

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



Disusun Oleh:
WARSIYAH
NIM : A53B090051

2012

**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

HALAMAN PERSETUJUAN

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

**Naskah Publikasi Ilmiah
Yang dipersiapkan dan disusun oleh :**

**WARSIYAH
NIM. A53B090051**

Telah disetujui dan disahkan

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Djumali', with a small '2.' above it. The signature is written over a light blue horizontal line.

**Drs. Djumali, M.Pd
NIK. 144**

**SURAT PERNYATAAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Warsiyah
NIM : A53B090051
Fakultas / Jurusan : FKIP / PAUD PSKGJ
Jenis : Skripsi
Judul : “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B TK ABA Jombang IV Kecamatan Kalikotes Kabupaten Klaten, Tahun Ajaran 2012/2013”

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan / mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), mendistribusikan serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS. Tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

**Surakarta, 3 November 2012
Yang Menyatakan**



Warsiyah

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan selanjutnya (Tangyong, Agus dkk, 1994:2).

Banyak cara yang telah dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini. Anak seharusnya mampu melakukan percobaan dan penelitian sendiri, guru tentu saja, bisa menuntun anak-anak menyediakan bahan-bahan yang tepat, tetapi yang terpenting agar anak dapat memahami sesuatu, ia harus membangun pengertian itu sendiri, ia harus menemukan sendiri. Dari uraian ini anak dibiarkan bebas untuk berkreasi, Dit. PAUD Dekdiknas (2004:1)

Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka dalam lembaga pendidikan dini (Taman Kanak-kanak) diberikan pelajaran yang dapat merangsang jiwa anak yaitu dengan bermain. Permainan pada anak Taman Kanak-kanak mempunyai pengaruh pada perkembangan pribadi anak itu sendiri. Perkembangan ungkapan kreatif, perkembangan aspek sosial dan lain-lain.

Dalam pembelajarannya guru masih menggunakan metode yang konvensional. Jadi anak-anak hanya menirukan dan mencontoh pembelajaran yang diberikan guru. Anak tidak diberi kebebasan untuk bermain bebas mengekspresikan daya pikirannya sendiri sehingga kondisi anak hanya diam dan tidak aktif bermain.

Fenomena yang berkembang saat ini adalah bahwa anak-anak masih banyak yang dikendalikan dan diarahkan oleh guru baik dengan melarang, tidak boleh mencoba, maka dari itu jika fenomena ini dibiarkan terus maka kemampuan kognitif anak tidak akan muncul. Adapun pada saat ini belum semua guru memahami bagaimana membuat anak didik bisa mengenal angka dan menunjukkan angka yang diminta guru.

Dengan program kegiatan belajar Taman Kanak-kanak disebutkan bahwa kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kognitif melalui bermain peran, maka anak mampu dalam mengenal angka, berpikir, serta menulis angka sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar dan anak dapat menyebutkan dan

menjawab pertanyaan dari guru dengan benar serta anak ini mempunyai kepercayaan diri penuh.

Kemampuan berhitung permulaan pada anak TK ABA Jimbung IV Kelompok B tahun ajaran 2012/2013, masih sangat kurang. Pada awalnya anak-anak diajarkan menghitung 1-20, apabila anak menghitung tanpa benda anak sudah bisa, namun ketika menghitung dengan benda, masih ada anak yang belum bisa menghitung dengan benar dan tepat. Itulah kemampuan yang harus diupayakan agar meningkat. Sebagian besar anak merasa kesulitan dan merasa apabila belajar berhitung permulaan. Hal ini dibuktikan dari 14 anak hanya 4 anak yang bisa berhitung permulaan.

Anak-anak kelompok B di TK ABA Jimbung IV Kalikotes Klaten berasal dari keluarga yang berlatar belakang yang beraneka ragam. Pemberian pembelajarannya juga harus dengan berbagai macam cara, namun selama ini guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Dalam belajar berhitung permulaan (Kognitifnya). Anak-anak merasa mendapat beban apabila disuruh berhitung. Padahal dalam pembelajaran di TK jangan sampai membebani pada anak, diupayakan anak merasa senang, asyik, nyaman, dalam proses belajar berhitung permulaan. pada anak meningkat? Dengan cara apa agar anak merasa senang, asyik, dan nyaman ketika belajar berhitung permulaan dan anak tidak merasa terbebani? Itulah yang akan diteliti dan dikaji dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.

Kemampuan berhitung permulaan sangat penting dikuasai oleh anak meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitungan-hitungan. Jadi sejak dini kemampuan berhitung permulaan harus ditingkatkan, salah satu metode yang digunakan adalah metode bermain peran dapat mengasah kemampuan kognitif anak.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, penulis berusaha untuk menawarkan solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut diatas, yaitu dengan cara permainan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal (kognitif) pada anak TK ABA Jimbung IV Kalikotes, Klaten pada kelompok B. Anak diajak berhitung dengan benda-benda nyata yang dapat diperankan. Disamping itu anak dapat berkreasi dan berekspresi juga motorik halusnya bisa dilatih, karena dunia anak adalah dunia bermain

maka bermain peran diharapkan anak dapat senang belajar berhitung permulaan dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada anak.

Adapun bermain peran dalam model pembelajaran kreatif produktif ini menggunakan pendekatan tematik yaitu pembelajaran yang sesuai dengan tema yang tepat, sesuai kebutuhan anak dan minat. Persoalannya adalah apakah bermain peran dalam model pembelajaran kreatif produktif dengan pendekatan tematik dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak-anak kelompok B TK ABA Jombang IV Kalikotes, Klaten.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas peneliti mencari solusi dengan menggunakan metode bermain peran karena anak akan lebih tertarik dan berminat dalam pembelajaran (kognitif) menghitung permulaan, menyenangkan, tidak merasa bosan dan tidak terbebani. Maka penulis berupaya melakukan tindakan kelas dengan judul “Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain peran pada anak kelompok B TK ABA Jombang IV Kalikotes Klaten Tahun 2012/2013”.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut : Apakah permainan peran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada TK ABA Jombang IV Kalikotes Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 ?

Agar tidak terjadi kesalahan pemahaman dan menghindari terjadinya penafsiran yang tidak sesuai, maka penelitian ini dibatasi pada :(1.)Upaya peningkatan kemampuan berhitung permulaan dengan bermain peran. (2.)

Bermain peran dibatasi dalam model pembelajaran kreatif produktif yaitu peran sebagai penjual buah maksimal 10 angka saja. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada melalui permainan peran di TK ABA Jombang IV Kalikotes Klaten.Disamping itu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK ABA Jombang IV Kalikotes Klaten dan untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui Permainan peran.

Ada dua hal yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu : 1. Manfaat Teoritis, (a.) Mendapatkan pengetahuan atau teori baru tentang upaya peningkatan

kemampuan kognitif anak melalui bermain peran. (b.) Menambah wacana manfaat permainan peran dalam perkembangan kognitif anak. (c.) Sebagai dasar dalam pemilihan jenis permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak. (2.) Manfaat Praktis, (a). Sebagai dasar dalam penyediaan sarana prasarana pembelajaran.(b) Menjadi acuan bagi guru dalam menentukan metode pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. (c.) Menjadi suasana yang menyenangkan bagi anak.dan Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain peran.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini meliputi, tempat penelitian dan waktu penelitian, sebagai berikut:

Penelitian dilakukan di TK ABA Jimbung IV Kalikotes Klaten. Sekolah ini dipimpin oleh Warsiyah sebagai kepala sekolah, yang membawahi 2 guru. 1 orang guru kelompok A dan 1 orang guru untuk kelompok B.

Alasan pemilihan TK ABA Jimbung IV Kalikotes Klaten. sebagai tempat/ lokasi penelitian adalah karena sekolah ini berstatus yayasan, memiliki prestasi yang baik, letaknya strategis, teman-teman peneliti ramah, sopan dan memiliki alat peraga yang komplit. Alasan lain karena peneliti bekerja di TK tersebut sehingga peneliti dengan mudah memperoleh data yang lebih lengkap juga waktu yang lebih lama dalam penelitian.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2012-2013 pada semester I, Penelitian memiliki sampel dan populasi penelitian pada TK ABA Jimbung IV Kalikotes Klaten adalah guru dan anak didik kelompok B yang berjumlah 14 anak didik. Yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

Lembar observasi kognitif anak adalah data hasil pelaksanaan kegiatan main peran yang sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Penyusunan lembar observasi dilakukan dengan menjabarkan indikator ke dalam butir-butir amatan yang memaparkan tentang pencapaian dari indikator yang akan dilaksanakan anak dalam kegiatan peran. pada tabel di bawah ini :

Menurut M.B Miles dan A.M Huberman (dalam Patilima 2005 :100) proses analisis interaktif dibagi menjadi 4 (empat) tahap. Adapun tahap-tahapnya sebagai berikut : (a.) Pengumpulan Data, Merupakan pengelompokan data-data yang dibutuhkan dalam mendukung proses penelitian berdasarkan kriteria tertentu untuk mencari data-data yang diinginkan. (b.) Reduksi Data, yaitu proses pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan. (c.) Penyajian Data dilakukan dalam rangka pemahaman terhadap sekumpulan informasi yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan.(d.) Kesimpulan Data Tujuan akhir dari setiap penelitian adalah mendapatkan kesimpulan mengenai apa yang telah disampaikan dengan hasil penelitian. Dengan diperolehnya kesimpulan maka masalah dalam penelitian yang disajikan, dibahas, dan dicarikan jalan keluarnya akan nampak dengan jelas. Dalam tindakan kelas, peneliti memakai teknik pengumpulan data dengan interviw, dokumentasi, dan observasi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan maka dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak didik sebelum tindakan sampai Siklus III menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat didukung dengan data dan tabel bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif adalah metode pembelajaran yang digunakan yang salah satunya metode bermain. Dalam penelitian ini bermain peran.

Metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kognitif karena dengan bermain peran anak akan berlatih berfikir memecahkan masalah bagaimana beracting dan berekspresi tersebut dengan tepat sesuai dengan peran yang sudah ditentukan guru sehingga dialog anak akan terasah dan bertambah pengetahuan tentang kosa katanya. Yang kesemuanya itu termasuk pada tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai pada aspek perkembangan kognitif.

Adapun peningkatan disetiap siklus tidak menunjukkan suatu kestabilan. Prosentase peningkatan sebelum tindakan sampai dengan Siklus I peningkatannya mencapai 17,85%. Dari Siklus I sampai II peningkatan mencapai 11,20%, dan

peningkatan dari Siklus II sampai Siklus III mencapai 19,78%. Peningkatan dari Siklus I sampai Siklus II menurun dibandingkan dengan Siklus II ke Siklus III, hal ini disebabkan karena pada Siklus I ke Siklus II peran yang dimainkan anak berbeda gambar yang diperankan sehingga anak belum hafal dialognya dan ekspresinya. Sedangkan Siklus II ke Siklus III sangat signifikan, karena pada Siklus II ke Siklus III peran yang dimainkan sama sehingga anak sudah hafal dialognya ekspresinya. Pada Siklus III anak diberikan *reward* tambahan yaitu penghapus karet dan stempel bintang sehingga anak lebih antusias. Berdasarkan hasil observasi diketahui pula bahwa kemampuan kognitif anak ini tidak merata. Hal ini disebabkan karena kemampuan dan karakteristik anak dan tingkat intelegensi memang berbeda-beda yang disebabkan dari banyak faktor yang mempengaruhinya.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa ada beberapa anak yang prosentasenya masih dibawah target yang ditetapkan peneliti. Pada siklus I peneliti menargetkan pencapaian $\geq 50\%$, namun dari pelaksanaan Siklus I ini kemampuan anak masih ada yang prosentasenya $\leq 50\%$. Pada Siklus II terdapat 4 anak yang belum mencapai prosentase pencapaian $\geq 60\%$ dari yang ditargetkan peneliti. Pada Siklus III ada 2 anak yang prosentasenya masih dibawah 80% dari yang ditargetkan peneliti, hal ini disebabkan karena kedua anak ini termasuk anak hiperaktif, tidak bisa diam, suka mengganggu teman dan tidak bisa berkonsentrasi. Rehan asyik dan suka bicara sendiri dan Rohmah suka mengganggu teman dan bikin masalah. Namun jika dilihat dari prosentase anak dari prasiklus hingga Siklus III kemampuan anak selalu meningkat.

Dari pembahasan tersebut diatas dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak didik sebelum tindakan sampai Siklus III menunjukkan peningkatan. Adapun butir amatan yang sulit dicapai anak dapat dilihat pada analisa pencapaian skor tiap butir amatan.

Adanya beberapa butir amatan yang mudah dilakukan oleh anak antara lain dapat menyebut nama kendaraan dan dapat berekspresi saat senang, sedih, gembira. Hal ini disebabkan peran tersebut adalah peran yang pernah dilihat anak saat piknik, dan pengenalan tentang kendaraan pariwisata sehingga anak sudah hafal akan nama-namanya.

Beberapa butir amatan yang sulit dicapai anak dapat pula diketahui dari tabel diatas. Butir amatan tersebut antara lain pada Siklus I yaitu : dapat memerankan sebagai pemandu wisata dan memerankan sebagai penjual tiket. Hal ini disebabkan karena dialognya belum hafal sehingga anak sulit memahami alur ceritanya, konsentrasi anak yang Cuma sebentar serta disebabkan karena melihat teman yang lain sudah ada yang selesai maka menyebabkan anak berburu-buru dan menyebabkan dialognya kurang jelas menjadi kurang, akhirnya tidak cepat selesai dalam berakting.

Pada Siklus II, setelah diberikan kegiatan lain dan *reward* sehingga anak yang belum selesai tidak terganggu konsentrasinya dan tidak takut ketinggalan karena semua teman masih kegiatan. Dan karena *reward* yang diberikan guru mengakibatkan ketepatan, ketelitian dan kecepatan dalam berdialog mulai meningkat. Namun untuk kemampuan berakting dan berekspresi anak masih sedikit kesulitan hal ini disebabkan karena masih malu yang mengakibatkan dialognya tersendat-sendat.

Pada Siklus III, setelah guru sedikit menjelaskan cara berekspresi dan berakting dalam dialog menjadi utuh, lalu memperlihatkan ke anak cara dialognya maka anak-anak pun dapat memahami alur cerita sehingga perannya lancar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari Siklus I, II, dan III serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Kesimpulan Teori

Kesimpulan bermain peran merupakan kemampuan untuk berpura-pura menjadi seorang tokoh memecahkan masalah dengan cepat dan kreatif dalam kehidupan sehari-hari untuk mencapai tujuan. Salah satu metode yang bisa meningkatkan kemampuan kognitif anak tersebut adalah metode bermain peran.

2. Kesimpulan Hasil

Metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak didik. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase kemampuan kognitif dari sebelum tindakan sampai pada Siklus I, yakni pada saat sebelum tindakan 33,90%, Siklus I 51,75%, Siklus II mencapai 62,95% dan Siklus III mencapai 82,73%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Daryanto, 2010. *Ilmu Komunikasi I*. Malang : CV. Yrama Widya.
- Dodik Tri Anggono, 2010, *Fisiologi Anak*.
- Elvinaro Ardianto, 2009. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Diterbitkan Simbiosis Rekatama Media, Bandung.
- Hafied Cangara, 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta, PT. Kaja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar, 2009. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : Sinatr Baru Algensindo Offset.
- Imas Kurniasi S. 2004. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Penerbit Edukasi.
- Jalaludin Rahmat, 2009. *Psikologi Komunikasi*
- Maria Wantah, 2005. *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral pada Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Rochiah, Wiriadmadja, 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas (untuk meningkatkan kinerja guru dan dosen)*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Tyar Yusuf, *Ilmu Praktek Mengajar Metodik Khusus Pengajaran Agama*. Bandung, PT. Al Ma'arif. 1986. Hal : 67.