH (nikmat berupa pakaian) dengan penuh keyakinan (Nam)
- Setelah proses pembelajaran diharapkan anak dapat memakai baju sendiri dengan rapi (Sosem)
- Setelah proses pembelajaran diharapkan anak mampu menulis dan membaca kata kancing dengan tepat (Bahasa)
- Setelah proses pembelajaran diharapkan anak mampu mencocokkan kancing dengan lambang bilangannya dengan tepat (Kognitif)
- Setelah proses pembelajaran diharapkan anak mampu mengancingkan baju dengan tepat (Fisik Motorik)
- Setelah proses pembelajaran diharapkan anak mampu menggunting gambar kancing dengan rapi (Seni)

### **Alat Peraga Edukatif : Gambar kancing, flip chart**

Alat dan Bahan : LKPD, Pensil, Gunting

Sumber belajar : PPT tentang fungsi kancing dalam pakaian

Materi

Pembiasaan

(SOP)

1. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
2. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran.
3. Berdoa sebelum dan sesudah makan dan minum
4. Cuci Tangan

Materi Pembelajaran

1. Mengucap kalimat tahmid
2. Memakai baju sendiri
3. Mengancingkan baju



4. Fungsi kancing dalam pakaian
5. Mencocokkan kancing dengan lambang bilangannya
6. Menulis kata kancing
7. Menggunting gambar kancing

#### Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Proses	Kegiatan	Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam ,do'a sebelum kegiatan</li> <li>2. Absen</li> <li>3. Apersepsi</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ol>	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bercerita tentang cara mensyukuri nikmat yang telah ALLAH Berikan pakaian (literasi)</li> <li>2. Guru mengajak anak mengamati PPT fungsi kancing dalam pakaian (mengamati) (TPACK) pada Link Berikut ini :  <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1ynGPwbGSYA_hv4HWRoQZ2ex08zJr4kFbJ/edit?usp=sharing&amp;ouid=115241734871876436130&amp;rtpof=true&amp;sd=true">https://docs.google.com/presentation/d/1ynGPwbGSYA_hv4HWRoQZ2ex08zJr4kFbJ/edit?usp=sharing&amp;ouid=115241734871876436130&amp;rtpof=true&amp;sd=true</a> </li> <li>3. Guru mengarahkan anak untuk tanya jawab tentang fungsi Kancing (menanya)</li> <li>4. Guru mengumpulkan informasi dan beberapa jawaban anak tentang kancing (mengumpulkan informasi)</li> <li>5. Anak-anak menalar tentang kancing (mengasosiasikan)</li> <li>6. Guru mengajak anak untuk mengkomunikasikan dalam bentuk kegiatan</li> <li>7. Guru mengajak anak untuk Memakai baju sendiri dan mengancingkan baju sendiri.</li> <li>8. setelah itu Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok , lalu mengarahkan siswa untuk memilih 3 kegiatan belajar sesuai LKPD yang telah disiapkan guru secara bergantian sesuai kelompoknya, Berikut penjelasan LKPD Link:  <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1dORwmgNqec_eTRpl075bmKui99x0nmbKY/edit?usp=sharing&amp;ouid=115241734871876436130&amp;rtpof=true&amp;sd=true">https://docs.google.com/presentation/d/1dORwmgNqec_eTRpl075bmKui99x0nmbKY/edit?usp=sharing&amp;ouid=115241734871876436130&amp;rtpof=true&amp;sd=true</a> </li> <li>9. Kegiatan yang ke 1 Mencocokkan kancing dengan lambang bilangannya</li> <li>10. Kegiatan yang ke2 Menulis kata kata kancing</li> <li>11. Kegiatan yang ke 3 Menggunting gambar kancing</li> <li>12. Anak yang telah selesai mengerjakan bisa menuju Kegiatan Pengaman yakni bermain Lego</li> </ol>	30 menit

Istirahat	Doa, cuci tangan, makan, bermain bebas	10 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. reinforcemen (penguatan NAM atau Sosem)</li> <li>2. Merefleksi kegiatan selama sehari</li> <li>3. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari</li> <li>4. Pesan-pesan sesuai tugas anak dan pentingnya menjaga kebersihan diri.</li> <li>5. doa sesudah belajar dan salam</li> </ol>	10 menit

### Penilaian

1. Aspek Perkembangan, Kompetensi Dasar, dan Indikator
2. Kisi-kisi Penilaian
3. Teknik Penilaian

Mengetahui,

Kepala RA Muslimat Nu 117

Nyai Munifah



(Siti Aminah, S.Pd)

Pasuruan, 22 September 2022

Guru Kelompok B



(Salma, S.Pd)

## Lampiran Penilaian RPPH 1

### A. Pengembangan Indikator Penilaian

Aspek Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.2.1	Bersyukur atas nikmat ALLAH sudah diberi pakaian
Sosial Emosional	2.8.2	Membiasakan anak memakai baju sendiri
Kognitif	3.9.1	Mencocokkan kancing dengan lambang bilangannya
Bahasa	3.9.2	Menulis kata sederhana Kancing
Fisik Motorik	4.6.2	Mengancingkan baju
Seni dan Kreativitas	4.6.1	Menggunting gambar kancing

### B. Kisi-Kisi Penilaian

Indikator	Aspek Pengembangan	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Bersyukur atas nikmat ALLAH sudah diberi pakaian	Nilai Agama dan Moral	Observasi	Lembar Observasi Sikap
Membiasakan anak memakai baju sendiri	Sosial Emosional	Observasi	Catatan Anekdote
Mencocokkan kancing dengan lambang bilangannya	Kognitif	Penugasan	LKPD
Menulis kata sederhana Kancing	Bahasa	Penugasan	LKPD
Mengancingkan baju	Fisik Motorik	Observasi	Catatan Anekdote
Menggunting gambar kancing	Seni dan Kreativitas	Hasil Karya	Rubrik Hasil Karya

## A. Instrumen Penilaian

### 1. Penilaian Sikap Spiritual

#### a. Lembar Observasi (*Cheklis Observation*)

Indikator 1.2.1:

Membiasakan anak Bersyukur atas nikmat ALLAH sudah diberi (nikmat berupa pakaian)

NO	NAMA	Anak dapat mengucap kalimat tahmid (sebagai bentuk rasa syukur )			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Julaikha			√	
2	Tiara	√			
3	Iffa		√		
4	Firzana		√		
5	Fiya		√		
6	Alghozali		√		
7	Ramadani			√	
8	Muhaz		√		
9	Syarif		√		
10	Faris		√		

Keterangan:

- BB** : Belum Berkembang  
**MB** : Mulai Berkembang  
**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan  
**BSB** : Berkembang Sangat Baik

Kriteria penilaian:

<b>BB</b>	Jika anak memenuhi 1 dari kriteria pengucapan
<b>MB</b>	Jika anak memenuhi 2 dari kriteria pengucapan
<b>BSH</b>	Jika anak memenuhi 3 dari kriteria pengucapan
<b>BSB</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mengucapkan kalimat tahmid dengan tepat</li> <li>- Anak mengucapkan kalimat tahmid dengan lancar</li> <li>- Anak mengucapkan kalimat tahmid dengan jelas</li> <li>- Anak mengucapkan kalimat tahmid dengan lengkap</li> </ul>
	-

## 2. Penilaian Sikap Sosial

### a. Catatan Anekdotal (*Anecdotal Record*)

Indikator 2.8.1:

Membiasakan anak memakai baju sendiri

Nama Anak	Waktu dan Tempat Peristiwa	Peristiwa/ Perilaku
Julaikha	08.00 Wib Di Kelas B RA Muslimat Nu 117 Nyai Munifah	Julaikha Senang dan tertawa saat berhasil memasang kancing bajunya sendiri tanpa bantuan.

## 3. Penilaian Aspek Pengetahuan

### a. Penugasan

Indikator 3.6.1:

Anak mampu mencocokkan kancing dengan lambang bilangannya

No.	Nama Anak	Skor (Bintang)
1	Julaikha	3
2	Tiara	3
3	Iffa	3
4	Firzana	3
5	Fiya	2
6	Alghozali	3
7	Ramadani	2
8	Muhaz	3
9	Syarif	2
10	Faris	1

### Kriteria Penilaian Penugasan

No.	Kriteria	Skor
1	Anak mampu mencocokkan gambar kancing dengan lambang bilangannya secara Mandiri.	3Bintang
2	Anak mampu mencocokkan gambar kancing dengan lambang bilangannya secara bantuan bu guru	2Bintang
3	Anak belum mampu mencocokkan gambar kancing dengan lambang bilangannya dengan tepat.	1Bintang

#### 4. Penilaian Aspek Keterampilan

##### a. Penilaian Produk

#### Instrumen: Rubrik Penilaian Hasil Karya

Indikator 4.6.1

Anak mampu menggunting gambar Kancing

NO	NAMA	Menggunting		Kerapian		Capaian Akhir (Bintang)
		2 Bintang	1 Bintang	2 Bintang	1 Bintang	
1	Julaikha	√		√		4
2	Tiara	√		√		4
3	Iffa	√		√		4
4	Firzana	√		√		4
5	Fiya		√	√		3
6	Alghozali	√		√		4
7	Muhaz		√	√		3
8	Ramadani	√			√	3
9	Syarif		√	√		3
10	Faris	√		√		4

Keterangan rubrik :

No	Aspek	Kriteria	
		2 Bintang	1 bintang
1	Menggunting	Jika peserta didik mampu menggunting dengan rapi.	Jika peserta didik menunjukkan salah satu kemampuan menggunting.
2.	Kerapian	Jika peserta didik mampu menggunting dengan rapi dan kuat.	Jika peserta didik menunjukkan salah satu kemampuan dalam kerapian.

Catatan:

Nilai maksimal yang diperoleh adalah 4 bintang

Mengetahui,

Kepala RA Muslimat Nu 117

Nyai Munifah



(Siti Aminah, S.Pd)

Pasuruan, 22 September 2022

Guru Kelompok B

(Salma, S.Pd)

# DOKUMENTASI PPL 1 RPPH 1

## SALAM PEMBUKA



## DO'A SEBELUM KEGIATAN



## ABSENSI



### APERSEPSI



### PENYAMPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN



### SAINTIFIK-Siswa mengamati Power Point (TPACK)





## STIMULASI CRITICAL THINKING ANAK



## FISIK MOTORIK



**KEGIATAN LKPD 1**

**KELOMPOK 1**



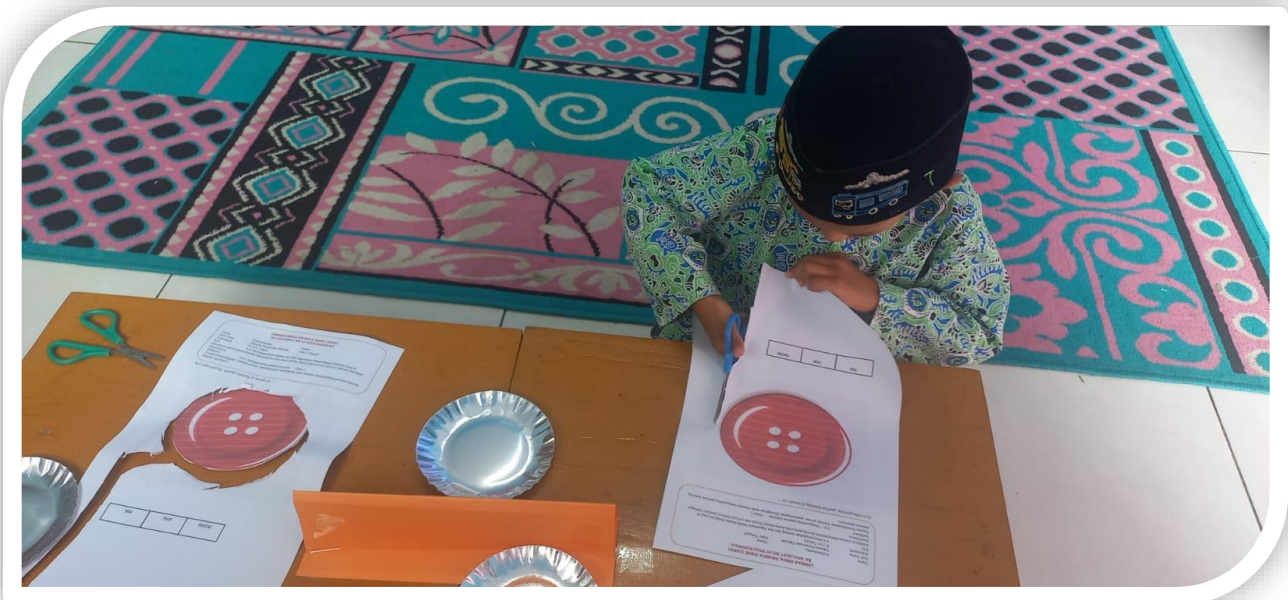
**KEGIATAN LKPD**

**KELOMPOK 2**



**KEGIATAN LKPD**

**KELOMPOK 3**



**KEGIATAN PENGAMAN (BERMAIN LEGO)**



**ISTIRAHAT (MAKAN BERSAMA)**

**DO'A SEBELUM MAKAN**



**DO'A SESUDAH MAKAN**



**RECALLING**



**DOA SEBELUM PULANG**



**SALAM PENUTUP**

