

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-
6 TAHUN MELALUI PERMAINAN KOTAK SORTASI DI TK
TUNAS MELATI IAIN CURUP**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



Disusun Oleh:
SITI NURJANAH (21511022)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
TAHUN 2026**

Hal. Pengajuan Skripsi

Kepada,

Yth Bpk Rektor IAIN Curup

Di

Curup

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudari **Siti Nurjanah** yang berjudul **"Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kotak Sortasi Di TK Tunas Melati IAIN Curup"** sudah dapat diajukan dalam sidang munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajuhkan atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalaammu 'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I

Dr. H. Abdul Rahman, S.Ag, M.Pd
NIP. 197207042000031004

Curup, Juni 2026

Pembimbing II

Rizki Yunita Putri, M.T. Pd
NIP. 199306012023212048



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepag : <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id kode pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1330 /In.34/FT/PP.00.9/ 07/2026

Nama : Siti Nurjanah
NIM : 21511022
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kotak Sortasi Di TK Tunas Melati IAIN Curup

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Senin, 27 Juli 2026
Pukul : 13.30-15.00 WIB
Tempat : Ruang 02 Gedung Munaqosyah IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. H. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19720742000031004

Sekretaris,

Rizki Yunita Putri, M.TPd
NIP. 199306012023212048

Penguji I,

Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP. 198704032018011001

Penguji II,

Yeni Setiwati, M.TPd
NIP. 198701252025212004

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah,

Dr. Bakri Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP. 197011072000032004



PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Nurjanah
NIM : 21511022
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidika Islam Anak Usia Dini
Judul : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6
Tahun Melalui Permainan Kotak Sortasi Di TK Tunas
Melati IAIN Curup

Dengan ini menyatakan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali secara tertulis atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar penulis bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini di buat dengan sebenar-benarnya, agar dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Curup, Juli
2026
Penulis



Siti Nurjanah
NIM.21511022

ABSTRAK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN
MELALUI PERMAINAN KOTAK SORTASI DI TK TUNAS MELATI
IAIN CURUP

Oleh
SITI NURJANAH

Permainan kotak sortasi berfungsi sebagai alat pendidikan yang terdiri dari berbagai bentuk balok, di mana anak-anak dapat bermain dengan mencocokkan dan memasukkan setiap balok ke dalam lubang sesuai dengan bentuknya. Melalui permainan ini, kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometri dapat ditingkatkan, yang tercermin dalam keterampilan menyusun kepingan kotak sortasi, memahami berbagai bentuk geometri, memilih kepingan yang tepat, mengelompokkan bentuk berdasarkan karakteristiknya, serta menentukan dan menyusun kepingan sesuai dengan pasangan yang benar.

Studi ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan permainan kotak sortasi terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak berusia 5–6 tahun. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pemahaman kepada orang tua serta pendidik mengenai pentingnya pemanfaatan media permainan dalam mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak.

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan dan mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 11 anak yang berasal dari TK Tunas Melati IAIN Curup.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan media kotak sortasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenali berbagai bentuk geometri. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan media kotak sortasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan partisipasi anak dalam kegiatan belajar..

Kata Kunci :Kemampuan Kognitif, Kotak Sortasi

ABSTRACT

IMPROVING COGNITIVE ABILITY OF CHILDREN AGED 5–6 YEARS THROUGH SORTING BOX PLAY AT TK TUNAS MELATI IAIN CURUP

By: SITI NURJANAH

The sorting box game is an educational learning tool consisting of various geometric shapes that are played by inserting blocks into the corresponding slots. This activity involves several aspects of children's cognitive development, including the ability to recognize geometric shapes, accurately identify the appropriate sorting pieces, classify geometric shapes, and select and arrange the correct blocks.

This study aimed to investigate the effect of the sorting box game on the cognitive abilities of children aged 5–6 years. The findings are expected to provide parents and educators with insights into the importance of play-based learning in enhancing children's cognitive development.

This study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, with three learning sessions in each cycle. Each cycle consisted of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The participants were 11 children from TK Tunas Melati IAIN Curup.

Based on the findings, it can be concluded that the use of the sorting box as a learning medium improved children's cognitive abilities in recognizing various geometric shapes. Therefore, teachers are encouraged to implement the sorting box as a learning medium to create enjoyable, engaging, and meaningful learning activities.

Keywords: Cognitive Ability, Sorting Box

MOTTO

_Jika Sudah Menetapkan Sebuah Visi Maka Tetaplah Berjalan
Kearahnya Jangan Biarkan Keraguan, Godaan Atau Pendapat Orang Lain
Membuatmu Beralih Jalan Karena Keberhasilan Bukan Hanya Tentang
Seberapa Cepat Kita Melangkah._

_Jika Ada Orang Yang Menjatuhkanmu Maka Bangkitlah Jangan Putus
Asa Hanya Karena Manusia, Jangan Menyerah Hanya Karena Urusan
Dunia Ingat Ada Allah._

_Mboten Usah Mekso Awak E Dewe Ben Iso Dadi Koyo Pengarepan E
Wong Liyo. Urep Sesuai Kemampuan E Mawon Nggeh._

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, kasih, dan anugerah-Nya, saya menyajikan karya sederhana ini sebagai ungkapan cinta, penghormatan, dan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan doa, dukungan, dan berperan penting dalam perjalanan hidup serta penyelesaian skripsi ini.

1. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada orang tua tercinta, Bapak Sukiman dan Ibu Tularmi, atas semua pengorbanan, kasih sayang, doa, nasihat, dan upaya tanpa henti dalam merawat, membesarkan, mendidik, dan menemani setiap langkah kehidupan saya. Doa yang selalu dipanjatkan, khususnya dalam setiap sujud dan tahajud, menjadi sumber kekuatan terbesar sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Kalian adalah anugerah terpenting dalam hidup saya.
2. Saya juga ucapkan terima kasih kepada kakak saya, Eka Susanti, serta paman dan bibi saya, Ratno dan Iin, atas perhatian dan bantuan yang selalu diberikan, terutama dalam menyampaikan informasi kepada kedua orang tua saya. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada orang tua angkat saya, Bunda Mei dan Ayah Andre, serta Mbak Dina Maryani yang selalu memberikan perhatian, doa, dukungan, motivasi, dan semangat selama proses penulisan skripsi ini.
3. Skripsi ini juga saya dedikasikan kepada keluarga besar TK Tunas Melati IAIN Curup, yaitu Ibu Helda, Bunda Mei, Mbak Zio, Mbak Dina, Mbak Tulus, Ibu Juni, Miranda, Ibu Sri, dan Ibu Diana. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, motivasi, serta kesediaan untuk selalu mendampingi dan membantu

saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Kehadiran dan kepedulian kalian sangat berarti dan memberikan semangat selama saya melakukan penelitian ini.

4. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh Dewan Guru TK Tunas Melati IAIN Curup yang selalu memberikan dukungan, doa, serta semangat sehingga saya dapat menyelesaikan studi ini dengan baik.
5. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga saya sampaikan kepada seluruh keluarga besar Bapak Sukiman dan Ibu Tularmi atas doa, kasih sayang, perhatian, dan dukungan yang terus mengiringi langkah saya hingga penyelesaian skripsi ini.
6. Terima kasih untuk teman baikku dentri santika putri yang mau berproses bersama dari sempro sampai sidang.
7. Terima kasih untuk teman kos ku refey rahayu yang telah membantu dan menemani saya dalam pembuatan skripsi ini, dan juga terimakasih untuk yeni widiya yang telah membuatkan saya buket bunga.
8. Untuk diriku sendiri terimakasih sudah kuat menahan air mata, lelah dan rasa takut yang datang silih berganti. terima kasih tetap melangkah walau pelan, tetap berusaha walau sulit. Hari ini adalah bukti bahwa usahamu tidak pernah mengkhianati hasil. kamu sudah berjuang sebaik mungkin, dan aku bangga padamu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas anugerah, kasih sayang, serta rahmat-Nya yang membuat penulis mampu menyelesaikan skripsi berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Permainan Kotak Sortasi di TK Tunas Melati IAIN Curup." Dengan bantuan-Nya, penulis berhasil menyelesaikan semua tahap penulisan skripsi ini dengan baik.

Semoga shalawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabat-sahabatnya, dan semua pengikutnya hingga akhir zaman. Semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di hari kiamat.

Tulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada tahun 2026. Penulis menyadari masih terdapat berbagai keterbatasan dalam skripsi ini, baik dalam konten maupun penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Dengan ini, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., sebagai Rektor Institut Agama Islam Negeri Curup.
2. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah.

3. Bapak H. M. Taufik Amrillah, M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dr. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd. dan Ibu Rizki Yunita Putri, M.T.Pd., sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu serta memberikan arahan dan bimbingan dengan kesabaran yang tinggi selama proses penulisan skripsi ini.
5. Semua dosen dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah IAIN Curup yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan dorongan selama masa perkuliahan.
6. Seluruh staf dan tenaga pendidik di IAIN Curup yang telah memberikan layanan dan fasilitas yang mendukung kelancaran proses penulisan skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu tetapi telah memberikan dukungan, doa, dan kontribusi dalam penulisan skripsi ini hingga selesai.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta para pembaca. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan karya ilmiah ini di masa mendatang.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh..

Penulis

Siti Nurjanah
NIM. 21511022

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR GRAFIK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus penelitian	6
C. Pertanyaan Penelitian.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Kemampuan kognitif	8
1. Pengertian Perkembangan kognitif.....	8
2. Pentingnya Perkembangan Kognitif Pada Anak	11
3. Tahap-tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif	12
4. Indikator Perkembangan Kognitif Pada Anak.....	14
B. Alat Permainan Edukatif.....	16
1. Pengertian APE	16
2. Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif.....	18
3. Tujuan Penggunaan Alat Permainan Edukatif	20
4. Manfaat Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini	21
C. Permainan Kotak Sortasi.....	24
1. Pengertian kotak sortasi.....	24

2. Keunggulan Permainan Kotak Sortasi.....	26
3. Langkah -Langkah Permainan Kotak sortasi	28
D. Penelitian Yang Relavan.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Subjek Penelitian	38
C. Tempat dan Waktu Penelitian	39
D. Jenis dan Sumber Data.....	39
1. Data Primer.....	39
2. Data Sekunder	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Instrumen Penelitian	41
G. Metode Pengumpulan Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Deskripsi Tempat Penelitian	47
1. Sejarah singkat berdirinya TK Tunas Melati IAIN Curup	47
2. Situasi dan kondisi sekolah	47
3. Visi dan misi sekolah	48
4. Tenaga pendidik di TK Tunas Melati IAIN Curup	48
5. Keadaan anak usia dini di TK Tunas Melati IAIN Curup.....	49
6. Sarana dan Prasarana TK Tunas Melati IAIN Curup.....	49
7. Jadwal Kegiatan Pembelajaran TK Tunas Melati IAIN Curup.....	50
B. Hasil Penelitian	51
1. Deskripsi awal sebelum siklus.....	51
2. Hasil tindakan siklus (pertemuan 1).....	52
3. Hasil Tindakan siklus 1 (pertemuan ke 2).....	57
4. Hasil Tindakan siklus 1 (pertemuan ke 3).....	62
5. Siklus 2 (Pertemuan ke 1).....	68
6. Siklus 2 (Pertemuan Ke 2).....	73
7. Siklus 2 (Pertemuan Ke 3).....	78
8. Hasil Prasiklus Siklus 1 Dan Siklus 2	83

C. Pembahasan.....	86
BAB V PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Perkembangan Kognitif.....	14
Tabel 3. 1 Lembar Observasi.....	43
Tabel 3. 2 Klafikasi Pembelajaran Kotak sortasi	46
Tabel 4. 1 Struktur organisasi TK Tunas Melati IAIN Curup	49
Tabel 4. 2 Jumlah Peserta Didik TK Tunas Melati.....	49
Tabel 4. 3 Sarana Prasarana TK Tunas Melati IAIN Curup	50
Tabel 4. 4 Jadwal Kegiatan Pembelajaran TK Tunas Melati Curup.....	50
Tabel 4. 5 Hasil Pencapaian Prasiklus	51
Tabel 4. 6 Rencana Pembelajaran Harian	53
Tabel 4. 7 Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 1 Pertemuan 1)	54
Tabel 4. 8 Rencana Pembelajaran Harian	58
Tabel 4. 9 Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 1 Pertemuan 2)	59
Tabel 4. 10 Rencana Pembelajaran Harian	63
Tabel 4. 11 Pencapaian Perkembangan Anak Siklus 1 (Pertemuan 3)	65
Tabel 4. 12 Rencana Pembelajaran Harian	69
Tabel 4. 13 Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 2 Pertemuan 1)	70
Tabel 4. 14 Rencana Pembelajaran Harian	74
Tabel 4. 15 Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 2 Pertemuan 2)	76
Tabel 4. 16 Rencana Pembelajaran Harian	79
Tabel 4. 17 Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 2 Pertemuan 3)	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan dalam PTK.....	36
------------------------------------	----

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Siklus 1	84
Grafik 4. 2 Siklus 2	85
Grafik 4. 3 Capaian Rata-Rata	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu bentuk pengembangan yang diarahkan kepada anak-anak dari lahir hingga enam tahun, dengan memberikan stimulasi pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Tujuan dari stimulasi ini adalah untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak dalam aspek fisik dan mental, sehingga mereka siap untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat selanjutnya. Ketentuan ini tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat (14), yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan usaha untuk memberikan perhatian kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui rangsangan pendidikan yang mendukung perkembangan fisik dan psikologis sebagai persiapan untuk pendidikan berikutnya.¹

Pelaksanaan pendidikan anak usia dini berfokus pada pengembangan semua aspek kemajuan anak secara menyeluruh. Ini mencakup perkembangan fisik, terutama keterampilan motorik kasar dan halus, perkembangan intelektual yang melibatkan kemampuan untuk berpikir dan berinovasi, serta perkembangan emosional dan spiritual, di samping kemampuan berbahasa dan berkomunikasi yang penting untuk interaksi dengan lingkungan sekitar.

¹ Setiadi Susilo, *Pedoman penyelenggaraan Paud* (Jakarta : Bee Media, 2022)

Pada usia dini, proses belajar sangat berkaitan dengan kegiatan bermain. Bermain adalah aktivitas utama yang secara alami menjadi metode belajar bagi anak-anak. Oleh sebab itu, setiap aktivitas bermain mencakup elemen pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman berarti serta mendukung pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan berbagai aspek perkembangan anak secara maksimal.²

Perkembangan adalah proses perubahan yang terjadi secara bertahap menuju tingkat kedewasaan yang lebih tinggi. Proses ini ditandai oleh peningkatan kapasitas, kemampuan, kompleksitas, serta kedewasaan individu. Dalam membantu anak mengembangkan berbagai kemampuannya, dibutuhkan bimbingan dan pengawasan agar anak dapat menguasai keterampilan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Dalam konteks pembelajaran, guru berfungsi sebagai fasilitator yang memberikan dukungan saat anak menghadapi kesulitan atau memerlukan bantuan. Meskipun anak adalah subjek pembelajaran yang aktif, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, dan dapat mengeksplorasi lingkungan secara mandiri, peran guru sebagai fasilitator tetap sangat penting untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan bermakna.³

Kemampuan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan yang sangat penting dalam proses belajar anak. Menurut teori perkembangan kognitif oleh

² Jusrin Efendi Pohan. Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Konsep Dan Pengembangan, Depok : Rajawali Pers, 2020), H.37

³ Jusrin Efendi Pohan. Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Konsep Dan Pengembangan, Depok : Rajawali Pers, 2020), H.37

Piaget, kemampuan berpikir anak berkembang melalui beberapa tahap yang dipengaruhi oleh interaksi aktif dengan lingkungan mereka. Salah satu alat pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan ini adalah permainan kotak sortasi. Melalui aktivitas mengelompokkan bentuk dan warna, permainan ini dapat membantu anak dalam mengenali berbagai bentuk geometri dan warna, serta ketrampilan motorik halus yang diperlukan untuk aktivitas sehari-hari.⁴

Perkembangan kognitif adalah proses yang menunjukkan peningkatan kemampuan seseorang dalam memperoleh, memahami, mengolah, dan menggunakan pengetahuan. Dengan berkembangnya kemampuan ini, anak akan lebih mudah dalam menyerap berbagai informasi dan pengetahuan, sehingga dapat berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan masyarakat di sekitarnya. Oleh sebab itu, perkembangan kognitif menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini, karena berhubungan dengan berbagai proses mental, seperti berpikir, memahami, mengingat, dan belajar tentang lingkungan di mana anak tumbuh dan berkembang.⁵

Salah satu aspek yang harus diperhatikan sejak usia dini adalah perkembangan kognitif. Aspek ini mencakup kemampuan berpikir, belajar, mengingat, memahami berbagai informasi, serta mengembangkan keterampilan untuk mengenali dan memberikan makna pada berbagai kejadian di sekitarnya. Kemampuan kognitif juga berkaitan dengan proses mental yang mencakup pemahaman, pengolahan informasi, penalaran, dan pemecahan masalah. Untuk

⁴ Setiadi Susilo, *Pedoman penyelenggaraan Paud* (Jakarta : Bee Media, 2022)

⁵ Syamsu Yusuf Dan Nani M. Sugandhi. *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014) H.1

itu, penting untuk memberikan stimulasi optimal terhadap perkembangan kognitif sejak dini agar potensi berpikir anak dapat berkembang sesuai dengan tahap usianya. Dalam kehidupan sehari-hari, anak tidak terpisahkan dari berbagai benda di sekitarnya. Melalui interaksi dengan benda-benda tersebut, anak mulai mengenali berbagai bentuk, warna, ukuran, dan karakteristik lain sebagai bagian dari proses pembelajaran yang berlangsung secara alami.⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Smith dan Jones menunjukkan bahwa permainan edukatif memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini.⁷ Pada tahap ini, anak memperoleh pengetahuan terutama melalui pengalaman langsung dan kegiatan eksplorasi, yang berperan penting dalam membangun pemahaman tentang lingkungan mereka. Salah satu media permainan yang dapat mendukung proses ini adalah permainan kotak sortasi. Permainan tersebut melibatkan aktivitas mengelompokkan bentuk dan warna, sehingga dapat membantu anak meningkatkan kemampuan mengenali bentuk, membedakan warna, serta mengembangkan keterampilan motorik halus.

Selanjutnya, Smith dan Jones menjelaskan bahwa anak-anak yang mengikuti kegiatan bermain edukatif secara terstruktur menunjukkan peningkatan kemampuan yang lebih baik dalam mengenali bentuk dan warna dibandingkan dengan anak-anak yang tidak berpartisipasi dalam kegiatan serupa. Selain memberikan manfaat bagi kemampuan kognitif, permainan

⁶ Syamsu Yusuf Dan Nani M. Sugandhi. *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014) H.1

⁷ Smith, J., & Jones, A. (2018). The Impact Of Educational Play On Cognitive Development In Early Childhood. *Journal Of Child Development*, 45(2), 123-135.

edukatif juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak.⁸ Kedua aspek tersebut merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan kognitif secara menyeluruh, sehingga penting untuk distimulasi melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini.⁹

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh permainan kotak sortasi terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi orang tua dan pendidik tentang pentingnya permainan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 1 Agustus 2026 di Tk Tunas Melati saya menemukan terdapat masalah yang harus diteliti yaitu rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri ,yang terdiri dari 11 anak diantaranya 6 anak laki-laki dan 5 anak perempuan yang masih kesulitan dalam menyebutkan geometri yang ada di dalam kelas dikarenakan kurangnya media pembelajaran.

Secara global belajar menyebutkan geometri harus lakukan sejak dini ,karena di era revolusi (perkembangan teknologi) sekarang banyak anak-anak yang kurang paham tentang bentuk geometri ,mengelompokan bentuk dan warna. mereka lebih senang bermain gadget ketimbang menyebutkan warna , bentuk dari geometri. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul

⁸ Smith, J., & Jones, A. (2018). The Impact Of Educational Play On Cognitive Development In Early Childhood. *Journal Of Child Development*, 45(2), 123-135.

⁹ Brown, L. (2023). The Role Of Play In Cognitive Development: A Review Of The Literature. *International Journal Of Early Childhood Education*, 27(1), 45-60.

“Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kotak Sortasi Di Tk Tunas Melati IAIN CURUP.

B. Fokus penelitian

Berdasarkan pada permasalahan diatas ,dapat diketahui pokok permasalahan yang akan dibahas penelitian ini,maka penelitian ini memfokuskan pada meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan kotak sortasi geometri.

C. Pertanyaan Penelitian

Berpijak pada latar belakang diatas, maka yang menjadi fokus dari penelitian ini dapat dirumuskan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak di TK Tunas Melati IAIN Curup?
2. Bagaimana penggunaan permainan kotak sortasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Tunas Melati IAIN Curup?
3. Apakah penggunaan media kotak sortasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Tunas Melati IAIN Curup?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perkembang kognitif anak di TK Tunas Melati.
2. Untuk mengetahui cara penerapan media kotak sortasi dalam meningkatkan kognitif anak TK Tunas Melati IAIN Curup.
3. Untuk mengetahui perubahan perkembangan kognitif anak setelah penggunaan media kotak sortasi.

E. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta memberikan wawasan bagi orang tua dan pendidik tentang pentingnya permainan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kemampuan kognitif

1. Pengertian Perkembangan kognitif

Perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu dalam rentang kehidupannya, mulai dari masa konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak, masa anak, masa remaja, sampai masa dewasa. Perkembangan anak usia dini berjalan cepat, bahkan lebih cepat dari usia sesudahnya. Ini berkaitan dengan optimalisasi fungsi sel-sel saraf (*neuron*). Untuk berkembang optimal terhadap seluruh aspek perkembangan, seorang anak membutuhkan proses secara berkesinambungan.¹⁰

Kognitif dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris. Kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan dasar anak yang sering menjadi perhatian orang tua. Sama hal dengan aspek perkembangan yang lain, perkembangan

¹⁰ Syamsu Yusuf Dan Nani M. Sugandhi. *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014) H.1

kognitif juga mengalami perkembangan tahap demi tahap menuju kesempurnaan. Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berpikir atau intelektual. Dengan kata lain, perkembangan kognitif adalah bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga berfikir tentang sesuatu yang ada disekitarnya.¹¹

Menurut Kurniasih kemampuan kognitif yaitu mencakup kemampuan dalam mengidentifikasi, mengelompokkan atau mengurutkan, membedakan, mengamati, menghubungkan sebab akibat, serta menarik kesimpulan.¹²

Teori kognitif yang dikemukakan oleh Lev vygotsky difokuskan pada bagaimana perkembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurut vygotsky, kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Bantuan dan petunjuk dari guru dapat membantu anak meningkatkan keterampilan dan memperoleh pengetahuan. Sedangkan teman sebaya yang menguasai suatu keahlian dapat dipelajari anak-anak lain melalui model atau bimbingan secara lisan. Artinya, anak-anak dapat membangun pengetahuannya dari belajar melalui orang dewasa (guru tidak semata-mata dari benda atau objek).¹³

¹¹ Rahmi, U. (2023). *Efektivitas Ape Kotak Sortasi Geometri Dalam Pengenalan Bentuk Geometri Di Tk Dharma Wanita Aceh Selatan* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).

¹² Yuliani Nuraini, *Metode Pengembangan Kognitif (Edisi 2)* Tangerang Selatan: Univera

¹³ Ardiati, L. (2021). *Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget Dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam* (Doctoral Dissertation, Iain Bengkulu).

Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget menjelaskan bahwa anak-anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Piaget mengidentifikasi empat tahap perkembangan kognitif: tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Pada tahap praoperasional, yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk berpikir simbolis, tetapi masih terbatas dalam pemahaman logis dan abstrak. Dalam konteks ini, permainan kotak sortasi dapat membantu anak-anak memahami konsep dasar bentuk dan warna, serta meningkatkan keterampilan kognitif mereka.¹⁴

Perkembangan kognitif menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan anak yang dikaji, pentingnya aspek kognitif tersebut dikarenakan kognitif menjadi salah satu sebab dari berhasilnya pada aspek lain jika kemampuan kognitif dapat berkembang, sehingga kognitif menjadi penunjang pada keberhasilan pada aspek yang lain.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan pada aspek intelektual yang mencakup pada kemampuan berpikir seperti memiliki ingatan yang kuat, kemampuan bernalar, beride, berimajinasi, berkreasi dan menyelesaikan masalah.

¹⁴ Pitriani, Hani, Deni Faslah, and Imas Masitoh. "Implementasi teori perkembangan kognitif Jean Piaget pada anak usia dini." *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin* 9.1 (2023): 33-38.

2. Pentingnya Perkembangan Kognitif Pada Anak

Kemampuan kognitif anak menunjukkan kemampuan seorang anak untuk berfikir. Berdasarkan Pendapat Piaget Dalam Skripsi Maria Ulfa, bahwa Pentingnya pendidik mengembangkan kognitif adalah :

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahamannya yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatnya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya
- d. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjad individu yang akan mampu menolong dirinya sendiri.¹⁵

Kesimpulan dari beberapa manfaat di atas adalah aspek kemampuan kognitif perlu dikembangkan sejak usia dini dan berkelanjutan hingga anak

¹⁵ Ulfa, Maria. *Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui Media kartu angka bergambar di paud Miftahul Ulum Pringsewu*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2019

dapat memecahkan masalahnya di usia tujuh tahun pertama dalam kehidupannya.

3. Tahap-tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif

Menurut Pieget dalam skripsi Maria Ulfa perkembangan kognitif merupakan suatu proses sistem yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan demikian semakin bertambah usia seseorang makin komplekslah susunan syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya.

Tahapan tahapan perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini menurut Pieget yaitu:

a. Menggunakan Simbol

Anak tidak harus dalam kondisi kontak sensorimotorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut. Contoh: anak dapat menggunakan bentuk bebek sebagai perumpamaan angka dua.

b. Mampu Mengklasifikasikan

Anak mengorganisasi objek, orang dan peristiwa dalam kategori yang memiliki makna. Contoh: anak dalam memilih benda dalam kelompok ukuran "besar dan kecil"

c. Memahami Angka

Anak dapat menghitung dalam bentuk bekerja dengan angka. Contoh: anak membagi permen dengan teman-teman dan

menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang untuk mendapatkan jumlah yang sama.

d. Memahami Huruf Abjad

Anak dapat mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam mengembangkan lambang bunyi bahasa. Contoh kemampuan anak dalam memahami dapat dilihat dari kemampuan anak saat memakai huruf sehingga anak mampu menyebutkan depan dari sebuah kata.

Bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek pengembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Aspek perkembangan kognitif ini meliputi: 1) Mengelompokkan, memasang benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya; 2) Menyebutkan tujuh bentuk seperti lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapezium; 3) Membedakan beragam ukuran; 4) Menyebutkan bilangan 1-10; 5) Mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya.¹⁶

Beberapa tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun yaitu:

a. Mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari

¹⁶ Rahma Dan'ati, Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flannel Es Jurnal Spektrum Plx. 1.1 (2013), 238.

- b. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang kecil kebesar atau sebaliknya (serration)
- c. Mengelompokkan berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan lain-lain (matching)
- d. Mengelompokkan lingkaran, segitiga, persegi panjang, dan segi empat
- e. Memperkirakan ukuran berikutnya setelah melihat bentuk 2-3 pola yang berurutan, misalnya merah putih biru, merah putih biru, merah putih biru.¹⁷

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berfikir melalui pengamatan , pengalaman , mengolongkan ,serta memungkinkan anak untuk memecahkan masalah yang akan dihadapi dalam proses kehidupan yang diajarkan sejak dini.oleh karena itu proses kognitif memiliki peran penting untuk setiap individu yang akan diwujudkan dalam bentuk perilaku.

4. Indikator Perkembangan Kognitif Pada Anak

Berdasarkan STTPA No 137 Tahun 2014 Indikator Perkembangan Kognitif Sebagai Berikut :

Tabel 2. 1
Indikator Perkembangan Kognitif

Lingkup perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun
A.Belajar dan pemecahan masalah	1. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial

¹⁷ Anita Yus, Pendatan Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011) 51-52

	2. Menerapkan pengalaman atau pengetahuan baru 3. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide,gagasan diluar kebiasaan)
B.Berfikir logis	1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran : lebih dari; kuran dari; 2. Mengkalfikasikan benda berdasarkan warna,bentuk, dan ukuran(3 variasi) 3. Mengklafikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sejenis atau berpasangan yang lebih dari 2 variasi 4. Mengurutkan benda dari berdasarkan ukurandari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
C.Berfikir simbolik	1. Merepresentasikan berbagai macam bentuk benda dalam bentuk gambar atau tulisan 2. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014 Tentang STPPA(Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) idikator yang harus dicapai usia 5-6 tahun meliputi kemampun mengenal benda berdasarkan bentuk dan fungsinya, memahami konsep banyak dikit,mengenal pola,menggunakan benda-benda sebagai permaian simbolik,dan memecahkan masalah.

Sedangkan dalam permendikbud No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan tahapan pengenalan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun. Tahapan tersebut meliputi menyebutkan bentuk-bentuk geometri, mengenal perbedaan bentuk geometri berdasarkan ukuran, bentuk dan warna, serta mengklasifikan dan mengelompokkan bentuk geometri dengan kelompok

yang sama atau sejenis dan berpasangan, serta bisa membedakan bentuk berdasarkan ukuran lebih besar dan lebih kecil.¹⁸

Berdasarkan beberapa penjelasan indikator diatas dapat disimpulkan bahwa indikator perkembangan anak salah satunya adalah dapat mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna.

B. Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian APE

Alat Permainan Edukatif merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam pembelajaran anak pada jenjang pendidikan anak usia dini. Dunia anak tidak terlepas dari dunia bermain, bermain menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek kebahagiaan anak. Alat Permainan Edukatif banyak digunakan di lembaga-lembaga penyelenggaraan program pendidikan anak usia dini. Ketersediaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak secara optimal.¹⁹

Alat permainan edukatif merupakan alat-alat yang dibuat dan dirancang untuk sumber belajar bagi anak usia dini. Alat permainan edukatif juga dapat mengoptimalkan aspek perkembangan anak yang mana disesuaikan dengan usia anak dan tingkat perkembangan anak. Aktivitas bermain bagi

¹⁸ Karim, Mb, & Wifroh, Sh (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* , 1 (2), 103-113.

¹⁹ Tesya Cahyani Kusuma Dan Heni Listiana. *Pengembangan Pembuatan Ape Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2021), H. 9-10

anak membutuhkan alat permainan yang mengandung nilai edukatif, yang dimaksud dengan alat permainan adalah alat yang digunakan untuk memenuhi naluri bermainnya anak yang memiliki sifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari pasangannya, merangkai, membentuk, dan lain sebagainya yang dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.²⁰

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif ini menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan di PAUD tersebut dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Secara garis besar Alat Permainan Edukatif adalah permainan yang didalamnya mengandung unsur pendidikan, alat permainan edukatif ini dirancang untuk mengoptimalkan dan menyeimbangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan usia anak.

Eindang dkk mendefinisikan Alat Permainan Edukatif sebagai alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang mana penggunaannya dapat disesuaikan menurut usia dan tingkat perkembangan anak. Sedangkan menurut Syamsuardi alat permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk

²⁰ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2015), H. 44

memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar, termasuk permainan tradisional dan modern yang mengandung muatan pendidikan dan pengajaran.²¹

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan Alat permainan Edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. pengertian alat permainan edukatif ini menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan di PAUD tersebut dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

2. Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif

Ciri-ciri alat permainan edukatif anak usia dini meliputi:

- a. Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak usia dini, baik dari segi ukuran, bentuk, dan warna
- b. Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak usia dini, APE dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi : fisik motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna
- d. Aman atau tidak berbahaya untuk anak
- e. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak

²¹ (Rahmi, U. (2023). Efektivitas Ape Kotak Sortasi Geometri Dalam Pengenalan Bentuk Geometri Di Tk Dharma Wanita Aceh Selatan (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).

- f. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- g. Mengandung nilai peindidikan²²

Ciri-ciri alat permainan edukatif menurut Sukaryasih , yaitu alat permainan tidak berbahaya dan ditujukan untuk anak usia dini, alat permainan dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak, serta untuk bermacam tujuan aspek perkembangan anak dan bermanfaat multiguna.²³

Alat permainan edukatif memiliki beberapa karakteristik penting, yakni dirancang khusus untuk anak-anak di usia Taman Kanak-kanak (TK) atau Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), berfungsi untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak, dapat digunakan dengan berbagai cara sesuai dengan tujuan pembelajaran, aman bagi anak, mampu meningkatkan aktivitas serta kreativitas, dan memiliki sifat konstruktif sehingga menghasilkan karya atau produk dari proses bermain.²⁴

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media bermain yang diciptakan dengan memperhatikan aspek keamanan sehingga tidak membahayakan anak saat digunakan. Selain itu, APE juga berperan penting dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak melalui aktivitas bermain yang

²² Yolanda Pahrul, :Analisis Pemahaman Guru Taman Kanak-Kanak Terhadap Alat Permainan Edukatif”. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, Vol. 4, No. 4, 2022, H.266

²³ (Mirta Haryani Dan Zahratul Qalbi, “Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu”. Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial), Vol. 10, No. 1, Februari 2021, H.10)

²⁴ Tri Ayu Lestari Natsir, Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini, (Sulawesi Selatan: Iain Prepare Nusantara Press, 2022), H. 29

memiliki nilai edukatif. Penggunaannya diharapkan dapat mendorong aktivitas, kreativitas, serta memberikan pengalaman belajar yang berarti sesuai dengan tahap perkembangan anak.

3. Tujuan Penggunaan Alat Permainan Edukatif

Dalam Proses Belajar Anak Usia Dini Tujuan alat permainan edukatif (APE) dalam proses belajar anak usia dini adalah sebagai alat bantu guru atau orang tua dalam :

- a. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk eksplorasi dan bereksprimen dalam peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan pengembangan bahasa, kecerdasan, fisik, soisial, dan emosional anak
- b. Memperjelas materi yang diberikan yang kepada anak
- c. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain dan belajar.²⁵

Tujuan penggunaan alat permainan edukatif adalah untuk mempermudah proses belajar anak, meningkatkan kemampuan konsentrasi, mengembangkan kreativitas dan imajinasi, mengurangi kejenuhan selama kegiatan belajar, memperkuat daya ingat, serta memberikan kesempatan

²⁵ Haryani, Mirta, and Zahratul Qalbi. "Pemahaman guru PAUD tentang alat permainan edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu." *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial* 10.1 (2021): 6.

kepada anak untuk melakukan berbagai percobaan sebagai bagian dari proses pembelajaran.²⁶

Tujuan alat permainan edukatif adalah dapat memperjelas materi yang diberikan, memberikan motivasi serta merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan, dan memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.²⁷

Maka dari beberapa penjelasan di atas Alat Permainan Edukatif memiliki banyak tujuan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak serta dapat membantu proses pembelajaran untuk melatih konsentrasi dan memudahkan anak dalam belajar sambil bermain yang memberikan kesenangan pada anak.

4. Manfaat Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini

Alat Permainan Edukatif (APE) menyediakan berbagai keuntungan yang dapat memperkuat perkembangan anak. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif menawarkan sejumlah manfaat sebagai berikut :

- a. Mengembangkan keterampilan motorik. Dengan bermain, seperti menggerakkan, melempar, mengangkat, dan berinteraksi dengan berbagai permainan, anak mampu melatih keterampilan motorik kasar dan halus.

²⁶ Haryani, Mirta, and Zahratul Qalbi. "Pemahaman guru PAUD tentang alat permainan edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu." *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial* 10.1 (2021): 6.

²⁷ Erine Agustia, "Merancang Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Anak Usia Dini". *Jurnal Egileaner*, Vol. 1, No. 1, 2023, H. 5)

- b. Meningkatkan kemampuan fokus. Alat permainan edukatif dirancang guna mendorong anak untuk dapat berkonsentrasi saat terlibat dalam berbagai aktivitas. Keterampilan fokus sangat penting karena dapat mempengaruhi keberhasilan anak dalam menyelesaikan tugas atau permainan yang tersedia.
- c. Mengembangkan pemahaman tentang sebab dan akibat. Permainan edukatif memberikan anak peluang untuk memahami konsep sebab dan akibat melalui pengalaman praktis. Misalnya, saat anak memasukkan benda kecil ke dalam wadah yang lebih besar, mereka akan memahami hubungan antara ukuran benda dan kapasitas ruang, serta menyadari bahwa tidak semua benda dapat dimasukkan ke dalam wadah yang lebih kecil.
- d. Melatih kemampuan berbahasa dan memperluas pengetahuan. Penggunaan Alat Permainan Edukatif yang dikombinasikan dengan kegiatan bercerita atau interaksi verbal selama bermain dapat mendukung peningkatan kemampuan bahasa serta memperkaya pengetahuan dan perspektif anak.
- e. Mengenalkan bentuk dan warna. Melalui aktivitas bermain dengan Alat Permainan Edukatif, anak dapat belajar mengenali berbagai bentuk geometri, seperti lingkaran dan persegi, serta membedakan berbagai warna, seperti merah, biru, hijau, dan warna lainnya. Pengalaman ini

membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif mereka untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan bentuk serta warna.²⁸

Manfaat alat permainan edukatif diantaranya kemampuan fisik anak, melatih daya fokus dan daya pikir anak, meningkatkan kemampuan dalam berpendapat melatih kemampuan bahasa anak, fisik motorik, keitampuan kognitif dan efektif anak. Alat permainan edukatif memiliki beberapa manfaat yaitu pengembangan aspek fisik, pengembangan bahasa, pengembangan aspek kognitif, dan Pengembangan aspek sosial.dengan demikian Alat permainan Edukatif (APE) memiliki banyak manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak meliputi aspek perkembangan fisik, bahasa, motorik, kognitif, dan sosial, serta dapat meningkatkan daya pikir anak.²⁹

Dari kesimpulan dari beberapa pengertian diatas adalah manfaat dari APE memeberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak diantaranya peningkatkan kemempuan motorik, konsentrasi, kemampuan bahasa, dan pengenalan sebab akibat, serta kemampuan fisik dan kongnitif lainnya.Dengan kata lain APE terbukti efektif dalam mensetimulasi pertumbuhan dan perkembangan holistik (menyeluruh) anak.

²⁸ Rahmi, U. (2023). *Efektivitas Ape Kotak Sortasi Geometri Dalam Pengenalan Bentuk Geometri Di Tk Dharma Wanita Aceh Selatan* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).

²⁹ Rahmi, U. (2023). *Efektivitas Ape Kotak Sortasi Geometri Dalam Pengenalan Bentuk Geometri Di Tk Dharma Wanita Aceh Selatan* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).

C. Permainan Kotak Sortasi

1. Pengertian kotak sortasi

Kotak sortasi, yang dikenal juga sebagai kotak bentuk, adalah salah satu alat permainan edukatif (APE) yang dirancang untuk mendukung proses belajar anak-anak pada usia dini. Media permainan ini memiliki bentuk kotak berukuran sedang yang dilengkapi dengan lubang-lubang beragam bentuk geometris di setiap sisinya. Lubang-lubang tersebut diatur agar anak dapat mencocokkan balok atau potongan yang sesuai dengan bentuk yang telah ditentukan. Biasanya, kotak sortasi dibuat dari bahan kayu yang aman dan bisa dibongkar pasang, sehingga memberikan anak kesempatan untuk melakukan eksplorasi secara mandiri.³⁰

Sebagai alat belajar, kotak sortasi digunakan untuk memperkenalkan berbagai bentuk geometris kepada anak-anak. Melalui permainan ini, anak-anak mendapatkan pengalaman belajar langsung dengan mengamati, mencoba, dan mencocokkan setiap potongan dengan lubang yang tersedia. Proses ini membantu anak-anak membangun pengetahuan tentang bentuk geometris melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermanfaat.³¹

³⁰ Rahmi, U. (2023). *Efektivitas Ape Kotak Sortasi Geometri Dalam Pengenalan Bentuk Geometri Di Tk Dharma Wanita Aceh Selatan* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).

³¹Green, T. (2020). *The Effectiveness Of Sorting Games In Early Childhood Education*. *Early Childhood Research Quarterly*, 50, 123-134.

Permainan kotak sortasi mencakup berbagai balok atau potongan dengan bentuk yang bervariasi, yang dimainkan dengan cara memasukkan setiap potongan ke dalam lubang yang sesuai. Aktivitas ini dapat merangsang kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometris dan sekaligus mengembangkan aspek-aspek kognitif lainnya. Aspek-aspek tersebut meliputi pengenalan bentuk-bentuk geometris, pemilihan potongan yang tepat, pengelompokan bentuk berdasarkan karakteristik yang ada, penyusunan potongan menjadi bentuk atau struktur sederhana, serta menghitung jumlah potongan yang digunakan selama aktivitas bermain.³²

Selain berfungsi sebagai media untuk mengenalkan bentuk dan warna, permainan kotak sortasi juga berperan dalam meningkatkan keterampilan motorik halus dan kemampuan berpikir logis pada anak. Anak-anak dituntut untuk mengamati karakteristik dari setiap bentuk, membandingkannya dengan lubang yang ada, dan kemudian menentukan pasangan yang sesuai. Penelitian yang dilakukan oleh Green menunjukkan bahwa penggunaan permainan kotak sortasi dalam aktivitas belajar mampu meningkatkan partisipasi anak selama proses pembelajaran serta membantu mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan..³³

Berdasarkan penjelasan di atas kotak sortasi merupakan salah satu media sekaligus alat permainan edukatif terutama dalam menstimulasi

³² Green, T. (2020). The Effectiveness Of Sorting Games In Early Childhood Education. *Early Childhood Research Quarterly*, 50, 123-134.

³³ Green, T. (2020). The Effectiveness Of Sorting Games In Early Childhood Education. *Early Childhood Research Quarterly*, 50, 123-134.

perkembangan anak yang diterapkan dalam pembelajaran mengenal geometri. kotak sortasi dapat digunakan untuk mengenalkan geometri pada anak dengan cara memasukkan bangun ruang kedalam kotak melalui lubang yang sesuai dengan bentuk geometri. kotak sortasi terdiri dari 6 sisi, yang mana 5 sisinya terdapat lubang yang sesuai dengan bentuk bangun ruang yang dapat dimasukkan bangun-bangun ruang melalui lubang yang sesuai. Bagian atas kotak sortasi dapat dibuka agar bangun ruang yang masuk bisa dikeluarkan kembali.

2. Keunggulan Permainan Kotak Sortasi

Permainan kotak sortasi dapat membantu berbagai perkembangan anak seperti menstimulasi gerakan otot jari anak, meningkatkan konsentrasi anak, keteilitian anak, kreativitas anak, kognitif anak, dan tentu saja dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan membedakan berbagai bentuk geometri sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran.³⁴

Sedangkan menurut Latuheiru keunggulan kotak sortasi adalah sebagai berikut :

- a. Permainan kotak sortasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan menyelesaikan berbagai masalah melalui kegiatan mencocokkan dan mengatur bentuk-bentuk geometri.

³⁴ Rahmi, U. (2023). Efektivitas Ape Kotak Sortasi Geometri Dalam Pengenalan Bentuk Geometri Di Tk Dharma Wanita Aceh Selatan (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry)

- b. Menggunakan permainan kotak sortasi sebagai alat pembelajaran dapat menjadi pilihan yang efektif dalam mendukung proses belajar anak, sehingga kebutuhan akan bimbingan tambahan bisa berkurang.
- c. Permainan ini menawarkan pengalaman belajar yang nyata dan berarti karena anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, kotak sortasi dapat digunakan berulang kali, memberikan anak kesempatan untuk berlatih terus-menerus dan memperdalam pemahaman mereka.³⁵

Penggunaan kotak sortasi dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali berbagai bentuk geometri. Peningkatan dalam hasil belajar untuk mengenali bentuk-bentuk geometri ini dapat dicapai melalui penerapan kotak sortasi sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.³⁶

Alat Permaiana Edukatif (APE) kotak sortasi merupakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan ramah lingkungan untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri. Desainnya yang memungkinkan bangun ruang dimasukan dan dikeluarkan melalui lubang yang sesuai

³⁵ Rahmi, U. (2023). Efektivitas Ape Kotak Sortasi Geometri Dalam Pengenalan Bentuk Geometri Di Tk Dharma Wanita Aceh Selatan (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry)

³⁶ Darmiati, D. (2017). Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk - Bentuk Geometri Melalui Permainan Kotak Sortasi. Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (Jipa), 2(3).

dengan bentuknya, menjadikan APE ini efektif dan menarik bagi anak-anak.³⁷

Kesimpulan dari keunggulan kotak sortasi adalah membantu anak-anak dalam mengenal berbagai bentuk dan warna, dengan desainnya yang menarik memungkinkan anak dalam mengenal bangun ruang dengan mudah dan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan berfikir logis, serta mempercepat proses belajar mereka.

3. Langkah -Langkah Permainan Kotak sortasi

Permainan kotak sortasi adalah salah satu jenis alat permainan yang bersifat edukatif, dimainkan dengan cara mencocokkan dan menempatkan balok yang memiliki beragam bentuk geometri ke dalam lubang yang sesuai dengan bentuknya di dalam kotak. Melalui kegiatan ini, anak-anak diajak untuk mengenali, membedakan, dan mencocokkan setiap bentuk dengan akurat, sehingga proses bermain sekaligus berfungsi sebagai metode pembelajaran yang menarik.

Menurut Wahyudi, permainan kotak sortasi melibatkan aktivitas memasukkan balok yang memiliki berbagai bentuk ke dalam kotak melalui lubang yang telah disesuaikan dengan bentuk balok itu sendiri. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih kemampuan dalam

³⁷ Rahmi, U. (2023). Efektivitas Ape Kotak Sortasi Geometri Dalam Pengenalan Bentuk Geometri Di Tk Dharma Wanita Aceh Selatan (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry)

mengenali bentuk, berpikir secara logis, serta meningkatkan koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan selama bermain.³⁸

Dengan memainkan kotak sortasi dapat menstimulasi perkembangan positif anak, pada saat anak memainkan kotak sortasi tersebut anak akan berfikir untuk dapat memasukan permainan sesuai dengan tempatnya.

Langkah – langkah permainan kotak sortasi yaitu :

- a. Pengenalan terhadap kotak sortasi
- b. Anak mencari pasangan dari bentuk dan angka geometri
- c. Anak menyebutkan warna dan bentuk
- d. Anak memasukan bentuk geometri/angka kedalam lobang kotak sortasi.³⁹

Kesimpulan dari cara bermain kotak sortasi adalah permainan kotak sortasi merupakan alat yang efektif untuk membantu anak-anak dalam mengenal berbagai macam bentuk dan warna ,permainan ini menstimulasi perkembangan positif anak melalui proses bermain yang menyenangkan dan edukatif.

³⁸ Darmiati, D.(2017) . Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk -Bentuk Geometri Melalui Permainan Kotak Sortasi.Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (Jipa), 2(3).

³⁹ Tutuhatunewa, Fidelvia Oshin, Mieke Farny Tiwow, and Eduard J. Lengkong. "Penggunaan Media Permainan Kotak Sortasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak di TK Gmim 15 Tandurusa Kota Bitung." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9.24 (2023): 972-979.

D. Penelitian Yang Relevan

Dibawah ini beberapa hasil penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, antara lain :

1. Jurnal yang ditulis oleh Lidia Jenia , Elisabeth Tantina Ngura, Marisianus Meka dengan judul “ Pengembangan media kotak sortasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKK St Theresia Mangulewa Kecamatan Golewa Barat Kabupaten Ngada” Penelitian ini bertujuan untuk merancang media kotak sortasi yang dapat mendukung perkembangan kognitif anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun dan untuk mengevaluasi kelayakan media tersebut sebagai alat pembelajaran di TKK St. Theresia. Penelitian dilakukan di TKK St. Theresia Mangulewa, dengan melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, satu ahli desain pembelajaran, serta peserta didik sebagai subjek uji. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kotak sortasi mendapatkan penilaian yang positif berdasarkan evaluasi dari ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, serta melalui uji coba individual dan kelompok kecil. Penilaian dari ahli materi mencatat persentase sebesar 82,2%, yang tergolong valid, sedangkan penilaian dari ahli media mencapai persentase sebesar 82,5%, yang juga dinyatakan valid. Di sisi lain, evaluasi dari ahli desain pembelajaran memiliki persentase 80%, yang masuk ke dalam kategori valid. Pada tahap uji coba individual, diperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid, yang juga sama untuk uji coba kelompok kecil yang mencapai persentase 100% dalam kategori sangat valid. Dengan memperhatikan persentase dari hasil validasi

serta tingkat kevalidan yang tercapai pada setiap tahapan uji coba, dapat disimpulkan bahwa media kotak sortasi layak digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun.

2. Skripsi oleh Darmiati Darmiati , Penelitian ini berjudul “Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Permainan Kotak Sortasi di TK Udep Saree Kecamatan Peusangan Siblah Krueng Kabupaten Bireuen”. Rumusan masalah yang dihadapi adalah bagaimana meningkatkan kemampuan anak dalam memahami bentuk-bentuk geometri melalui permainan kotak sortasi di TK Udep Saree yang terletak di Kecamatan Peusangan Siblah Krueng, Kabupaten Bireuen. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian tindakan kelas. Temuan dari penelitian memperlihatkan bahwa berdasarkan observasi kondisi awal anak usia dini di TK Udep Saree, pemahaman mereka mengenai geometri masih sangat minim, dengan hanya 38,32% yang memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut. Hasil dari penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa permainan kotak sortasi efektif dalam meningkatkan pengenalan geometri anak usia dini di TK Udep Saree pada Kelompok B. Hal ini terlihat dari peningkatan dalam pemahaman geometri serta pencapaian indikator kinerja yang diteliti. Pada siklus I, persentase pengenalan geometri anak berada di angka 71,66%, lalu mengalami kenaikan menjadi 80% pada siklus II. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan kotak sortasi berhasil dalam

meningkatkan pengenalan geometri di kalangan anak usia dini di TK Udep Saree pada Kelompok B..

3. Skripsi oleh Ultarial Rahmi ,dengan judul “Efektivitas APE Kotak Sortasi Geometri dalam Pengenalan Bentuk Geometri di TK Dharma Wanita Aceh Selatan” Pemahaman anak mengenai bentuk geometri masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan Alat Peraga Edukasi (APE) yang mendukung proses belajar, di mana guru hanya mampu memberikan pertanyaan yang sederhana dan menggambar bentuk geometri di papan tulis. Anak-anak yang berusia 5-6 tahun seharusnya sudah bisa mengklasifikasikan bentuk, meneliti bangunan, melakukan pengukuran, serta menyelaraskan objek menurut bentuk, warna, dan ukuran yang serupa. APE Kotak Sortasi Geometri berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung pembelajaran, sehingga anak dapat mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama bentuk geometri dalam berbagai variasi bentuk, warna, dan ukuran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas APE Kotak Sortasi Geometri dalam mengenalkan bentuk geometri kepada anak-anak berusia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Aceh Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen Pre-Eksperimental menggunakan desain One Group Pre-Test Post-Test. Populasi dalam studi ini mencakup anak kelas B, dengan teknik pengambilan sampel total yang mencakup 15 anak. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Hasil analisis dengan uji normalitas, uji-t, dan uji hipotesis menunjukkan bahwa APE Kotak Sortasi

Geometri efektif dalam pengenalan bentuk geometri kepada anak-anak, dengan nilai thitung yang lebih besar daripada ttabel yaitu $16.66 > 1.761$. Oleh karena itu, hipotesis alternatif H_a diterima, sedangkan hipotesis nol H_o ditolak, yang menyimpulkan bahwa APE Kotak Sortasi Geometri efektif dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak-anak berusia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Aceh Selatan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif, yaitu melalui kerja sama antara peneliti dan guru. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai mitra, sedangkan peneliti bertugas melakukan pengamatan, mengumpulkan data, menganalisis hasil penelitian, serta menyusun laporan penelitian. Melalui kolaborasi tersebut, proses penelitian diharapkan dapat berjalan lebih efektif. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu rancangan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, PTK dapat dilakukan oleh guru maupun peneliti untuk mengatasi berbagai permasalahan yang muncul selama kegiatan pembelajaran sehingga mutu pembelajaran menjadi lebih baik.⁴⁰

pembelajaran, sehingga memungkinkan guru dan peneliti melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran yang telah dilaksanakan sebagai guru nya.

Menurut Kemmis dan McTaggart, penelitian tindakan merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu atau kelompok melalui tindakan yang

⁴⁰ H.M. Sukardi, *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembnganya*, tersedia di Googele Buku.

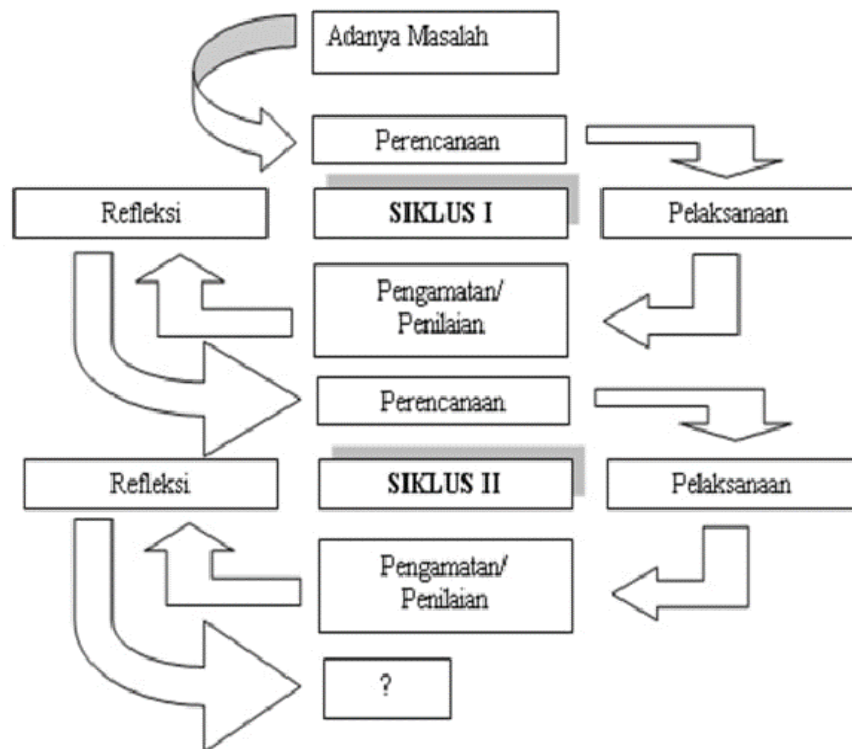
direncanakan untuk memperbaiki kondisi tertentu sekaligus memperoleh pemahaman terhadap tindakan yang telah dilakukan. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di lingkungan kelas sebagai tempat berlangsungnya proses pembelajaran, sehingga memungkinkan guru dan peneliti melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilaksanakan oleh guru, dosen, atau peneliti dengan tujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran. Dalam kajian ini, model penelitian tindakan kelas yang diterapkan adalah model Kemmis dan McTaggart.⁴¹

Kemmis dan McTaggart menyatakan bahwa secara umum terdapat empat langkah dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Berikut adalah model dari masing-masing tahap tersebut.⁴²

⁴¹ Wina Sanjaya.(2011). *Penelitian Tindakan Kelas* . Jakarta: Prenda Media Grop.

⁴² Sukardi “*Metode Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi Dan Pengembangannya* Gogele Buku,” 5-6



Gambar 3. 1
Tahapan dalam PTK

Penelitian ini akan dilakukan dalam tiga siklus. Pada siklus pertama, tindakan pembelajaran akan diimplementasikan mengikuti pendekatan. Selanjutnya, tindakan pada siklus kedua akan dikembangkan berdasarkan refleksi dari pelaksanaan siklus pertama, sedangkan tindakan pada siklus ketiga akan dirancang berdasarkan wawasan yang diperoleh dari siklus kedua. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, implementasi tindakan, observasi, dan refleksi.

Kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti merumuskan berbagai langkah yang akan diambil berdasarkan permasalahan penelitian, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan sortir kotak. Tugas yang terlibat meliputi penentuan model pembelajaran, pemilihan bahan ajar, pengembangan silabus, pembuatan Rencana Pembelajaran (RPP), pembuatan Lembar Kerja Siswa (LKPD) atau Lembar Pembelajaran (LKS), dan perancangan instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk kegiatan guru dan siswa, serta kuesioner untuk menilai motivasi belajar siswa.

2) Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan eksekusi dari perencanaan sebelumnya. Pada fase ini, guru atau peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan sesuai dengan tujuan penelitian. Semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara sistematis berdasarkan silabus, RPP, dan LKPD yang telah disiapkan, dengan menggunakan permainan sortir kotak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

3) Observasi

Tahap observasi berlangsung bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Kegiatan observasi dilakukan oleh seorang pengamat yang bukan guru atau peneliti yang melaksanakan sesi pembelajaran. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya yang dirancang untuk mengevaluasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Tujuan observasi adalah untuk mengumpulkan data mengenai pelaksanaan tindakan, menilai kegiatan pembelajaran, dan menentukan sejauh mana tindakan yang dilaksanakan memenuhi tujuan penelitian.

4) Refleksi

Refleksi terjadi di akhir setiap siklus, berfungsi sebagai evaluasi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Pada fase ini, peneliti meninjau semua hasil pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan yang ditemui selama proses implementasi, dan mengevaluasi efektivitas tindakan yang diterapkan. Hasil refleksi selanjutnya akan menjadi dasar perbaikan dan membantu dalam perencanaan tindakan selanjutnya untuk siklus berikutnya, sehingga meningkatkan proses pembelajaran dan memastikan tercapainya tujuan penelitian..

B. Subjek Penelitian

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak-anak di TK Tunas Melati IAIN Curup yang berjumlah 11, dengan rincian 6 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan observasi awal yang

menunjukkan bahwa sejumlah anak memerlukan dorongan tambahan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak melalui penerapan permainan kotak sortasi sebagai alat pembelajaran.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di TK Tunas Melati IAIN Curup, pada tanggal 04 Agustus 2025. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa tempat ini merupakan sumber utama untuk memperoleh data serta informasi yang berkaitan dengan fokus penelitian, yaitu pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan kotak sortasi.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Data Primer

Data primer merujuk pada informasi yang diperoleh langsung dari sumber utama penelitian. Dalam konteks penelitian ini, data primer diambil dari peserta didik di TK Tunas Melati IAIN Curup serta dari guru yang berkolaborasi dalam pelaksanaan penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan kotak sortasi, dengan tujuan untuk memantau perkembangan kemampuan kognitif anak selama proses tindakan berlangsung.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi tambahan yang diperoleh dari berbagai sumber yang tidak secara langsung memberikan wawasan kepada peneliti.

Dalam studi ini, data sekunder dikumpulkan melalui dokumen dan arsip sekolah, termasuk profil sekolah, sejarah pendirian, data akreditasi, dan dokumen terkait lainnya yang relevan dengan pelaksanaan penelitian. Informasi ini digunakan untuk melengkapi data primer, sehingga menghasilkan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai situasi penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data untuk penelitian ini diperoleh melalui observasi langsung yang dilaksanakan oleh peneliti selama proses pembelajaran. Kegiatan pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat setiap aktivitas yang terkait dengan peningkatan kemampuan kognitif anak berusia 5 hingga 6 tahun melalui permainan kotak sortasi. Abbu Samad menyatakan bahwa⁴³ observasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memantau secara langsung berbagai peristiwa atau aktivitas yang terjadi di lapangan, kemudian mencatat hasil pengamatan tersebut dengan instrumen observasi yang telah dipersiapkan.

1. Pedoman kisi-kisi

Sanjaya menjelaskan bahwa⁴⁴ instrumen yang dipakai dalam proses observasi dapat berupa lembar checklist atau daftar cek. Dokumen tersebut berisi sejumlah indikator atau aspek yang akan diamati selama penelitian. Dengan alat ini, peneliti menandai setiap indikator untuk menunjukkan ada

⁴³Samad, Dasta. "Meningkatkan Hasil Belajar Bidang Pengembangan Melalui Metode Bermain Peran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning." *PEDAGOGIKA* (2022): 84-101.

⁴⁴ Sanjaya, DR H. Wina. *Penelitian tindakan kelas*. Prenada Media, 2016.

atau tidaknya aktivitas serta perilaku yang muncul sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang berfungsi sebagai data pendukung untuk melengkapi hasil dari observasi. Data dokumentasi memiliki tingkat objektivitas yang tinggi karena dapat memberikan bukti konkret mengenai pelaksanaan penelitian. Dalam studi ini, dokumentasi digunakan untuk menyimpan berbagai kegiatan anak saat mengikuti pembelajaran melalui permainan kotak sortasi.

Alat dokumentasi yang digunakan meliputi kamera foto dan kamera video. Kamera foto digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas anak dalam bentuk gambar statis (*still photography*), sedangkan kamera video dipakai untuk merekam aktivitas pembelajaran dalam bentuk gambar bergerak (*video photography*). Kedua perangkat ini berfungsi sebagai media dokumentasi digital yang mampu merekam data visual secara tepat, sehingga dapat digunakan sebagai bukti pendukung dalam proses analisis dan pelaporan hasil penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Alat penelitian merupakan perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan selama proses penelitian. Pemilihan alat harus disesuaikan

dengan teknik pengumpulan data yang diterapkan, agar dapat menghasilkan informasi yang akurat, relevan, dan sejalan dengan tujuan penelitian.⁴⁵

Dalam sebuah penelitian, instrumen memiliki peran yang sangat signifikan karena kualitas data yang diperoleh sangat tergantung pada kualitas alat yang digunakan. Instrumen yang disusun dengan baik akan menghasilkan data yang valid dan mampu menggambarkan kondisi yang sebenarnya, sedangkan instrumen yang kurang tepat dapat memengaruhi kualitas hasil penelitian. Oleh karena itu, alat penelitian dirancang untuk mengungkap fakta secara objektif berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi untuk mengukur perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini selama kegiatan pembelajaran menggunakan permainan kotak sortasi.

⁴⁵ Jurnal Paud Agpedia Amanda Salsabila Juandi* Program Studi Pgpaud Universitas Pendidikan Indonesia

Tabel 3. 1
Lembar Observasi

No	Indikator	Sub Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Belajar pemecahan dan masalah	1. Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna				
		2. Anak mampu memasukan benda sesuai pola				
2.	Berpikir logis	1. Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk geometri				
		2. Anak mampu mengelompokan bentuk geometri dengan warna yang sama				
		3. Anak mampu mengelompokan geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil ke yang terbesar)				
3.	Berpikir simbolik	1. Anak mampu menyusun benda sesuai angka yang diminta guru				
		2. Anak mampu menyebutkan pola geometri melalui gambar				

Keterangan Table :

- BSB : Jika anak memenuhi kategori yanag berjumlah 4 aspek
 BSH : Jika anak memenuhi kategori yang berjumlah 3 aspek
 MB : Jika anak memenuhi kategori berjumlah 2 aspek
 BB : Jika anak memenuhikategori berjumlah 1 aspek

G. Metode Pengumpulan Data

Analisis yang dilakukan oleh para peneliti terdiri dari dua tipe, yaitu metode analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif yang menyajikan hasil penelitian dalam bentuk permasalahan aktual serta fenomena yang terjadi dan mempresentasikan hasil berupa angka. Selain itu, analisis data dalam penelitian ini juga melibatkan deskriptif kualitatif untuk mengevaluasi hasil dari tindakan kelas yang menggunakan media pembelajaran kotak sortasi guna meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak di TK Tunas Melati IAIN Curup.

Data diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran secara langsung. Setiap kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara langsung untuk mengambil keputusan, menggunakan rumus dari Anas Suydjono sebagai berikut.:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan

$\bar{X}$ = Mean/ Rata-rata yang dicari

$\sum X$ = Jumlah skor yang dicari

N = Jumlah indikator / hasil

Klasifikasi hasil observasi bermain peran dapat dilakukan berdasarkan rata-rata skor. Klasifikasi hasil observasi bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak disusun berdasarkan rata-rata skor.

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan dari penelitian ini mencakup adanya perubahan-perubahan positif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Melati IAIN Curup.

1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai metode bermain peran sebelum dilakukan tindakan dan setelah tindakan di terapkan. Selain itu, data yang dikumpulkan berasal dari pengamatan awal terhadap anak-anak.
2. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi hasil yang diperoleh dari pra siklus yang telah dilaksanakan.

H. Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan ditentukan melalui peningkatan kemampuan berpikir anak berusia 5–6 tahun setelah mengikuti proses belajar yang menggunakan permainan kotak sortasi. Penelitian dianggap berhasil jika kemampuan kognitif anak meningkat sesuai dengan indikator yang diberikan dalam penelitian ini. Peningkatan terlihat ketika kemampuan kognitif anak usia dini menunjukkan kemajuan yang jelas.

Aktivitas anak dikatakan jika persentase hasil kegiatan anak meningkatkan dari hasil pengamatan berikutnya. Peningkatan aktivitas anak ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 2
Klafikasi Pembelajaran Kotak sortasi

Skor	Kriteria
1,00-75	Belum Berkembng
1,76-2,50	Mulai Berkembang
2,51-3,25	Berkembang esuai Harapan
3,26-4,00	Berkembang Sangat Baik

Kriteria penilaian tertinggi dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah skor 4 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan skor terendah adalah 1 dengan kategori Belum Berkembang (BB). Penilaian perkembangan anak dibagi menjadi empat kategori, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, jarak interval penilaian dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$Jarak\ interval = \frac{4 - 1}{4} = 0,75$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Sejarah singkat berdirinya TK Tunas Melati IAIN Curup

TK Tunas Melati IAIN Curup didirikan pada tahun ajaran 1986/1987 dalam bingkai Dharma Wanita Fakultas Ushuluddin Rejang Lebong dengan nama pertama TK Tunas Melati. Pada awal didirikannya, sekolah ini terletak di area Fakultas Ushuluddin IAIN Raden Fatah Curup. Seiring berkembangnya sistem lembaga pendidikan tinggi, nama instansi tersebut mengalami beberapa perubahan hingga akhirnya menggunakan nama TK Tunas Melati IAIN Curup seperti yang dikenal sampai saat ini. Lembaga ini memiliki status sebagai sekolah swasta yang diurus oleh sebuah yayasan.

Secara administratif, TK Tunas Melati IAIN Curup memiliki alamat di Jalan Dr. AK. Gani No.1, Dusun Curup, Kelurahan, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Saat ini, sekolah menyediakan dua kelompok layanan pendidikan, yaitu satu kelas TK B yang diperuntukkan bagi anak berusia 5–6 tahun dengan jumlah 12 siswa, serta satu kelas Taman Penitipan Anak (TPA) yang ditujukan untuk anak usia 2–4 tahun dengan jumlah 11 siswa.

2. Situasi dan kondisi sekolah

TK Tunas Melati IAIN Curup menyediakan lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan mendukung, sehingga mampu menciptakan suasana yang kondusif untuk berlangsungnya proses pembelajaran. Kondisi tersebut

didukung oleh tersedianya sarana dan prasarana yang cukup memadai, lingkungan fisik sekolah yang terorganisir dengan baik, serta penerapan tata tertib yang dilaksanakan secara konsisten. Selain itu, cara yang digunakan oleh guru dalam berinteraksi dengan siswa juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif, teratur, dan menyenangkan.

3. Visi dan misi sekolah

- a. Mewujudkan pendidikan yang mampu menghasilkan peserta didik yang mandiri, memiliki karakter yang baik, serta berprestasi di bidang iman dan takwa (IMTAQ), ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta budaya.
- b. Misi TK Tunas Melati IAIN Curup yaitu:
 - 1) Membentuk peserta didik yang mandiri, terampil, cerdas, serta kreatif di bidang seni, budaya, dan agama.
 - 2) Melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, menyenangkan, serta mampu mengembangkan berbagai potensi kecerdasan anak.
 - 3) Menanamkan nilai-nilai dan norma agama melalui kebiasaan sehari-hari dalam kehidupan.

4. Tenaga pendidik di TK Tunas Melati IAIN Curup

Tenaga pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan di setiap institusi. Di TK Tunas Melati IAIN Curup, para tenaga pendidik bertanggung jawab dalam merancang,

melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar mengajar agar dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara maksimal. Berdasarkan informasi dari sekolah, lembaga ini memiliki seorang kepala sekolah dan empat orang guru yang bertugas mengurus pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Struktur organisasi TK Tunas Melati IAIN Curup dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Struktur organisasi TK Tunas Melati IAIN Curup

Nama	Jabatan
Darma Wanita IAIN Curup	Pelindung
Helda Yunita, S.Pd	Kepala sekolah
Dina Maryani, S.Pd	Guru kelas A
Miranda, S.Pd	Guru kelas B

5. Keadaan anak usia dini di TK Tunas Melati IAIN Curup

Jumlah peserta didik di TK Tunas Melati IAIN Curup pada tahun ajaran 2025/2026.

Tabel 4. 2
Jumlah Peserta Didik TK Tunas Melati

Laki-laki	perempuan	Total
6	5	11

6. Sarana dan Prasarana TK Tunas Melati IAIN Curup

Sarana dan prasarana merupakan elemen yang mendukung keberhasilan sekolah dalam proses pendidikan dan pengajaran. Dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai dan sesuai dengan ketentuan yang ada, proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

Tabel 4. 3
Sarana Prasarana TK Tunas Melati IAIN Curup

NO	Jenis	keterangan	jumlah	Kondisi	
				baik	Rusak
1	Ruang Kelas	Ada	2	√	
2	Tempat bermain	Ada	2	√	
3	Kursi anak	Ada	25	√	
4	Meja anak	Ada	25	√	
5	Al lemari	Ada	5	√	
6	Rak buku	Ada	3	√	
7	Meja dan kursi guru	Ada	5	√	
8	Alat permainan dalam ruangan	Ada	40	√	
9	Alat permainan di luar ruangan	Ada	5	√	
10	Ruang kepala	Ada	1	√	
11	Ruang uks	Ada	1	√	
12	Sound system	Ada	1	√	
13	Dapur umum	Ada	1	√	
14	Rak sepatu	Ada	2	√	

7. Jadwal Kegiatan Pembelajaran TK Tunas Melati IAIN Curup

Tabel 4. 4
Jadwal Kegiatan Pembelajaran TK Tunas Melati Curup

Jam	Kegiatan
07.00 WIB	Persiapan Lingkungan
07.30–08.00 WIB	Penyambutan Kedatangan Anak
08.00–08.20 WIB	Baris dan Masuk Kelas
08.20–09.00 WIB	Ngaji dan Ice Breaking
09.00–10.00 WIB	Kegiatan Inti
10.00–10.30 WIB	Istirahat
10.30–10.50 WIB	Makan
10.50–11.00 WIB	Recalling dan Doa Sebelum Pulang
11.00–12.00 WIB	Penjemputan

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi awal sebelum siklus

Dari temuan orientasi yang dijalankan sebelum memasuki siklus pertama ada beberapa permasalahan yang di jumpai oleh penulis selama Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sebelum penulis menjalankan siklus, permasalahan tersebut diantaranya yaitu:

- a. Kurangnya pemahaman mengenal bentuk Geometri pada anak.
- b. Kurangnya kemampuan mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang terkecil hingga terbesar.
- c. Kurangnya peran aktif anak dalam tahapan pembelajaran.
- d. Kondisi ini dikarenakan anak cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung.
- e. Hal ini dikarenakan anak cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 4. 5
Hasil Pencapaian Prasiklus

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	Keterangan
1	SN	1	1	1	1	1	1	1	BB
2	AV	1	1	1	1	1	1	1	BB
3	SA	1	1	1	1	1	1	1	BB
4	QN	1	1	1	1	1	1	1	BB
5	MK	1	1	1	1	1	1	1	BB
6	DLN	1	1	1	1	1	1	1	BB
7	FKR	1	1	1	1	1	1	1	BB
8	MKO	1	1	1	1	1	1	1	BB
9	GN	1	1	1	1	1	1	1	BB
10	JE	1	1	1	1	1	1	1	BB
11	PWS	1	1	1	1	1	1	1	BB
Jumlah		11	11	11	11	11	11	11	Sangat kurang
Rata-rata		1	1	1	1	1	1	1	

Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra siklus, terdapat 11 siswa yang masih berada dalam kategori Belum Berkembang (BB). Nilai rata-rata yang dicapai adalah 1, sehingga tingkat kemampuan kognitif anak, khususnya dalam memahami bentuk-bentuk geometri, berada dalam kriteria sangat kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir anak masih memerlukan rangsangan melalui proses belajar yang lebih efektif.

2. Hasil tindakan siklus (pertemuan 1)

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama disusun berdasarkan hasil observasi awal (prasiklus) yang menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa hambatan dalam kemampuan anak untuk mengenali berbagai bentuk geometri. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyusun rencana tindakan perbaikan dalam pembelajaran yang dilaksanakan pada hari Senin, 4 Agustus 2025, sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir anak melalui penerapan permainan kotak sortasi.

a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, peneliti menyusun langkah-langkah yang akan diperlukan dalam satu siklus, yang terdiri dari tiga kali pertemuan dengan tema Alam Semesta dan subtema Bentuk-Bentuk Geometri. Sebelum proses belajar mengajar dimulai, guru terlebih dahulu melakukan persiapan berbagai alat pembelajaran yang mencakup silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), serta lembar observasi yang akan digunakan oleh peneliti. Observasi

dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengamati cara guru melaksanakan pembelajaran serta perkembangan kemampuan anak selama mereka berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Tabel 4. 6
Rencana Pembelajaran Harian

No	Hari /Tanggal	Peetemuan	Materi
1.	Senin 4 Agustus 2025	1	pengenalan tema dan sub tema, anak mampu mengenal berbagai bentuk Geometri dengan mengelompokan ukuran yang berbeda dari yang terkecil hingga terbesar serta Menyusun benda sesuai angka yang sesuai yang diminta.

b. Pelaksanaan Tindakan

Penulis mendapat bantuan dari guru kelas dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Aktivitas ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada siklus pertama, pertemuan pertama, peserta didik menjalani pembelajaran setiap harinya. Kegiatan dimulai dengan pembukaan, yaitu guru dan anak-anak bernyanyi serta berdoa bersama. Guru juga melakukan pemeriksaan kehadiran anak, menata tempat duduk, dan kemudian melaksanakan kegiatan untuk mengenali bentuk-bentuk Geometri dalam tema "Alam Semesta" dengan sub tema "Bentuk-bentuk Geometri". Selain itu, guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kegiatan berikutnya adalah kegiatan

utama yaitu guru menjelaskan mengenai pengertian bentuk geometri serta cara menyesuaikan bentuk dan ukuran yang tepat, guru menunjukkan cara bermain dengan kotak sortasi, kemudian guru meminta setiap anak untuk maju ke depan dan mencocokkan bentuk serta ukuran yang sesuai.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang menggambarkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan dapat diketahui bahwa aktivitas siswa berjalan dengan baik dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4. 7
Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 1 Pertemuan 1)

NO	Nama	1	2	3	4	5	6	7	Total	Rata – rata	Ket
1	SN	1	1	2	2	2	2	2	12	1,71428571	BB
2	AV	1	1	1	2	2	2	2	11	1,57142857	BB
3	SA	1	1	1	2	2	2	2	11	1,57142857	BB
4	QN	1	1	1	2	2	2	2	11	1,57142857	BB
5	MK	1	1	2	2	2	2	2	12	1,71428571	BB
6	DLN	2	1	2	1	1	1	1	9	1,28571429	BB
7	FKR	1	1	2	1	1	1	1	8	1,14285714	BB
8	MKO	1	1	2	1	1	1	1	8	1,14285714	BB
9	GN	1	1	2	1	1	1	1	9	1,14285714	BB
10	JE	1	1	1	1	1	1	1	7	1	BB
11	PWS	1	1	1	2	2	2	2	11	1,57142857	BB
Jumlah		12	11	17	17	17	17	18	109	15,4285714	
Rata-rata		1,09090909	1	1,54545	1,54545	1,54545	1,54545	1,54545	9,9	1,4025974	Sangat Kurang

Keterangan aspek penilaian dari table tabel di atas :

- 1) Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna

- 2) Anak mampu memasukkan benda sesuai pola
- 3) Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri
- 4) Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama
- 5) Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar)
- 6) Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang di minta guru
- 7) Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar

Berdasarkan tabel di atas hasil obsevasi pada siklus pertama yaitu, anak yang mendapatkan kriteri belum berkembang (BB) terdapat 11 anak, berdasarkan hasil di atas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 1,09 yang termasuk belum berkembang (BB), Aspek penilaian kedua mendapatkan nilai rata-rata 1 termasuk ke dalam kriteria belum bekembang (BB), Aspek penilaian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 1,54 termasuk ke dalam kriteria belum bekembang (BB), Aspek penilaian ke empat mendapatkan nilai rata-rata 1,54 termasuk ke dalam kriteria belum bekembang (BB), Aspek penilaian ke lima mendapatkan nilai rata-rata 1,54 termasuk ke dalam kriteria belum bekembang (BB), Aspek penilaian keenam mendapatkan nilai rata-rata 1,54 termasuk ke dalam kriteria belum bekembang (BB), Aspek penilaian ke tujuh mendapatkan nilai rata-rata 1,54 termasuk ke dalam kriteria belum

bekembang (BB) . dengan demikian rata-rata siklus 1 pertemuan pertama adalah 1,40 yang termasuk kedalam kriteria penilaian sangat kurang.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan guru dan siswa, pelaksanaan tindakan pada siklus pertama pertemuan pertama belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Meskipun ada peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal, tingkat peningkatan tersebut masih tergolong kecil, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya. Selama proses belajar berlangsung, hanya sejumlah kecil siswa yang mulai mampu mengenali berbagai bentuk geometri, sementara sebagian besar masih membutuhkan bimbingan dari guru untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Secara umum, kemampuan anak dalam mengenali bentuk-bentuk geometri masih belum mencapai tingkat perkembangan yang sesuai dengan standar keberhasilan yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, rata-rata tingkat pencapaian kemampuan kognitif pada siklus pertama, pertemuan pertama belum mencapai target yang telah ditentukan. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pada Siklus I Pertemuan 2 agar proses pembelajaran dapat dioptimalkan dan kemampuan kognitif anak dalam mengenali berbagai bentuk geometri dapat ditingkatkan.

3. Hasil Tindakan siklus 1 (pertemuan ke 2)

Kegiatan awal dari siklus ini dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan selama orientasi, yang menunjukkan beberapa masalah yang menghambat kemampuan berhitung anak sebelum dilakukan tindakan. Mengingat permasalahan yang telah diidentifikasi, direncanakan untuk melaksanakan tindakan di siklus 1 pada hari Selasa, 5 Agustus 2025. Setiap pertemuan dalam siklus ini terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan fokus pada peningkatan pemahaman bentuk Geometri melalui penggunaan media kotak sortasi dalam proses pembelajaran. Dari tindakan ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenali bentuk Geometri.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan mencakup 1 siklus yang terdiri dari 3 kali pertemuan dengan tema Tanaman. Sebelum pembelajaran dimulai, guru telah menyiapkan silabus dan RPPH, serta lembar observasi untuk peneliti. Pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran, baik terhadap guru yang mengajar maupun anak-anak yang mengikuti pembelajaran.

Tabel 4. 8
Rencana Pembelajaran Harian

No	Hari /Tanggal	Pertemuan	Materi
1.	Selasa 5 Agustus 2025	2	pengenalan tema dan sub tema, anak mampu mengenal berbagai bentuk Geometri dengan mengelompokkan ukuran yang berbeda dari yang terkecil hingga terbesar serta Menyusun benda sesuai angka yang sesuai yang diminta.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilaksanakan oleh peneliti dengan dukungan dari guru kelas sebagai rekan kerja. Proses pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun sebelumnya dan dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan menggunakan kotak sortasi. Pada siklus ini, tindakan diadakan sebanyak tiga kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama Siklus I, pembelajaran dimulai dengan kegiatan pembukaan yang mencakup menyanyi bersama, berdoa, mengecek kehadiran siswa, dan pengaturan tempat duduk agar suasana belajar tetap teratur dan nyaman. Kemudian, guru memperkenalkan materi yang berjudul "Alam Semesta" dengan subtema "Bentuk-Bentuk Geometri", serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dalam sesi inti, guru menjelaskan apa yang dimaksud dengan bentuk-bentuk geometri dan cara mencocokkan bentuk serta ukuran yang tepat. Setelah penjelasan tersebut, guru menunjukkan cara menggunakan media kotak sortasi sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan. Selanjutnya, setiap anak diberi kesempatan untuk maju ke depan secara bergantian untuk mencocokkan balok dengan lubang-lubang yang memiliki bentuk dan ukuran yang sesuai. Dengan kegiatan ini, anak diharapkan dapat mengenali berbagai bentuk geometri sekaligus meningkatkan kemampuan kognitifnya.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mendapatkan gambaran tentang aktivitas siswa saat mengikuti kegiatan belajar. Hasil dari pengamatan ini menunjukkan tingkat keterlibatan anak selama pelaksanaan tindakan dan menjadi dasar dalam menilai perkembangan kemampuan kognitif mereka. Secara rinci, hasil observasi mengenai aktivitas siswa selama pembelajaran disajikan dalam tabel berikut

Tabel 4. 9
Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 1 Pertemuan 2)

NO	Nama	1	2	3	4	5	6	7	Total	Rata rata	Ket
1	SN	1	2	2	2	2	2	2	13	1,857142 86	MB
2	AV	1	1	2	2	2	2	2	12	1,714285 71	BB
3	SA	1	1	1	2	2	2	2	11	1,571428 57	BB

4	QN	1	1	1	2	2	2	2	11	1,571428 57	BB
5	MK	1	1	2	2	2	2	2	12	1,714285 71	BB
6	DLN	2	1	2	1	1	1	1	9	1,285714 29	BB
7	FKR	1	1	2	1	1	1	2	10	1,285714 29	BB
8	MKO	1	1	2	1	1	1	2	9	1,285714 29	BB
9	GN	1	1	2	1	1	1	2	9	1,285714 29	BB
10	JE	1	1	2	2	1	1	2	10	1,428571 43	BB
11	PWS	1	1	2	2	2	2	2	12	1,714285 71	BB
Jumlah		12	12	20	19	17	17	21	118	16,71428 57	
Rata-rata		1,0 909	1,09 091	1,8 18 18	1,63 636	1,545 45	1,54 545	1,9090 9	10,7272727	1,519480 52	Belum Berkem bang

Keterangan aspek penilaian dari tabel diatas :

- 1) Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna
- 2) Anak mampu memasukkan benda sesuai pola
- 3) Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri
- 4) Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama
- 5) Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar)
- 6) Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang di minta guru
- 7) Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar

Berdasarkan tabel di atas hasil obsevasi pada siklus pertama pertemuan ke 2 yaitu, anak yang mendapatkan kriteri belum berkembang (BB) terdapat 9 anak dan yang sudah mulai berkembang (MB) terdapat 2 anak, berdasarkan hasil di atas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 1,09 yang termasuk belum berkembang (BB), Aspek penialian kedua mendapatkan nilai rata-rata 1,09 termasuk ke dalam kriteria belum bekembang (BB), Aspek penialian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 1,81 termasuk ke dalam kriteria mulai bekembang (MB) , Aspek penialian ke empat mendapatkan nilai rata-rata 1,63 termasuk ke dalam kriteria belum bekembang (BB), Aspek penialian ke lima mendapatkan nilai rata-rata 1,54 termasuk ke dalam kriteria belum bekembang (BB), Aspek penialian keenam mendapatkan nilai rata-rata 1,54 termasuk ke dalam kriteria belum bekembang (BB) , Aspek penialian ke tujuh mendapatkan nilai rata-rata 1,90 termasuk ke dalam kriteria mulai bekembang (MB) . dengan demikian rat-rata siklus 1 pertemuan ke dua adalah 1,51 yang termasuk kedalam kriteria penialian belum berkembang.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa, pelaksanaan tindakan pada Siklus I Pertemuan 2 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak jika dibandingkan dengan

pertemuan sebelumnya. Namun, peningkatan tersebut masih belum maksimal, sehingga diperlukan perbaikan pada pertemuan berikutnya. Selama proses pembelajaran, hanya sebagian kecil anak yang dapat mengenali bentuk-bentuk geometri secara mandiri, sementara sebagian besar peserta didik masih membutuhkan arahan dan bimbingan dari guru.

Secara umum, kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometri belum berkembang sesuai dengan target yang diinginkan. Menurut pengamatan peneliti, rata-rata pencapaian kemampuan kognitif pada Siklus I Pertemuan 2 belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan tindakan pada Siklus I Pertemuan 3 untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

4. Hasil Tindakan siklus 1 (pertemuan ke 3)

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I Pertemuan 3 disusun berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada pertemuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, masih memerlukan peningkatan. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, peneliti merencanakan tindakan lanjutan yang dilaksanakan pada hari Rabu, 6 Agustus 2025. Setiap pertemuan dalam penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Seluruh rangkaian kegiatan

pembelajaran difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui penggunaan media kotak sortasi. Dengan pelaksanaan tindakan tersebut, diharapkan kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara lebih optimal.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun kegiatan pembelajaran sebagai bagian dari Siklus I yang terdiri atas tiga kali pertemuan dengan tema Tanaman. Sebelum proses pembelajaran dimulai, guru terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), serta lembar observasi yang akan digunakan selama penelitian berlangsung. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran serta perkembangan kemampuan anak selama mengikuti setiap kegiatan yang telah dirancang.

Tabel 4. 10
Rencana Pembelajaran Harian

No	Hari /Tanggal	Pertemuan	Materi
1.	Rabu 6 Agustus 2025	3	pengenalan tema dan sub tema, anak mampu mengenal berbagai bentuk Geometri dengan mengelompokkan ukuran yang berbeda dari yang terkecil hingga terbesar serta Menyusun benda sesuai angka yang sesuai yang diminta.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada sama dengan guru kelas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun. Tindakan pembelajaran pada siklus ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui penggunaan media kotak sortasi. Pada Siklus I Pertemuan 3, kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan yang meliputi bernyanyi bersama, berdoa, mengecek kehadiran peserta didik, serta menata tempat duduk agar suasana belajar menjadi tertib dan kondusif. Selanjutnya, guru memperkenalkan materi pembelajaran dengan tema Alam Semesta dan subtema tahap pelaksanaan tindakan, peneliti bekerja Bentuk-Bentuk Geometri, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan pengertian bentuk-bentuk geometri serta cara mencocokkan bentuk dan ukuran yang sesuai. Setelah itu, guru mendemonstrasikan cara menggunakan media kotak sortasi sebagai alat permainan edukatif. Selanjutnya, setiap peserta didik diberi kesempatan secara bergantian untuk maju ke depan dan mencocokkan balok dengan lubang yang memiliki bentuk dan ukuran yang sesuai. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri serta kemampuan kognitifnya dapat berkembang secara optimal.

c. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai keterlibatan anak dalam setiap kegiatan pembelajaran serta perkembangan kemampuan kognitif mereka selama menggunakan media kotak sortasi. Hasil pengamatan tersebut selanjutnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 11
Pencapaian Perkembangan Anak Siklus 1 (Pertemuan 3)

NO	Nama	1	2	3	4	5	6	7	Total	Rata – rata	Ket
1	SN	2	2	2	2	2	2	2	14	2	MB
2	AV	2	2	2	2	2	2	2	14	2	MB
3	SA	2	2	2	2	2	2	2	14	2	MB
4	QN	2	2	2	2	2	2	2	14	2	MB
5	MK	2	2	2	2	2	2	2	14	2	MB
6	DLN	2	2	2	1	1	1	2	11	1,57142857	BB
7	FKR	2	1	2	2	1	1	2	12	1,57142857	BB
8	MKO	1	2	2	1	2	1	2	11	1,57142857	BB
9	GN	2	2	2	1	1	2	2	12	1,71428571	BB
10	JE	2	1	2	2	2	1	2	12	1,71428571	BB
11	PWS	2	2	2	2	2	2	2	14	2	MB
Jumlah		21	20	22	19	20	18	22	142	20,1428571	
Rata-rata		1,90909091	1,81818181	2	1,72727272	1,72727272	1,63636363	2	12,9090909	1,83116883	Mulai Berkembang

Keterangan aspek penilaian dari tabel di atas :

- 1) Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna

- 2) Anak mampu memasukkan benda sesuai pola
- 3) Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri
- 4) Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama
- 5) Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar)
- 6) Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang di minta guru
- 7) Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar

Berdasarkan tabel di atas hasil observasi pada siklus pertama pertemuan ke tiga yaitu, anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB) terdapat 5 anak, dan yang masih berkembang (MB) terdapat 6 anak, berdasarkan hasil di atas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 1,91 yang termasuk mulai berkembang (MB), Aspek penilaian kedua mendapatkan nilai rata-rata 1,81 termasuk ke dalam kriteria mulai berkembang (MB), Aspek penilaian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 2 termasuk ke dalam kriteria mulai berkembang (MB), Aspek penilaian ke empat mendapatkan nilai rata-rata 1,72 termasuk ke dalam kriteria Mulai berkembang (MB), Aspek penilaian ke lima mendapatkan nilai rata-rata 1,72 termasuk ke dalam kriteria mulai berkembang (MB), Aspek penilaian keenam mendapatkan nilai rata-rata 1,63 termasuk ke dalam kriteria belum berkembang (BB), Aspek penilaian ke tujuh mendapatkan nilai rata-

rata 2 termasuk ke dalam kriteria mulai berkembang (MB) . dengan demikian rata-rata siklus 1 pertemuan ketiga adalah 1,83 yang termasuk kedalam kriteria mulai berkembang.

d. Refleksi

Secara keseluruhan, nilai rata-rata pada Siklus I Pertemuan 3 adalah 2,03, sehingga kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri masih berada pada kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, namun capaian yang diperoleh belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik, pelaksanaan tindakan pada Siklus I Pertemuan 3 menunjukkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat dari semakin banyak peserta didik yang mulai fokus dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang belum menunjukkan perkembangan secara optimal dalam mengenal bentuk-bentuk geometri sehingga masih memerlukan bimbingan dari guru selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, rata-rata pencapaian kemampuan kognitif anak pada Siklus I belum mencapai target yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, tindakan perbaikan perlu dilanjutkan pada Siklus II agar kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dapat berkembang secara lebih optimal.

5. Siklus 2 (Pertemuan ke 1)

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II Pertemuan 1 dirancang berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri masih memerlukan peningkatan. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, peneliti menyusun tindakan lanjutan yang dilaksanakan pada hari Selasa, 5 Agustus 2025. Setiap pertemuan dalam siklus ini dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran tetap difokuskan pada penggunaan media kotak sortasi sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Melalui tindakan tersebut, diharapkan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam Siklus II yang terdiri atas dua kali pertemuan dengan tema Alam Semesta. Sebelum proses pembelajaran dimulai, guru mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), serta lembar observasi yang akan digunakan selama penelitian. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran serta perkembangan kemampuan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. 12
Rencana Pembelajaran Harian

No	Hari /Tanggal	Pertemuan	Materi
1	Senin 11 Agustus 2025	4	pengenalan tema dan sub tema, anak mampu mengenal berbagai bentuk Geometri dengan mengelompokkan ukuran yang berbeda dari yang terkecil hingga terbesar serta Menyusun benda sesuai angka yang sesuai yang diminta. hingga terbesar serta Menyusun benda sesuai angka yang sesuai yang diminta.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun sebelumnya. Tindakan pada Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui penggunaan media kotak sortasi. Pada pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran diawali dengan aktivitas pembukaan yang meliputi bernyanyi bersama, berdoa, mengecek kehadiran peserta didik, serta menata tempat duduk agar suasana belajar menjadi tertib dan kondusif. Setelah itu, guru memperkenalkan materi pembelajaran dengan tema Alam Semesta dan subtema Bentuk-Bentuk Geometri, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Selanjutnya, pada kegiatan inti guru memberikan penjelasan mengenai berbagai bentuk geometri serta cara mencocokkan bentuk dan ukuran yang sesuai. Guru kemudian mendemonstrasikan

penggunaan media kotak sortasi sebagai alat permainan edukatif. Setelah demonstrasi selesai, setiap peserta didik diberi kesempatan secara bergantian untuk maju ke depan dan mencocokkan balok dengan lubang yang memiliki bentuk dan ukuran yang sesuai. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri serta perkembangan kemampuan kognitifnya dapat meningkat secara optimal.

c. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat partisipasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta perkembangan kemampuan kognitif mereka selama menggunakan media kotak sortasi. Hasil observasi tersebut kemudian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 13
Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 2 Pertemuan 1)

NO	Nama	1	2	3	4	5	6	7	Total	Rata rata	Ket
1	SN	3	3	2	3	3	3	3	20	2,85714286	BSH
2	AV	3	3	2	3	3	3	3	20	2,85714286	BSH
3	SA	3	3	2	3	3	3	3	20	2,85714286	BSH
4	QN	3	3	2	3	3	3	3	20	2,85714286	BSH
5	MK	3	3	2	3	3	3	3	20	2,85714286	BSH
6	DLN	3	3	2	3	3	2	3	19	2,71428571	BSH
7	FKR	3	3	2	3	3	2	3	19	2,71428571	BSH
8	MKO	3	3	2	3	3	2	3	19	2,71428571	BSH
9	GN	3	3	2	3	3	2	3	19	2,71428571	BSH

10	JE	3	3	2	3	3	2	3	19	2,71428571	BSH
11	PWS	3	3	2	3	3	3	3	20	2,85714286	BSH
Jumlah		33	33	22	33	33	28	33	215	30,7142857	
Rata-rata		3	3	2	3	3	2,54545	3	19,5454545	2,79220779	Berkembang Sesuai Harapan

Keterangan aspek penilaian dari tabel diatas :

- 1) Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna
- 2) Anak mampu memasukkan benda sesuai pola
- 3) Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri
- 4) Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama
- 5) Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar)
- 6) Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang di minta guru
- 7) Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar

Berdasarkan tabel di atas hasil obsevasi pada siklus ke 2 pertemuan 1 yaitu, anak yang mendapatkan kriteri masih berkembang (MB) terdapat 1 anak dan yang mendapatkan kreteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 6 anak, berdasarkan hasil di atas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 3 yang termasuk berkembang sesuai harapan (BSH), Aspek

penialian kedua mendapatkan nilai rata-rata 3 termasuk ke dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), Aspek penilaian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 2 termasuk ke dalam kriteria masih berkembang (MB) , Aspek penilaian ke empat mendapatkan nilai rata-rata 3 termasuk ke dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), Aspek penilaian kelima mendapatkan nilai rata-rata 3 termasuk ke dalam kriteria berkembang sesuai Harapan (BSH), Aspek penilaian keenam mendapatkan nilai rata-rata 2,54 termasuk ke dalam kriteria masih berkembang (MB) , Aspek penilaian ke tujuh mendapatkan nilai rata-rata 3 termasuk ke dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) . dengan demikian rata-rata siklus 2 pertemuan pertama adalah 3,071 yang termasuk kedalam kriteria penilaian berkembang sesuai harapan.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik, pelaksanaan tindakan pada Siklus II Pertemuan 1 menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri. Meskipun demikian, peningkatan yang terjadi belum sepenuhnya memenuhi target yang telah ditetapkan sehingga masih diperlukan perbaikan pada Pertemuan 2. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian anak telah mampu mengenal bentuk-bentuk geometri secara mandiri, namun masih terdapat beberapa peserta didik

yang memerlukan arahan dan bimbingan dari guru dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, rata-rata pencapaian kemampuan kognitif anak pada Siklus II Pertemuan 1 belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, tindakan perbaikan perlu dilaksanakan pada Pertemuan 2 dengan tujuan mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

6. Siklus 2 (Pertemuan Ke 2)

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan tindakan yang akan dilaksanakan pada Siklus II yang terdiri atas dua kali pertemuan dengan tema Alam Semesta. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), serta lembar observasi yang akan digunakan selama penelitian. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran serta perkembangan kemampuan peserta didik selama mengikuti setiap kegiatan yang telah dirancang.

Tabel 4. 14
Rencana Pembelajaran Harian

No	Hari /Tanggal	Pertemuan	Materi
1	Kamiis 14 Agustus 2025	5	pengenalan tema dan sub tema, anak mampu mengenal berbagai bentuk Geometri dengan mengelompokan ukuran yang berbeda dari yang terkecil hingga terbesar serta Menyusun benda sesuai angka yang sesuai yang diminta. hingga terbesar serta Menyusun benda sesuai angka yang sesuai yang diminta

b. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun. Tindakan pada Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui penggunaan media kotak sortasi. Pada Pertemuan 2, kegiatan pembelajaran diawali dengan aktivitas pembukaan yang meliputi bernyanyi bersama, berdoa, mengecek kehadiran peserta didik, serta menata tempat duduk agar suasana belajar menjadi tertib dan kondusif. Selanjutnya, guru memperkenalkan materi pembelajaran dengan tema Alam Semesta dan subtema Bentuk-Bentuk Geometri serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan berbagai bentuk geometri serta memberikan penjelasan mengenai cara mencocokkan bentuk dan ukuran yang sesuai. Guru kemudian mendemonstrasikan penggunaan media kotak sortasi sebagai alat permainan edukatif. Setelah demonstrasi selesai, setiap peserta didik diberi kesempatan secara bergantian untuk maju ke depan dan mencocokkan balok dengan lubang yang memiliki bentuk dan ukuran yang sesuai. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif mereka.

c. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat partisipasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta perkembangan kemampuan kognitif mereka selama menggunakan media kotak sortasi. Hasil pengamatan tersebut kemudian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 15
Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 2 Pertemuan 2)

NO	Na ma	1	2	3	4	5	6	7	Total	Rata rata	Ket
1	SN	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
2	AV	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
3	SA	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
4	QN	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
5	MK	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
6	DL N	3	3	4	4	4	3	3	24	3,42857143	BSB
7	FK R	3	3	4	4	4	3	3	24	3,42857143	BSB
8	MK O	3	4	4	4	3	3	3	24	3,42857143	BSB
9	GN	3	4	4	4	3	3	3	24	3,42857143	BSB
10	JE	3	3	3	3	3	3	3	21	3	BSB
11	PW S	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
Jumlah		39	41	43	43	41	39	39	285	40,7142857	
Rata-rata		3,54 545 455	3,72 727	3,90 909	3,90 909	3,72 727	3,54 545	3,54 545	25,90 90909	3,7012987	Berkembang Sangat Baik

Keterangan aspek penilaian dari tabel diatas :

- 1) Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna
- 2) Anak mampu memasukkan benda sesuai pola
- 3) Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri
- 4) Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama
- 5) Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar)
- 6) Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang di minta guru
- 7) Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar

Berdasarkan tabel di atas hasil obsevasi pada siklus kedua pertemuan 2 yaitu, anak yang mendapatkan kriteri berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 1 anak dan yang sudah mendapatkan kreteria berkembang sangat baik (BSB) terdapat 10 anak, berdasarkan hasil di atas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 3,54 yang termasuk berkembang sesuai harapan (BSH), Aspek penialian kedua mendapatkan nilai rata-rata 3,72 termasuk ke dalam kriteria bekembang sangat baik (BSB), Aspek penialian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 3,90 termasuk ke dalam kriteria bekembang sangat baik (BSB) , Aspek penialian ke empat mendapatkan nilai rata-rata 3,90 termasuk ke dalam kriteria bekembang sangat baik (BSB), Aspek penialian ke lima mendapatkan nilai rata-rata 3,72 termasuk ke dalam

kriteria berkembang sangat baik (BSB), Aspek penilaian keenam mendapatkan nilai rata-rata 3,54 termasuk ke dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) , Aspek penilaian ke tujuh mendapatkan nilai rata-rata 3,54 termasuk ke dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) . dengan demikian rata-rata siklus 2 pertemuan ke dua adalah 3,70 yang termasuk kedalam kriteria penilaian Berkembang Sangat Baik .

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, rata-rata pencapaian kemampuan kognitif anak pada Siklus II Pertemuan 2 telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian. Oleh karena itu, tindakan yang diberikan dinilai berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui penggunaan media kotak sortasi sehingga penelitian dapat diakhiri pada siklus ini.

7. Siklus 2 (Pertemuan Ke 3)

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan tindakan yang akan dilaksanakan pada Siklus II yang terdiri atas tiga kali pertemuan dengan tema Alam Semesta. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), serta lembar observasi yang akan digunakan oleh peneliti.

Selama proses pembelajaran berlangsung, observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran serta perkembangan kemampuan peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar.

Tabel 4. 16
Rencana Pembelajaran Harian

NO	Hari/Tanggal	Pertemuan	Materi
1	Jum'at, 15 Agustus 2025	6	Pengenalan tema dan subtema Anak mampu memasangkan benda sesuai dengan warna Anak mampu memasukkan benda sesuai pola, Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri, Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama, Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar), Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang di minta guru, Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun. Tindakan pada Siklus II Pertemuan 6 dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui penggunaan media kotak sortasi. Kegiatan pembelajaran diawali dengan aktivitas

pembukaan yang meliputi bernyanyi bersama, berdoa, mengecek kehadiran peserta didik, serta menata tempat duduk agar tercipta suasana belajar yang tertib dan kondusif. Selanjutnya, guru memperkenalkan materi pembelajaran dengan tema Alam Semesta dan subtema Bentuk-Bentuk Geometri, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada kegiatan inti, guru memberikan penjelasan mengenai berbagai bentuk geometri serta cara mencocokkan bentuk dan ukuran yang sesuai. Setelah itu, guru mendemonstrasikan penggunaan media kotak sortasi sebagai alat permainan edukatif. Setiap peserta didik kemudian diberi kesempatan secara bergantian untuk maju ke depan dan mencocokkan balok dengan lubang yang memiliki bentuk dan ukuran yang sesuai. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif mereka melalui pengalaman belajar secara langsung.

c. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat partisipasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta perkembangan kemampuan kognitif mereka selama menggunakan

media kotak sortasi. Hasil pengamatan tersebut selanjutnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 17
Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 2 Pertemuan 3)

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	Total	Rata-rata	Ket
1	SN	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
2	AV	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
3	SA	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
4	QN	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
5	MK	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
6	DLN	4	4	4	4	4	3	3	26	3,71428571	BSB
7	FKR	4	4	4	4	4	3	3	26	3,71428571	BSB
8	MKO	4	4	4	4	4	4	3	27	3,85714286	BSB
9	GN	4	4	4	4	4	4	3	27	3,85714286	BSB
10	JE	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
11	PWS	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
	Jumlah	44	44	44	44	44	42	40	302	43,1428571	
	Rata - rata	4	4	4	4	4	3,81818	3,63636	27,4545455	3,92207792	Berkembang Sesuai Harapan

Keterangan aspek penilaian dari tabel diatas :

- 1) Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna
- 2) Anak mampu memasukkan benda sesuai pola
- 3) Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri
- 4) Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama
- 5) Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar)

6) Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang di minta guru

7) Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar

Berdasarkan tabel di atas hasil obsevasi pada siklus kedua pertemuan 3 yaitu, anak yang mendapatkan kreteria berkembang sangat baik (BSB) terdapat 11 anak berdasarkan hasil di atas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 4 yang termasuk berkembang sangat baik (BSB), Aspek penialian kedua mendapatkan nilai rata-rata 4 termasuk ke dalam kriteria bekembang sangat baik (BSB), Aspek penialian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 4 termasuk ke dalam kriteria bekembang sangat baik (BSB), Aspek penialian ke empat mendapatkan nilai rata-rata 4 termasuk ke dalam kriteria bekembang sangat baik (BSB), Aspek penialian ke lima mendapatkan nilai rata-rata 4 termasuk ke dalam kriteria bekembang sangat baik (BSB), Aspek penialian keenam mendapatkan nilai rata-rata 3,81 termasuk ke dalam kriteria bekembang sangat baik (BSB) , Aspek penialian ke tujuh mendapatkan nilai rata-rata 43,63 termasuk ke dalam kriteria bekembang sangat baik (BSB) . dengan demikian rat-rata siklus 2 pertemuan ke tiga adalah 3,92 yang termasuk kedalam kriteria penialian Sangat Baik.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kotak sortasi pada Siklus II Pertemuan 3,

kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan sesuai dengan harapan. Hasil analisis terhadap nilai perkembangan anak serta data observasi menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan pada siklus ini berhasil meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Keberhasilan tersebut dibuktikan dengan tercapainya tingkat perkembangan yang telah ditetapkan, sehingga media kotak sortasi dinilai efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini.

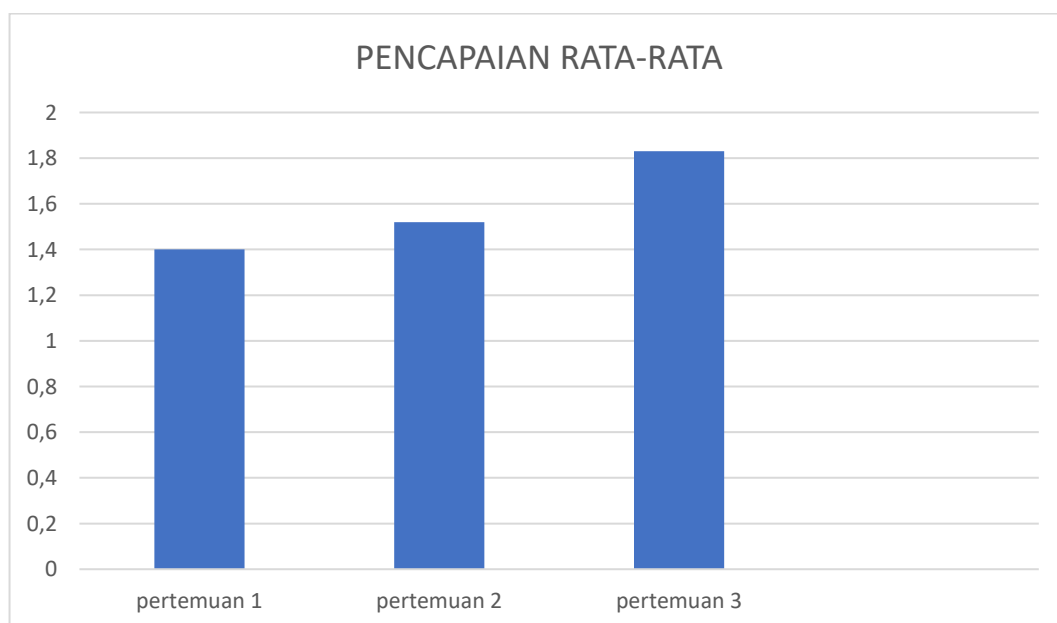
8. Hasil Prasiklus Siklus 1 Dan Siklus 2

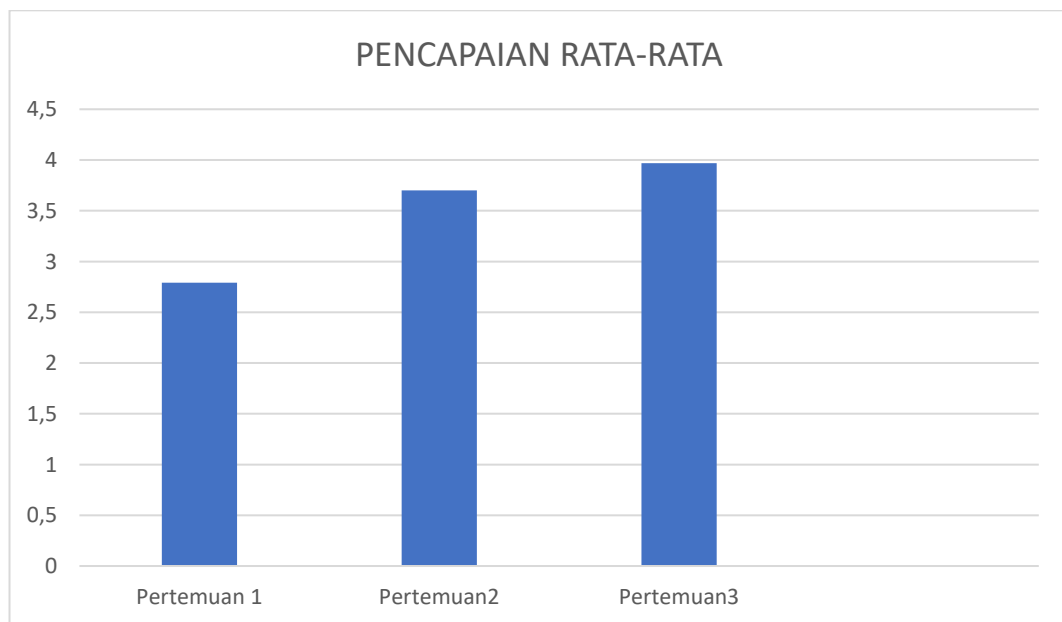
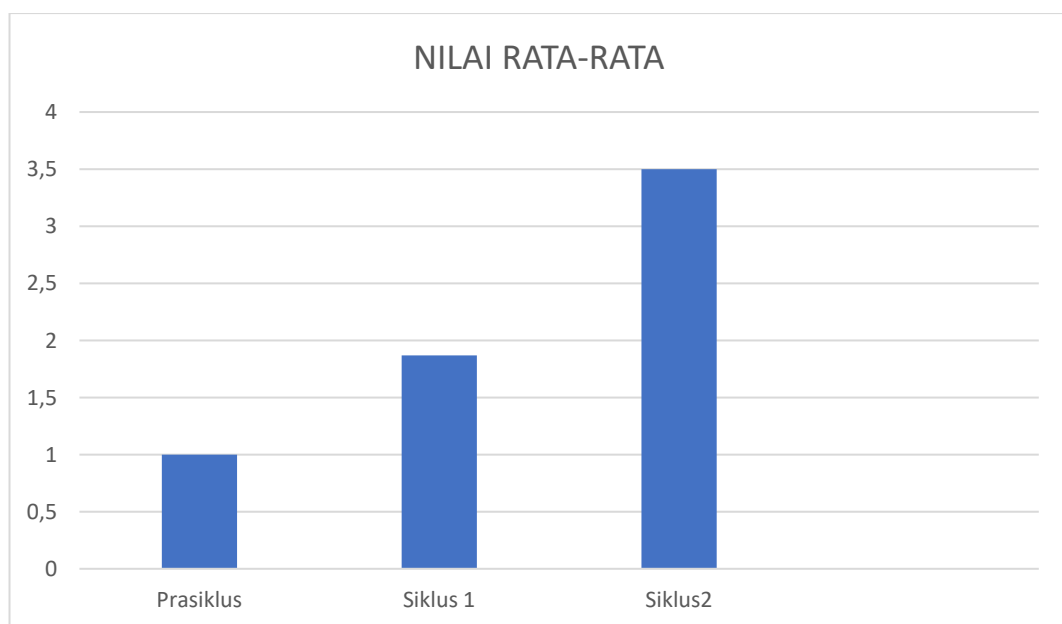
Dari penjelasan di atas dari hasil pengamatan pada prasiklus mendapatkan nilai 1 yang termasuk kriteria belum berkembang pada pertemuan ke 1 mendapatkan nilai rata-rata 1,40 termasuk kriteria belum berkembang, pengamatan pada siklus 1 pada pertemuan ke 2 mendapatkan nilai rata-rata 1,52 masih termasuk kriteria belum berkembang, pengamatan pada siklus 1 pada pertemuan ke 3 mendapatkan nilai rata-rata 1,83 masih termasuk mulai berkembang. Hasil pengamatan pada siklus 2 pada pertemuan ke 1 mendapatkan nilai rata-rata 2,79 termasuk kriteria berkembang sesuai harapan, pengamatan pada siklus 2 pada pertemuan ke 2 mendapatkan nilai rata-rata 3,70 termasuk kriteria berkembang sangat baik, Hasil pengamatan pada siklus 2 pertemuan 3 mendapatkan nilai rata-rata 3,97 termasuk kriteria berkembang sangat baik Dari penjelasan diatas menunjukkan peningkatan dari siklus 1 dan siklus 2, hasil pengamatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kotak sortasi

anak usia dini. Berikut agar lebih mempermudah memahami setiap siklusnya dapat dilihat melalui grafik perkembangan kognitif pada anak usia dini sebagai berikut:

Grafik 4. 1

Siklus 1



Grafik 4. 2**Siklus 2****Grafik 4. 3****Capaian Rata-Rata**

C. Pembahasan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun melalui penggunaan permainan kotak sortasi di TK Tunas Melati IAIN Curup. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tiga kali pertemuan yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang diperoleh selama penelitian dianalisis kemudian dibahas dengan mengacu pada teori-teori yang relevan sehingga dapat memberikan jawaban terhadap rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Adapun pembahasan hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Kemampuan Kognitif anak di Tk Tunas Melati IAIN Curup

Kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Tunas Melati IAIN Curup sebelum diberikan tindakan masih berada pada kategori yang rendah. Berdasarkan hasil observasi pada tahap prasiklus, diketahui bahwa seluruh peserta didik yang berjumlah 11 anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dengan nilai rata-rata sebesar 1. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan kotak sortasi belum berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan yang diharapkan.

Piaget menjelaskan bahwa tahapan perkembangan kognitif dibagi kedalam empat tahapan, yakni tahapan sensorimotor, pra-operasional, operasional konkret dan operasional formal. Namun disini akan dijelaskan

tiga tahapan pertama. Berikut tiga bahasan tahapan perkembangan anak menurut Jean Piaget.⁴⁶

Tahap Sensorimotor Perkembangan kognitif tahap ini terjadi pada usia 0-2 tahun. Pada tahap sensori ini, bayi bergerak secara reflex instinktif pada saat lahir sampai pada permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun pemahaman tentang dunia melalui pengoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik. Pada tahap ini pemikiran anak sudah mulai melibatkan pendengaran, pergeseran, penglihatan, dan persentuhan serta selera. Artinya pada masa ini anak memiliki kemampuan untuk menangkap segala sesuatu dengan indranya. Bagi Piaget masa ini sangat penting untuk pembinaan perkembangan pemikiran sebagai dasar untuk mengembangkan intelegasinya.⁴⁷

Tahap Pra-operasional Fase ini terjadi pada rentang usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar. Kata-kata dan gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi indrawi dan Tindakan fisik. Cara berfikir anak pada tingkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. 3. Tahap Operasional Konkret Tahap ini terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Usia 7-12 tahun merupakan usia ketika anak sudah memasuki masa sekolah. Sebagaimana menurut teori kognitif

⁴⁶ Khotimah, Khusnul, and Agustini Agustini. "Implementasi teori perkembangan kognitif Jean Piaget pada anak usia dini." *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2.1 (2023): 11-20.

⁴⁷ Fatimah, Eka Restiani, and Istikomah Istikomah. "Konsep perkembangan kognitif anak usia dini (studi komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali)." *Alayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1.1 (2021): 1-31.

Piaget, pemikiran anakanak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional konkret (*concrete operational*). Makna operasional konkret yang dimaksud oleh Piaget yaitu kondisi dimana anak-anak sudah dapat memfungsikan akalunya untuk berfikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata. Pada tahapan ini, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif (naluri) dengan syarat pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik.⁴⁸

Anak TK Tunas Melati (5-6 tahun) berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini, kemampuan kognitif anak masih berkembang, sehingga mereka membutuhkan pengalaman konkret dan bermain aktif untuk memahami konsep baru seperti bentuk geometri. Kemampuan kognitif yang rendah di TK Tunas Melati menunjukkan bahwa anak belum optimal mengalami proses perkembangan praoperasional yang seharusnya.

Patilima mengembangkan teori Piaget dengan fokus pada perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD. Penelitiannya menjelaskan: Perkembangan otak sangat erat dengan tahapan Piaget: Setiap individu mengalami empat tingkat perkembangan kognitif yang saling terkait. Otak anak usia dini berkembang pesat, terutama di area prefrontal cortex yang mengatur fungsi kognitif seperti perhatian, memori, dan pengambilan keputusan Tiga aspek berpikir praoperasional (menurut Martini Jamaris yang dikutip Patilima) Berpikir Simbolis: Anak mampu

⁴⁸ Pitriani, Hani, Deni Faslah, and Imas Masitoh. "Implementasi teori perkembangan kognitif Jean Piaget pada anak usia dini." *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin* 9.1 (2023): 33-38.

menggunakan simbol untuk mewakili objek (misalnya: kata "lingkaran" mewakili bentuk bulat) Berpikir Egosentris: Anak cenderung melihat dunia hanya dari sudut pandang sendiri, sulit memahami pendapat orang lain Berpikir Intuitif: Anak berpegang pada pengetahuan yang diperoleh dari panca indera, bukan dari logika.⁴⁹

Anak usia 5-6 tahun yang berada di tahap praoperasional membutuhkan media konkret dan kegiatan bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif rendah di TK Tunas Melati menunjukkan bahwa anak belum mengalami stimulasi optimal pada tahap praoperasional ini. Anak perlu lebih banyak berinteraksi dengan bentuk geometri konkret melalui permainan, bukan hanya mendengar penjelasan verbal.

2. Penggunaan permainan kotak sortasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak

Permainan kotak sortasi digunakan dengan 4 tahap berdasarkan model Kemis dan McTaggart: planning (perencanaan), implementation (penerapan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Guru menyiapkan media kotak sortasi dan bentuk geometri, lalu melaksanakan kegiatan bermain. Anak memasukkan kepingan geometri ke lubang yang sesuai dengan gambar di papan klasifikasi. Guru mengamati dan mendokumentasikan kemampuan anak, kemudian mengevaluasi untuk perbaikan siklus berikutnya.

⁴⁹ Patilima, H. (2022). "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di Paud Kb". Ejournal Aripafi, Vol. 3, H. 11.

Putro dan rekan-rekannya menjelaskan bahwa Game Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam permainan. Tujuannya agar anak tertarik memperoleh pengetahuan lewat media berbentuk game. Dalam kotak sortasi, materi bentuk geometri diintegrasikan ke permainan, jadi anak belajar sambil bermain, tidak merasa tertekan, dan memahami konsep lebih baik karena mengalami langsung.⁵⁰

Alister dan Sheffield menjelaskan enam keunggulan Game Based Learning yang membuat kotak sortasi efektif, menekankan aksi langsung daripada penjelasan verbal, membentuk motivasi tinggi karena anak senang bermain, interaktif karena anak berinteraksi dengan media, guru, dan teman, mengakomodir berbagai gaya belajar (visual, kinestetik, auditori), meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karena anak harus memilih kepingan yang sesuai, dan pengulangan tanpa jenuh karena anak bisa bermain berulang-ulang. Keunggulan inilah yang bikin kemampuan kognitif anak naik dari 60 persen ke 100 persen.⁵¹

Sama halnya dengan di Tk Tunas Melati IAIN Curup permainan kotak sortasi geometri juga mendapatkan keunggulannya terletak pada pembelajaran yang aktif, peningkatan motivasi, penyesuaian dengan gaya belajar anak, serta melatih kemampuan pengambilan keputusan, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik dan bertahan lama.

⁵⁰ Putro, S., Wibowo, A., & Nugroho, D. (2021). Game Based Learning Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 5, No. 1, H. 45-48

⁵¹ Alister, J. & Sheffield, M. (2022). Game-Based Learning Advantages In Early Childhood Education. *Journal Of Educational Psychology*, Vol. 12, No. 3, H. 78-82.

3. Penggunaan media kotak Sortasi dapat Meningkatkan kemampuan Kognitif anak

Ya, media kotak sortasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara signifikan. Penelitian di TK Tunas Melati IAIN Curup menunjukkan peningkatan dari 60 persen pada Siklus I menjadi 100 persen pada Siklus II. Penelitian lain juga menyatakan bahwa "permainan kotak sortasi dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dan dapat menjadi alternatif media edukatif". Jadi, jawaban untuk pertanyaan ini adalah ya, media kotak sortasi terbukti meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Vygotsky menjelaskan bahwa anak belajar melalui tiga tingkatan atau zona: 1) anak membutuhkan bantuan orang lain untuk mengerjakan tugasnya, 2) anak mampu mengerjakan dengan bantuan, dan 3) anak mampu mengerjakan sendiri secara mandiri.

Dalam kotak sortasi, pada Siklus I banyak anak masih di zona 1 (butuh bantuan guru), jadi hasil 60 persen. Setelah guru membantu berulang-ulang, anak berpindah ke zona 2 dan 3 (bisa mandiri), jadi hasil naik jadi 100 persen. Proses pergeseran dari butuh bantuan ke mandiri inilah yang meningkatkan kemampuan kognitif.⁵²

Bruner menjelaskan tiga fase belajar anak: 1) enactive (belajar melalui pengalaman konkret atau aksi langsung), 2) iconic (belajar melalui gambar atau visual), dan 3) symbolic (belajar melalui simbol atau kata). Kotak

⁵² Vygotsky, L.S. (2022). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes* (Revised 50th Anniversary Edition). Cambridge, Ma: Harvard University Press, H. 86-92

sortasi memberikan pengalaman enactive langsung karena anak memasukkan kepingan ke lubang, lalu melihat gambar di papan (iconic), dan guru menyebut nama bentuk (symbolic).⁵³

Pengalaman bertingkat ini membuat konsep bentuk geometri semakin kuat dalam memori anak, sehingga kemampuan kognitif meningkat. Penelitian menunjukkan pengalaman enactive paling efektif untuk anak usia dini.

⁵³ Bruner, J.S. (2022). *Toward A Theory Of Instruction: 50th Anniversary Edition With New Commentary*. Cambridge, Ma: Harvard University Press, H. 15-20.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun melalui penggunaan permainan kotak sortasi di TK Tunas Melati IAIN Curup. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tiga kali pertemuan yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang diperoleh selama penelitian dianalisis kemudian dibahas dengan mengacu pada teori-teori yang relevan sehingga dapat memberikan jawaban terhadap rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Adapun pembahasan hasil penelitian diuraikan sebagai berikut.

1. Sebelum media pembelajaran kotak sortasi diterapkan, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal berbagai bentuk geometri.

Rata-rata nilai anak sebelum menggunakan kotak sortasi dalam mengenal bentuk geometri adalah 1, setelah menggunakan media kotak sortasi dalam mengenal bentuk geometri adalah 3,92, kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan sehingga proses pembelajaran cenderung kurang menarik dan membuat anak mudah merasa bosan. Akibatnya, kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran kotak sortasi dipilih sebagai salah satu alternatif untuk

mengatasi permasalahan tersebut karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat mendukung peningkatan kemampuan kognitif anak .kondisi ini terjadi karena proses pembelajaran sebelumnya lebih banyak mengandalkan penjelasan lisan dan papan tulis tanpa melibatkan peran aktif anak secara langsung, sehingga materi yang disampaikan terasa abstrak dan sulit dipahami oleh anak usia dini yang masih berada pada tahap berpikir konkret.akibatnya minat dan perhatian anak terhadap pembelajaran menjadi menurun,yang berdampak pada lambatnya perkembangan kemampuan mengenal bentuk dan konsep geometri dasar.oleh sebab itu, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak yang gemar bermain, agar hambatan dalam proses pembelajaran tersebut dapat teratasi dengan baik.

2. Penerapan media Kotak Sortasi itu sendiri dalam meningkatkan kognitif anak usia dini yaitu dimulai dengan mengenalkan anak tentang macam-macam bentuk geometri, dan cara memainkan kotak sortasi tersebut.Melalui media ini, anak tidak hanya diajak untuk mengenal nama-nama bentuk, tetapi juga diajak untuk mengamati ciri-ciri khusus setiap bentuk, membedakan ukuran, serta mencocokkan kepingan geometri dengan lubang yang telah disediakan. Kegiatan ini menuntut anak untuk berkonsentrasi, mengamati secara teliti, serta menggunakan logika berpikir sederhana untuk menentukan kesesuaian antara benda dan tempatnya. Dengan belajar sambil

melakukan secara langsung, anak akan lebih mudah memahami makna dari setiap bentuk geometri, tidak hanya sekadar menghafal namanya saja, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih tertanam kuat dan tidak mudah hilang dalam ingatan anak.

3. Setelah melaksanakan kegiatan selama 2 siklus yang 1 siklusnya terdapat 3 kali pertemuan, terdapat peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Tunas Melati IAIN Curup. Dimana anak yang sebelumnya belum hafal dan sulit membedakan bentuk geometri menjadi mampu mengenali, menyebutkan, dan mengelompokkan berbagai bentuk dengan tepat. Perkembangan ini terlihat jelas dari perubahan sikap dan kemampuan anak, di mana mereka yang awalnya ragu-ragu dan membutuhkan banyak bantuan, kini sudah dapat mengerjakan tugas mencocokkan bentuk secara mandiri dan percaya diri. Selain aspek kognitif, penggunaan media ini juga memberikan dampak positif lain, yaitu meningkatnya antusiasme dan keberanian anak untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Pertama, guru diharapkan dapat memanfaatkan media kotak sortasi secara optimal dalam proses pembelajaran, khususnya pada kegiatan yang berkaitan dengan pengenalan bentuk-bentuk geometri. Penggunaan media

tersebut diharapkan mampu memberikan stimulasi yang efektif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini.

2. Kedua, guru diharapkan terus mengembangkan dan memvariasikan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Variasi media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga mampu mendukung peningkatan kemampuan kognitif anak secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, Erine. 2023. *Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Egileaner, Vol. 1, No. 1.
- Alister, J., & Sheffield, M. 2022. *Game-Based Learning Advantages in Early Childhood Education*. *Journal of Educational Psychology*, Vol. 12, No. 3.
- Ardiati, L. 2021. *Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget dan Lev Vygotsky serta Relevansinya terhadap Pendidikan Islam*. Skripsi. IAIN Bengkulu.
- Brown, L. 2023. *The Role of Play in Cognitive Development: A Review of the Literature*. *International Journal of Early Childhood Education*, Vol. 27, No. 1.
- Bruner, J.S. 2022. *Toward a Theory of Instruction: 50th Anniversary Edition with New Commentary*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Darmiati. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Permainan Kotak Sortasi*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, Vol. 2, No. 3.
- Efendi Pohan, Jusrin. 2020. *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD): Konsep dan Pengembangan*. Depok: Rajawali Pers.
- Fatimah, Eka Restiani, and Istikomah Istikomah. "Konsep perkembangan kognitif anak usia dini (studi komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali)." *Alayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1.1 (2021): 1-31.
- Green, T. 2020. *The Effectiveness of Sorting Games in Early Childhood Education*. *Early Childhood Research Quarterly*, Vol. 50.
- Haryani, Mirta, & Zahratul Qalbi. 2021. *Pemahaman Guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu*. *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, Vol. 10, No. 1.
- H.M. Sukardi, *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembnganya*, tersedia di Googele Buku.
- Khotimah, Khusnul, and Agustini Agustini. "Implementasi teori perkembangan kognitif Jean Piaget pada anak usia dini." *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2.1 (2023): 11-20.
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. 2014. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif*. *Jurnal PG-PAUD*

- Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 2.
- Khadijah, A. 2022. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Repository UIN Raden Intan Lampung.
- Kusuma, Tesya Cahyani, & Heni Listiana. 2021. *Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Lestari Natsir, Tri Ayu. 2022. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Mursid. 2015. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nuraini, Yuliani. *Metode Pengembangan Kognitif*. Edisi 2. Tangerang Selatan: Univera.
- Patilima, H. 2022. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5–6 Tahun di PAUD KB*. *Ejournal ARIPAFI*, Vol. 3.
- Pahrul, Yolanda. 2022. *Analisis Pemahaman Guru Taman Kanak-Kanak terhadap Alat Permainan Edukatif*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 4.
- Putro, S., Wibowo, A., & Nugroho, D. 2021. *Game Based Learning dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 5, No. 1.
- Rahma Dan'ati. 2013. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Flannel Es*. *Jurnal Spektrum PLS*, Vol. 1, No. 1.
- Rahmi, U. 2023. *Efektivitas APE Kotak Sortasi Geometri dalam Pengenalan Bentuk Geometri di TK Dharma Wanita Aceh Selatan*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Samad, Dasta. "Meningkatkan Hasil Belajar Bidang Pengembangan Melalui Metode Bermain Peran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning." *PEDAGOGIKA* (2022): 84-101.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Setiadi Susilo. 2022. *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*. Jakarta: Bee Media.
- Smith, J., & Jones, A. 2018. *The Impact of Educational Play on Cognitive Development in Early Childhood*. *Journal of Child Development*, Vol. 45, No. 2.
- Sukardi. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Syamsu Yusuf Dan Nani M. Sugandhi. *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014) H.1

Syamsu Yusuf Dan Nani M. Sugandhi. *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014) H.1

Tutuhaturunewa, Fidelvia Oshin, Mieke Farny Tiwow, and Eduard J. Lengkong. "Penggunaan Media Permainan Kotak Sortasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenai Bentuk Geometri Pada Anak di TK Gmim 15 Tandurusa Kota Bitung." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9.24 (2023): 972-979.

Vygotsky, L.S. 2022. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes (Revised 50th Anniversary Edition)*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Yus, Anita. 2011. *Pendekatan Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Yusuf, Syamsu, & Nani M. Sugandhi. 2014. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

L

A

M

P

I

R

A

N



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jalan Dr. AK Gani No. 01 Curup, Dusun Curup, Curup Utara Kab. Rejang Lebong Provinsi Bengkulu
Office Hotline (0732) 21759 Fax (0732) 21010E-mail @staincurup.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI Jum'at ... JAM 10.10 ... TANGGAL 28 Februari TAHUN 2025 TELAH
DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

NAMA : Siti Nur Sanah
NIM : 21511022
PRODI : PiAUO
SEMESTER :
JUDUL PROPOSAL : meningkatkan kemampuan kognitif anak usia
5-6 tahun melalui permainan kotak sortasi
di Tk. tungs melati IAIN Curup

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANG-KAN
BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL
DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a.
 - b.
 - c.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI
KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI DAN JURUSAN.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN
SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

(Dr. H. Abdul Rahman, S.Ag, M.Pd)

CURUP, 28 Februari 2025
CALON PEMBIMBING II

(Ratu Nurul Rizki, M.Ts, Pd)

MODERATOR SEMINAR

(Danti Satrika Putri)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 49 /In.34/FT/PP.09/07/2025

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Permohonan Penerbitan SK Pembimbing An Siti NurJanah
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Jum'at, 28 Februari 2025

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** : 1. Dr.H. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.I NIP. 19720704 200003 1 004
2. Rizki Yunita Putri, M.T.Pd NIP. 19930601 202321 2 048

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Siti NurJanah

N I M : 21511022

JUDUL SKRIPSI : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kotak Sortasi Di TK Tunas Melati IAIN CURUP

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
15 Juli 2025



Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 494 /In.34/FT/PP.00.9/07/2025
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

15 Juli 2025

Kepada Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
 Terpadu Satu Pintu (PTSP) Kab. Rejang Lebong

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Siti Nurjanah
 Nim : 21511022
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PIAUD
 Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui
 Permainan Kotak Sortasi Di TK Tunas Melati IAIN Curup
 Waktu Penelitian : 15 Juli s.d 15 Oktober 2025
 Tempat Penelitian : TK Tunas Melati IAIN Curup

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan: disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek I
3. Ka. Biro AUAK
4. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/206/IP/DPMP/TSP/VIII/2025

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Bidang Akademik IAIN Curup Nomor : 494/In.34/FT.1/PP.00.9/07/2025 tanggal 15 Juli 2025 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Siti Nurjanah / Sungai Krambil, 11 Juli 2003
NIM	: 21511022
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: PIAUD/ Tarbiyah
Judul Skripsi	: "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kotak Sortasi Di TK Tunas Melati IAIN Curup"
Lokasi Penelitian	: TK Tunas Melati IAIN Curup
Waktu Penelitian	: 21 Juli s.d 15 Oktober 2025
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Bidang Akademik IAIN

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 21 Juli 2025



Plt. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong

DON AFRISAL, S.Sos

Pembina (IV/a)

NIP. 19730109200212 1 002

Tembusan:

1. Wakil Dekan I Bidang Akademik IAIN Curup
2. Kepala TK Tunas Melati IAIN Curup
3. Yang Bersangkutan
4. Arsip



YAYASAN DHARMA WANITA PERSATUAN IAIN CURUP
TAMAN KANAK-KANAK TK TUNAS MELATI
IAIN CURUP



Alamat: Jalan Dr. AK. Gani No. 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Curup, 18 Agustus 2025

Nomor : 4211/ 15 /TK.TM/VII/2025

Lampiran : -

Perihal : Pernyataan Telah Selesai Melakukan Penelitian

Saya yang bertanda tangan dibawah ini kepala sekolah TK Tunas Melati IAIN Curup, menerangkan bahwa:

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nurjanah

NIM : 21511022

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Tempat Penelitian : TK Tunas Melati IAIN Curup

Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kotak Sortasi Di TK Tunas Melati IAIN Curup

Mahasiswa sebagaimana telah disebut di atas, telah mengadakan penelitian di TK Tunas Melati IAIN Curup pada tanggal 04 Agustus 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penulisan skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kotak Sortasi Di TK Tunas Melati IAIN Curup “

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 18 Agustus 2025
 Kepala TK Tunas Melati IAIN Curup

Helda Yunita, S.Pd

Kisi – kisi Instrumen Penelitian Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Usia 5
–6 Tahun Melalui Permainan Kotak Sortasi Di Tk Tunas Melati IAIN Curup

No	Indikator	Sub Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Belajar pemecahan dan masalah	3. Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna				
		4. Anak mampu memasukan benda sesuai pola				
2.	Bertfikir logis	4. Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk geometri				
		5. Anak mampu mengelompokkan bentuk geometri dengan warna yang sama				
		6. Anak mampu mengelompokkan geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil ke yang terbesar)				
3.	Bertfikir simbolik	3. Anak mampu menyusun benda sesuai angka yang diminta guru				
		4. Anak mampu menyebutkan pola geometri melalui gambar				

Modul Ajar Alam Semesta

Nama	Dina Maryani, S.Pd	Jenjang/Kelas	TK/TKB
Asal Sekolah	Tunas Melati IAIN Curup	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	1 Pertemuan 90 Menit	Jumlah Siswa	11 Anak
Profil Pelajar Pancasila Yang Berkaitan	Berakhlak mulia, disiplin, mandiri, bernalar kritis, kreatif dan bergotong royong		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Tujuan Kegiatan	• Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna • Anak mampu memasukkan benda sesuai pola • Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri • Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama • Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar) • Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang di minta guru • Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar		
Kata Kunci	Bentuk, warna, pola, ukuran geometri		
Deskripsi Umum Kegiatan	Dalam pertemuan ini anak di ajak untuk mengenal bentuk, warna, dan ukuran geometri Kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu : melihat mempraktekan alat edukasi kotak sortasi		
Alat dan Bahan	Alat edukasi kotak sortasi		
Sarana Prasarana	Ruangan kelas Tk		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

"TK Tunas Melati IAIN Curup "

TAHUN AJARAN 2025/2026

Kelompok/ Usia	:	B/5-6 Tahun
Topik	:	Alam Semesta
Semester/Minggu	:	1/ 2
Hari/Tanggal	:	Senin/ 04Agustus 2025

Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna
2. Anak mampu memasukkan benda sesuai pola
3. Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri
4. Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama
5. Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar)
6. Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang di minta guru
7. Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar

Alat dan Bahan

Alat Permainan Edukatif Geometri

Kegiatan:

A. Pembukaan

1. Saat anak datang, melepaskan sepatu kemudian meletakkan di rak sepatu
2. Berbaris,salam,berdo'a
3. Bernyanyi
4. Kegiatan mengenalkan alat permainan edukatif geometri dan memberikan contoh cara menggunakan alat permainan edukatif

B. Kegiatan Inti

1. Mengkenalkan alat permainan edukatif geometri
2. Memberikan contoh cara menggunakan alat permainan edukatif geometri
3. Mempraktekan cara penggunaan alat permainan edukatif geometri

C. Penutupan

1. Membereskan area kegiatan main
2. Memperkuat konsep yang telah dibangun anak selama bermain.
3. Memberikan apresiasi atas perilaku positif yang telah dilakukan anak.
4. Membuat refleksi bersama anak mengenai keberhasilan atau hal positif yang telah dilakukan oleh dirinya atau teman lain

Nama	Dina Maryani S.Pd	Jenjang/Kelas	TK/TKB
Asal Sekolah	Tunas Melati IAIN Curup	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	1 Pertemuan 90 Menit	Jumlah siswa	11 anak
Profil Pelajar Pancasila Yang Berkaitan	Berkaitan Berakhlak mulia, disiplin, mandiri, bernalar kritis kreatif dan bergotong royong		
Model Pembelajaran	Tatap muka		
Fase	Pondasi		
Tujuan Kegiatan	• Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna • Anak mampu memasukkan benda sesuai pola • Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri • Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama • Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar) • Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang da minta guru Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar		
Kata Kunci	bentuk, warna, pola, ukuran geometri		
Deskripsi Umum Kegiatan	Kegiatan Dalam pertemuan ini anak di ajak untuk mengenal bentuk, warna, dan ukuran geometri Kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu melihat mempraktekan alat edukasi kotak sortasi		
Alat dan Bahan	Alat Permainan Edukatif geometri		
Sarana dan Prasarana	Ruang Kelas		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

"TK Tunas Melati IAIN Curup"

TAHUN AJARAN 2025/ 2026

Kelompok/ Usia : B/5-6 Tahun
 Topik : Alam Semesta
 Semester/Minggu : 1 / 2
 Hari/Tanggal : Selasa / 05 Agustus 2025

Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna
2. Anak mampu memasukkan benda sesuai pola
3. Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri
4. Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama
5. Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar)
6. Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang di minta guru
7. Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar

Alat dan Bahan

Alat Permainan Edukatif Geometri

Kegiatan:

A. Pembukaan

1. Saat anak datang, melepaskan sepatu kemudian meletakkan di rak sepatu
2. Berbaris, salam, berdoa
3. Bernyanyi
4. Kegiatan mengenalkan alat permainan edukatif geometri dan memberikan contoh cara menggunakan alat permainan edukatif

B. Kegiatan Inti

1. Mengkenalkan alat permainan edukatif geometri
2. Memberikan contoh cara menggunakan alat permainan edukatif geometri
3. Mempraktekan cara penggunaan alat permainan edukatif geometri

C. Penutupan

1. Membereskan area kegiatan main
2. Memperkuat konsep yang telah dibangun anak selama bermain.
3. Memberikan apresiasi atas perilaku positif yang telah dilakukan anak.
4. Membuat refleksi bersama anak mengenai keberhasilan atau hal positif yang telah dilakukan oleh dirinya atau teman lain.

Nama	Dina Maryani, S.Pd	Jenjang/Kelas	TK/TKB
Asal Sekolah	Tunas Melati LAIN Curup	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	1 Pertemuan 90 Menit	Jumlah Siswa	11 Anak
Profil Pelajar Pancasila Yang Berkaitan	Berakhlak mulia, disiplin, mandiri, bernalar kritis kreatif dan bergotong royong		
Model Pembelajaran	tatap muka		
Fase	Pondasi		
Tujuan Kegiatan	• Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna • Anak mampu memasukkan benda sesuai pola • Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri • Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama • Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar) • Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang da minta guru • Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar		
Kata Kunci	bentuk,warna,pola,ukuran geometri		
Deskripsi Umum Kegiatan	Dalam pertemuan ini anak di ajak untuk mengenal bentuk, warna, dan ukuran geometri Kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu melihat mempraktekan alat edukasi kotak sortasi		
Alat dan Bahan	Alat edukasi kotak sortasi		
Sarana Prasarana	Ruangan kelas Tk		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

“TK Tunas Melati IAIN Curup”

TAHUN AJARAN 2025 / 2026

Kelompok/ Usia	:	B/5-6 Tahun
Topik	:	Alam Semesta
Semester/Minggu	:	1 / 2
Hari/Tanggal	:	Rabu / 06 Agustus 2025

Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna
2. Anak mampu memasukkan benda sesuai pola
3. Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri
4. Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama
5. Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar)
6. Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang di minta guru
7. Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar

Alat dan Bahan

Alat Permainan Edukatif Geometri

Kegiatan:

A. Pembukaan

1. Saat anak datang, melepaskan sepatu kemudian meletakkan di rak sepatu
2. Berbaris, salam, berdoa
3. Bernyanyi
4. Kegiatan mengenalkan alat permainan edukatif geometri dan memberikan contoh cara menggunakan alat permainan edukatif

B. Kegiatan Inti

1. Mengenalkan alat permainan edukatif geometri
2. Memberikan contoh cara menggunakan alat permainan edukatif geometri
3. Mempraktekan cara penggunaan alat permainan edukatif geometri

C. Penutupan

1. Membereskan area kegiatan main
2. Memperkuat konsep yang telah dibangun anak selama bermain.
3. Memberikan apresiasi atas perilaku positif yang telah dilakukan anak.
4. Membuat refleksi bersama anak mengenai keberhasilan atau hal positif yang telah dilakukan oleh dirinya atau teman lain.

Nama	Dina Maryani, S.Pd	Jenjang/Kelas	TK/TKB
Asal Sekolah	Tunas Melati LAIN Curup	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	1 Pertemuan 90 Menit	Jumlah Siswa	11 Anak
Profil Pelajar Pancasila Yang Berkaitan	Berakhlak mulia, disiplin, mandiri, bernalar kritis kreatif dan bergotong royong		
Model Pembelajaran	tatap muka		
Fase	Pondasi		
Tujuan Kegiatan	• Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna • Anak mampu memasukkan benda sesuai pola • Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri • Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama • Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar) • Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang da minta guru • Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar		
Kata Kunci	bentuk,warna,pola,ukuran geometri		
Deskripsi Umum Kegiatan	Dalam pertemuan ini anak di ajak untuk mengenal bentuk, warna, dan ukuran geometri Kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu melihat mempraktekan alat edukasi kotak sortasi		
Alat dan Bahan	Alat edukasi kotak sortasi		
Sarana Prasarana	Ruangan kelas Tk		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

"TK Tunas Melati IAIN Curup"

TAHUN AJARAN 2025/ 2026

Kelompok/ Usia	:	B/5-6 Tahun
Topik	:	Alam Semesta
Semester/Minggu	:	1 / 3
Hari/Tanggal	:	Senin / 11 Agustus 2025

Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna
2. Anak mampu memasukkan benda sesuai pola
3. Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri
4. Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama
5. Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar)
6. Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang di minta guru
7. Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar

Alat dan Bahan

Alat Permainan Edukatif Geometri

Kegiatan:

A. Pembukaan

1. Saat anak datang, melepaskan sepatu kemudian meletakkan di rak sepatu
2. Berbaris,salam,berdo'a
3. Bernyanyi
4. Kegiatan mengenalkan alat permainan edukatif geometri dan memberikan contoh cara menggunakan alat permainan edukatif

B. Kegiatan Inti

1. Mengenalkan alat permainan edukatif geometri
2. Memberikan contoh cara menggunakan alat permainan edukatif geometri
3. Mempraktekan cara penggunaan alat permainan edukatif geometri

C. Penutupan

1. Membereskan area kegiatan main
2. Memperkuat konsep yang telah dibangun anak selama bermain.
3. Memberikan apresiasi atas perilaku positif yang telah dilakukan anak.
4. Membuat refleksi bersama anak mengenai keberhasilan atau hal positif yang telah dilakukan oleh dirinya atau teman lain.

Nama	Dina Maryani, S.Pd	Jenjang/Kelas	TK/TKB
Asal Sekolah	Tunas Melati LAIN Curup	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	1 Pertemuan 90 Menit	Jumlah Siswa	11 Anak
Profil Pelajar Pancasila Yang Berkaitan	Berakhlak mulia, disiplin, mandiri, bernalar kritis kreatif dan bergotong royong		
Model Pembelajaran	tatap muka		
Fase	Pondasi		
Tujuan Kegiatan	• Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna • Anak mampu memasukkan benda sesuai pola • Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri • Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama • Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar) • Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang da minta guru • Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar		
Kata Kunci	bentuk,warna,pola,ukuran geometri		
Deskripsi Umum Kegiatan	Dalam pertemuan ini anak di ajak untuk mengenal bentuk, warna, dan ukuran geometri Kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu melihat mempraktekan alat edukasi kotak sortasi		
Alat dan Bahan	Alat edukasi kotak sortasi		
Sarana Prasarana	Ruangan kelas Tk		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

"TK Tunas Melati IAIN Curup"

TAHUN AJARAN 2025/ 2026

Kelompok/ Usia	:	B/5-6 Tahun
Topik	:	Alam Semesta
Semester/Minggu	:	1 / 3
Hari/Tanggal	:	Kamis / 14 Agustus 2025

Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna
2. Anak mampu memasukkan benda sesuai pola
3. Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri
4. Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama
5. Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar)
6. Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang di minta guru
7. Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar

Alat dan Bahan

Alat Permainan Edukatif Geometri

Kegiatan:

A. Pembukaan

1. Saat anak datang, melepaskan sepatu kemudian meletakkan di rak sepatu
2. Berbaris,salam,berdo'a
3. Bernyanyi
4. Kegiatan mengenalkan alat permainan edukatif geometri dan memberikan contoh cara menggunakan alat permainan edukatif

B. Kegiatan Inti

1. Mengenalkan alat permainan edukatif geometri
2. Memberikan contoh cara menggunakan alat permainan edukatif geometri
3. Mempraktekan cara penggunaan alat permainan edukatif geometri

C. Penutupan

1. Membereskan area kegiatan main
2. Menguatkan konsep yang telah dibangun anak selama bermain.
3. Memberikan apresiasi atas perilaku positif yang telah dilakukan anak.
4. Membuat refleksi bersama anak mengenai keberhasilan atau hal positif yang telah dilakukan oleh dirinya atau teman lain.

Nama	Dina Maryani, S.Pd	Jenjang/Kelas	TK/TKB
Asal Sekolah	Tunas Melati LAIN Curup	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	1 Pertemuan 90 Menit	Jumlah Siswa	11 Anak
Profil Pelajar Pancasila Yang Berkaitan	Berakhlak mulia, disiplin, mandiri, bernalar kritis kreatif dan bergotong royong		
Model Pembelajaran	tatap muka		
Fase	Pondasi		
Tujuan Kegiatan	• Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna • Anak mampu memasukkan benda sesuai pola • Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri • Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama • Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar) • Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang da minta guru • Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar		
Kata Kunci	bentuk,warna,pola,ukuran geometri		
Deskripsi Umum Kegiatan	Dalam pertemuan ini anak di ajak untuk mengenal bentuk, warna, dan ukuran geometri Kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu melihat mempraktekan alat edukasi kotak sortasi		
Alat dan Bahan	Alat edukasi kotak sortasi		
Sarana Prasarana	Ruangan kelas Tk		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

"TK Tunas Melati IAIN Curup"

TAHUN AJARAN 2025/ 2026

Kelompok/ Usia	:	B/5-6 Tahun
Topik	:	Alam Semesta
Semester/Minggu	:	1/ 3
Hari/Tanggal	:	Jum'at / 15 Agustus 2025

Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu memasang benda sesuai dengan warna
2. Anak mampu memasukkan benda sesuai pola
3. Anak mampu mengenal berbagai macam bentuk Geometri
4. Anak mampu mengelompokkan bentuk Geometri dengan warna yang sama
5. Anak mampu mengelompokkan Geometri dengan ukuran yang berbeda (dari yang terkecil hingga terbesar)
6. Anak mampu Menyusun benda yang sesuai angka yang di minta guru
7. Anak mampu menyebutkan pola Geometri melalui gambar

Alat dan Bahan

Alat Permainan Edukatif Geometri

Kegiatan:

A. Pembukaan

1. Saat anak datang, melepaskan sepatu kemudian meletakkan di rak sepatu
2. Berbaris,salam,berdo'a
3. Bernyanyi
4. Kegiatan mengenalkan alat permainan edukatif geometri dan memberikan contoh cara menggunakan alat permainan edukatif

B. Kegiatan Inti

1. Mengenalkan alat permainan edukatif geometri
2. Memberikan contoh cara menggunakan alat permainan edukatif geometri
3. Mempraktekan cara penggunaan alat permainan edukatif geometri

C. Penutupan

1. Membereskan area kegiatan main
2. Menguatkan konsep yang telah dibangun anak selama bermain.
3. Memberikan apresiasi atas perilaku positif yang telah dilakukan anak.
4. Membuat refleksi bersama anak mengenai keberhasilan atau hal positif yang telah dilakukan oleh dirinya atau teman la



