

ABSTRAK

Siti Nur Anisyah Nim 4230015108 Penerapan Permainan Bowling Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Angka Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di PPT Mutiara Bunda Kecamatan Tandes Surabaya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. Pembimbing Siti Maimunah, S.Ag., M.Pd.I

Kemampuan kognitif anak kelompok B PPT Mutiara Bunda masih rendah karena untuk menyebutkan angka dengan bentuk angka masih banyak kesalahan, berdasarkan pengamatan tersebut peneliti menemukan ide, gagasan atau rencana untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan bowling dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun di PPT Mutiara Bunda dengan jumlah siswa 20 anak dengan kegiatan Permainan Bowling.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di PPT Mutiara Bunda yang berlokasi di jln. Balongsari RT 3 RW 3 Kecamatan Tandes Surabaya pada bulan April 2019. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, tindakan, observasi, indikator keberhasilan adalah sebagai berikut : Hal ini dapat dilihat dengan hasil pra siklus yang menggunakan kartu angka dan hasil penelitian siklus I dan siklus II melalui kegiatan permainan bowling. Didapatkan hasil anak sebelum melakukan kegiatan permainan bowling terdapat 35% anak didik yang mengenal angka dan setelah diadakan penelitian melalui kegiatan permainan bowling dengan terdapat peningkatan pada siklus I sebesar 66,46% dan pada siklus II sebesar 88,54%. Hal ini menunjukkan pada setiap siklus terjadi peningkatan yang banyak sehingga pada akhir penelitian siklus II terdapat 88,54% anak didik sudah Berkembang sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat dikatakan bahwa penerapan permainan bowling untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun di PPT Mutiara Bunda Kecamatan Tandes Surabaya telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan dan sekaligus dapat menjawab rumusan masalah yang ada

Kata kunci : Penerapan Permainan Bowling, Kemampuan Kognitif