

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MENGENAL KONSEP-KONSEP SEDERHANA MELALUI
BERMAIN TEBAK-TEBAKAN**

**(Penelitian Pada Kelompok B TK Pertiwi Banyuaeng
Kabupaten Klaten Tahun 2011/2012)**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S-1

Progdi : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)



YENI TRI WULANDARI

NIM A53B090137

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

PERSETUJUAN
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MENGENAL KONSEP-KONSEP SEDERHANA MELALAI
BERMAIN TEBAK-TEBAKAN
(Penelitian Pada Kelompok B TK Pertiwi Banyuaeng
Kabupaten Klaten Tahun 2011/2012)

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

YENI TRI WULANDARI

NIM A53B090137

Telah disetujui oleh Pembimbing I dan Pembimbintg II
untuk Dipertahankan Dihadapan Dewan penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Darsinah, SE.M.Si

Drs. Djumali, M.Pd

PENGESAHAN

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MENGENAL KONSEP-KONSEP SEDERHANA MELALAI BERMAIN TEBAK-TEBAKAN

**(Penelitian Pada Kelompok B TK Pertiwi Banyuaeng
Kabupaten Klaten Tahun 2011/2012)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

YENI TRI WULANDARI

NIM A53B090137

**Telah dipertahankan di depan Dewan penguji
Pada tanggal,.....**

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

1. _____ (Drs. Darsinah, SE.M.Si.)

2. _____ (Drs. Djumali, M.Pd)

3. _____ (Drs. Suwarno, M.Pd)

**Surakarta,
Universits Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Dekan,**

**Drs. Sofyan Anif, M.Si.
NIK. 547**

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka

Apabila ternyata kelak/di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta,

Penulis

Yeni Tri Wulandari

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Suami tercinta
2. Ibu dan Bapakku
3. Agama, Negara dan bangsaku
4. Almamaterku

MOTTO

Nuun (Allah yang lebih mengetahui maksudnya); demi pena dan apa yang mereka tulis.

(Q.S Qalam : 1)

Dan seandainya pohon-pohon dibumi menjadi pena dan laut (menjadi tinta) ditambahkan kepadanya tujuh laut (lagi) sesudah (kering)nya, niscaya tidak akan habis-habisnya (dituliskan) kalimat Allah. Sesungguhnya Allah maha perkasa lagi maha bijaksana.

(Q.S Lukman : 27)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdullillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep-konsep Sederhana Melalui Bermain Tebak-tebakan”.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam mengikuti ujian sidang sarjana pendidikan pada Program Pendidikan Anak Usia Dini, fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Skripsi ini terdiri dari 5 Bab. Bab I pendahuluan, mengemukakan latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Bab II landasan teori, menjelaskan tinjauan pustaka, kerangka berfikir, hipotesis. Bab III menjelaskan metode penelitian, Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, Bab V kesimpulan dan saran.

Penulis berharap dengan karya tulis ini dapat berguna tidak hanya terbatas pada kalangan mahasiswa UMS khususnya PG PAUD saja, namun dapat juga berguna bagi guru-guru yang mengajar di Taman Kanak-kanak untuk dapat membuka wawasan dalam menggunakan bermain tebak-tebakan dalam meningkatkan kognitif mengenal konsep-konsep sederhana anak TK.

Penulis juga menyadari dalam menyusun skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan kemudahan kegiatan akademik
2. Drs. Sofyan Anif selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) UMS yang telah memberikan izin penelitian
3. Drs. Sultan Syahrir Zabda, MH selaku Ketua jurusan PG-PAUD FIP UMS yang telah memberi izin dan petunjuk tentang prosedur penulisan skripsi

4. Dra. Darsinah, SE.M.Si selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk dengan kesabaran dan waktunya hingga selesainya penulisan skripsi ini
5. Drs. Jaswandi selaku Koordinator PSKGJ PAUD Kab Klaten yang selalu memberikan bantuan
6. Drs. Djumali, M.Pd, selaku pembimbing II
7. Para dosen Program Studi Paud yang telah memberi bekal ilmu
8. Kepala Sekolah dan semua guru TK Pertiwi Banyuaeng yang telah meluangkan waktu serta memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian
9. Buat suami dan orang tuaku yang dengan sabar memberikan bantuan moril dan spiritual
10. Teman-temanku Yayuk, Misulastri, Rohma, Hartini yang memberi semangat agar skripsi cepat selesai.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu hingga tugas akhir ini dapat selesai

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangannya sehingga saran dan kritik yang membantu dari semua pihak sangat penulis harapkan bagi perbaikan skripsi ini selanjutnya. Terima Kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Surakarta, Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Halaman Persembahan	v
Halaman Motto	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Bagan	xiii
Daftar Lampiran	xiv
Abstrak	xv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6

BAB II. LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	7
1. Kemampuan Kognitif	7
a. Pengertian Kemampuan Kognitif.....	7
b. Pengertian Konsep-konsep Sederhana.....	8
c. Indikator Kemampuan Konsep-konsep Sederhana.....	9
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif.....	11
2. Bermain Tebak-tebakan	16
a. Pengertian Bermain.....	16
b. Ciri-ciri Bermain.....	18
c. Perkembangan Kegiatan Bermain.....	19

d. Manfaat Bermain.....	22
e. Bermain Tebak-tebakan.....	26
B. Kajian Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Pemikiran	30
D. Hipotesis.....	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian	33
1. Tempat Penelitian	33
2. Waktu Penelitian	33
3. Subjek Penelitian	33
B. Metode Penelitian	34
C. Prosedur Penelitian	36
1. Perencanaan Tindakan	37
2. Pelaksanaan Tindakan	38
3. Pengamatan Observasi	38
4. Refleksi	39
D. Jenis Data	39
1. Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Konsep-konsep Sederhana	39
2. Pelaksanaan Bermain Tebak-Tebakan	40
E. Pengumpulan Data	40
1. Observasi	40
2. Catatan Lapangan	41
F. Instrumen Penelitian	43
1. Pedoman Observasi	43
2. Pedoman Catatan Lapangan	46
G. Indikator Pencapaian	46
H. Teknik Analisis Data	46

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	48
1. Sejarah Berdirinya TK Pertiwi Banyuaeng	48
2. Profil TK Pertiwi Banyuaeng	48

3. Keadaan Guru dan Anak Didik	49
4. Sarana dan Prasarana	50
B. Hasil Penelitian	51
1. Pra Siklus	51
2. Siklus I	51
3. Siklus II	60
4. Siklus III	66
C. Pembahasan Hasil Penelitian	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	77
1. Kesimpulan Teoritis	77
2. Kesimpulan Empiris	77
B. Saran	78
1. Bagi Kepala Sekolah	78
2. Bagi Guru	78
3. Bagi Orang Tua	78
4. Bagi Peneliti Berikutnya	78
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan persamaan variabel-variabel Setiap Penelitian	30
Tabel 3.1 Format Perolehan Data	32
Tabel 3.2 Indikator Variabel Kemampuan Mengenal Konsep-konsep Sederhana Melalui Bermain Tebak-tebakan	43
Tabel 3.3 Butir Amatan Pedoman Observasi Kemampuan Mengenal Konsep- konsep Sederhana melalui Bermain Tebak-tebakan	44
Tabel 4.1 Tabel Perbandingan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep-konsep Sederhana Dengan Indikator Pencapaian	72
Tabel 4.2 Rincian Pelaksanaan Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep-konsep Sederhana Melalui Bermain Tebak-tebakan	73
Tabel 4.3 Analisa Pencapaian Skor Setiap Butir Amatan yang Dicapai Anak ...	76

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Diskripsi Kerangka Pemikiran	31
Bagan 3.1 Proses Penelitian Tindakan Kelas	36

DAFTAR LAMPIRAN

1. Format Observasi Anak
2. Format Observasi Guru
3. Format Catatan Lapangan
4. Format Tabulasi
5. Satuan Bidan Pengembangan
6. Tabulasi Hasil Penelitian
7. Catatan Lapangan
8. Perbandingan Pencapaian Prosentase Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Konsep Sederhana Anak Per Siklus
9. Pedoman Observasi Guru
10. Hasil Observasi Anak
11. Permohonan Menjadi Konsultan
12. Surat Ijin Riset
13. Surat Keterangan Melakukan Penelitian
14. Jadwal Pembimbingan dan Uraian Hasil Bimbingan
15. Berita Acara Bimbingan Skripsi
16. Berita Acara Ujian Skripsi

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MENGENAL KONSEP-KONSEP SEDERHANA MELALUI BERMAIN TEBAK-TEBAKAN

(Penelitian Pada Kelompok B TK Pertiwi Banyuaeng
Kabupaten Klaten Tahun 2011/2012)

Wulandari Yeni Tri, A53B090137, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2012, 81 halaman.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep-konsep sederhana melalui bermain tebak-tebakan pada kelompok B TK Pertiwi Banyuaeng Kabupaten Klaten Tahun 2011/2012. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan TK Pertiwi Banyuaeng, subyek penelitian adalah anak TK Pertiwi Banyuaeng yang berjumlah 14 anak. Data kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep-konsep sederhana dikumpulkan melalui observasi. Pelaksanaan bermain tebak-tebakan dikumpulkan melalui observasi dan catatan lapangan. Data dianalisis dengan analisis komparatif yaitu membandingkan hasil capaian anak dengan indikator yang ditargetkan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep-konsep sederhana melalui bermain tebak-tebakan. Hal ini diketahui dari hasil pada setiap siklus yaitu Siklus I 65,75%, Siklus II 73,85%, dan Siklus III 87,32%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif dalam mengenal konsep-konsep sederhana dapat meningkat dengan bermain tebak-tebakan.

Kata kunci : *Permainan tebak-tebakan, kemampuan kognitif mengenal konsep sederhana*