

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK B
TK ABA JIMBUNG IV KECAMATAN KALIKOTES
TAHUN AJARAN 2012 / 2013**



Diajukan Oleh :

WARSIYAH

N I M : A53B090051

Program Studi : P A U D

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

2 0 1 2

PERSETUJUAN

Skripsi

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK

MELALUI BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK B

TK ABA JIMBUNG IV KECAMATAN KALIKOTES

TAHUN AJARAN 2012 / 2013

Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

W A R S I Y A H

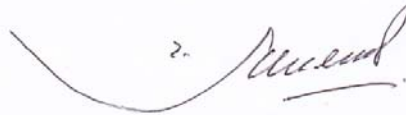
N I M : A53B090051

Telah Disetujui dan Disyahkan oleh Pembimbing Untuk Dipertahankan Dihadapan Dewan

Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah

Surakarta

Pembimbing



Drs. Djumali. M.Pd.

PENGESAHAN
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK B
TK ABA JIMBUNG IV KECAMATAN KALIKOTES
TAHUN AJARAN 2012 / 2013

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

WARSIYAH




N I M : A53B090051

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal :

dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji

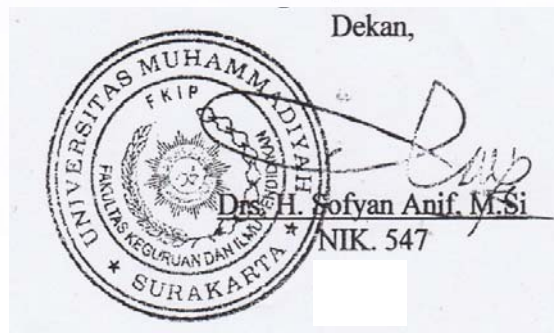
1. Drs. Djumali, M.Pd. ()
2. Dra. Darsinah, M.Si ()
3. Drs. Ahmad Fathoni, M.Pd ()

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu 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 dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 7 November 2012



WARSIYAH

NIM : A53B090051

MOTTO

1. Sabar adalah jalan keluar bagi orang yang tidak biasa menemukan jalan keluar (Mutiara Kata)
2. Tujuan Pendidikan yang paling tinggi adalah bukan pengetahuan, tetapi perbuatan (Herbart).
3. Barang siapa menghendaki dunia, maka ia harus mengerti Ilmunya , dan barang siapa menghendaki akherat, maka ia harus mengerti Ilmunya, Barang siapa yang menghendaki keduanya maka ia harus mengerti Ilmu keduanya (Sayyidina Ali & Imam Ghozali).
4. Hargailah anak-anakmu dan didiklah dengan sebaik-baik didikan (HR. Ibnu Majah)

PERSEMBAHAN

Laporan ini saya persembahkan untuk :

1. Ayah dan ibuku.
2. Suami dan anak-anakku tercinta
3. Teman-teman seperjuangan

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah penulis ppanjatkan Allha SWT Tuhan semesta alam, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta InayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK B TK ABA JIMBUNG IV KEC. KALIKOTES TAHUN AJARAN 2012/2013" dalam rangka memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Anak Usia Dini.

Penulisan proposal skripsi ini bertujuan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan PAUD.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwaq penulisan proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna dan dengan segala kerendahan hati penulis menerima segala kritik dan saran untuk perbaikan kekurangan – kekurangan tersebut. Dalam penulisan skripsi, penulis telah memperoleh banyak bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapaki Drs. H. Sofyan Anif, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs. Sutan Syahrir Zabda, SH. M.H, Ketua Program Studi PSKGJ FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Drs. Djaswandi selaku pengelola PSKGJ cabang Klaten
4. Drs. Djumali, M.Pd.. selaku dosen pembimbing yang membimbing dengan sabar sehingga dapat terselesainya proposal skripsi ini.

Penulis hanya dapat memanjatkan do'a semoga semua bantuan amal dan budi baiknya mendapat pahala dari Allah SWT. Harapan penulis semoga Penelitian Tindakan Kelas ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Klaten, 7 Nopember 2012

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|-----------------------------|---------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iv |
| HALAMAN MOTTO..... | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| ABSTRAK..... | xv |
| BABI PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Perumusan Masalah | 4 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 4 |
| D. Tujuan Penelitian..... | 5 |
| E. Manfaat Penelitian | 5 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|---|----|
| A. Kajian Teori | 7 |
| 1. Kognitif | 7 |
| a. Hakekat Kognitif | 7 |
| b. Perkembangan Bermain Menceriminkan Perkembangan Kognitif..... | 8 |
| c. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Kognitif | 9 |
| d. Permainan Logis Matematika | 13 |
| e. Indikator Kognitif | 14 |
| 2. Bermain Peran | 16 |
| a. Pengertian..... | 16 |
| b. Tujuan Metode Bermain Peran..... | 19 |
| c. Metode Bermain Peran..... | 21 |
| B. Kajian Yang Relevan | 22 |
| C. Kerangka Berfikir | 24 |
| D. Hipotesis | 25 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|---------------------------------|----|
| A. Setting Penelitian..... | 26 |
| B. Subyek Penelitian..... | 28 |
| C. Prosedur Penelitian | 25 |
| D. Jenis Data..... | 30 |
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 32 |

| | |
|---|----|
| F. Instrumen Pencapaian | 34 |
| G. Indikator Kinerja | 37 |
| H. Analisis Data | 37 |
| | |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Deskripsi Latar Belakang | 41 |
| 1. Sejarah Berdirinya TK..... | 41 |
| 2. Keadaan Guru dan Anak Didik | 42 |
| B. Hasil Penelitian | 42 |
| 1. Pra Siklus | 42 |
| 2. Siklus I..... | 43 |
| 3. Siklus II | 50 |
| 4. Siklus III..... | 58 |
| C. Pembatasan Hasil Penelitian | 64 |
| | |
| BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 69 |
| B. Saran..... | 69 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 70 |
| LAMPIRAN | 71 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 3.1 Jadwal Penelitian..... | 27 |
| 3.2 Lembar Observasi Anak | 35 |
| 3.3 Format Observasi..... | 36 |
| 3.4 Rincian Penggunaan Instrumen Data | 37 |
| 3.5 Lembar Tabulasi Skor Observasi..... | 38 |
| 3.6 Lembar Perbandingan Hasil Prosentase..... | 39 |
| 4.1 Analisis dan Refleksi | 63 |
| 4.2 Rincian Pelaksanaan | 64 |
| 4.3 Perbandingan Pencapaian Prosentase..... | 68 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 4.1 Grafik Prosentase Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak..... | 29 |
|--|----|

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Judul Skripsi
- Lampiran II. Halaman Persetujuan
- Lampiran III. Catatan Lapangan
- Lampiran IV Daftar Pustaka
- Lampiran V Satuan Bidang Pengemangan
- Lampiran VI Format Observasi Anak Didik
- Lampiran VII Surat Ijin Riset
- Lampiran VIII Surat Permohonan Menjadi Konsultan I
- Lampiran IX Surat Permohonan Menjadi Konsultan II
- Lampiran X. Surat Keterangan Peneliti
- Lampiran XI Dokumentasi
- Lampiran XII Jadwal Bimbingan Konsultan

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK B
TK ABA JIMBUNG IV KEC. KALIKOTES
KLATEN 2012/ 2013**

Oleh :
WARSIYAH

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain peran pada anak kelompok B. TK ABA Jimbung IV Kecamatan Kalikotes Kabupaten Klaten Tahun 2012/ 2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK ABA Jimbung IV Kabupaten Klaten.

Subyek penelitian adalah anak-anak TK ABA Jimbung IV yang berjumlah 12 anak terdiri dari 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Data kemampuan kognitif anak bermain peran dikumpulkan dengan metode observasi dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah komparatif yaitu membandingkan hasil catatan anak dengan indikator yang ditargetkan.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dalam bermain peran. Dalam hal ini diketahui pada hasil setiap siklus yaitu : Siklus I kemampuan kognitif bermain peran 51,75%, Siklus II meningkat 62,95% dan Siklus III meningkat menjadi 82,73%. Dengan demikian kesimpulan dari bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Kata kunci : kemampuan kognitif, bermain peran