

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN
GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A RA MASYITHOH 2 SINE
KECAMATAN SRAGEN KABUPATEN SRAGEN
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

NASKAH PUBLIKASI ILMIAH

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat
Sarjana S1

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI



SUMARSIH

A53H111055

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2013/2014**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 Fax : 715448 Surakarta 57102

Website: <http://www.ums.ac.id>

Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Dra. Surtikanti, S.H.,M.Pd.

NIP/NIK : 155

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Sumarsih

NIM : A53H111055

Program Studi : PG PAUD PSKGJ

Judul Skripsi : Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Geometri
Pada Anak Kelompok A RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen
Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014.

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 6 Februari 2014

Pembimbing

Dra. SURTIKANTI, S.H.,M.Pd.

NIK : 155

ABSTRAK

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A RA MASYITHOH 2 SINE KECAMATAN SRAGEN KABUPATEN SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Sumarsih. A53H111055. Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, xvi + 97 halaman.

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui bermain geometri di RA Masyithoh 2 Sine Sragen tahun pelajaran 2013 / 2014. Subjek pelaksanaan tindakan ini adalah guru dan anak kelompok A di RA Masyithoh 2 Sine Sragen, yang berjumlah 20 anak. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil persentase pencapaian setiap anak dengan persentase keberhasilan yang telah ditentukan peneliti pada setiap siklusnya dan analisis interaktif yaitu analisis data dimulai dari awal sampai berakhirnya pengumpulan data . Hasil penelitian ini adalah terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain geometri. Kemampuan kognitif anak pada prasiklus mencapai 15 %, siklus pertama meningkat menjadi 75 % dan siklus dua menjadi 90 %. Selain itu dapat disimpulkan bahwa variasi dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan kemampuan kognitif melalui bermain geometri. Dengan demikian dapat terbukti bahwa penerapan bermain geometri dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A di RA Masyithoh 2 Sine Sragen tahun pelajaran 2013/2014.

Kata kunci : *kemampuan kognitif, bermain geometri.*

I. PENDAHULUAN

Kognitif merupakan proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Darsinah , 2011:14) . Pengembangan kemampuan kognitif sangat penting bagi anak karena bertujuan untuk mengembangkan berfikir agar dapat mengolah hasil belajarnya, menemukan macam-macam alternatif pemecahan masalah, untuk membantu anak mengembangkan logika matematika, dan pengetahuan akan ruang, waktu dan kemampuan untuk memilih-milih dan mempersiapkan kemampuan berfikir yang teliti (Sri Purwaningsih , 2011:14) .

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pengembangan kognitif di RA Masyitoh 2 Sine Sragen masih rendah, seperti anak kesulitan dalam pengenalan bilangan, konsep ruang dan pengelompokan benda, kesulitan dalam pengenalan bentuk-bentuk dalam geometri. Hal ini disebabkan karena penggunaan media yang kurang mendukung, guru belum menggunakan media yang tepat sehingga kurang mengaktifkan peran serta peserta didik. Hal ini di tunjukkan melalui hasil observasi kemampuan kognitif anak yaitu 15% siswa sudah mencapai keberhasilan sedangkan 85% siswa belum mencapai keberhasilan.

Dengan memperhatikan permasalahan yang terjadi pada pengembangan kemampuan kognitif tersebut, peneliti memandang perlu untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan metode bermain geometri. Perlunya menerapkan bermain geometri membuat pembelajaran lebih menyenangkan, lebih membekas dalam pengetahuan anak, dan pembelajaran di kelas lebih bermakna. Dari berbagai manfaat metode bermain geometri, maka peneliti akan melakukan PTK dengan metode bermain geometri.

II. METODE PENELITIAN

A. Setting penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian dilaksanakan di RA Masyithoh 2 Sine sragen yaitu anak Kelompok A. Beralamatkan di desa Sine Kecamatan Sragen Kabupaten sragen.

2. Waktu penelitian

Penelitian di laksanakan pada bulan November 2013 sampai dengan Januari 2014.

B. Subjek Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada guru dan anak Kelompok A RA Masyithoh 2 Sine Sragen, yang berjumlah 20 anak. Siswa laki-laki 11 anak dan perempuan 9 anak.

C. Prosedur

Penelitian ini dilakukan melalui prosedur penelitian yang mencakup empat langkah yaitu ; Kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi (Arikunto dkk, 2012:16).

D. Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang di lakukan pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan wawancara.

E. Jenis data

1. Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) berupa skor atau hasil amatan tentang kemampuan kognitif anak dan persentase keberhasilan belajar anak.
2. Data kualitatif (deskripsi) berupa instrument tentang implementasi metode bermain geometri yaitu bersumber dari catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa;

1. Lembar observasi Upaya pengembangan kemampuan kognitif bagi anak.
2. Pedoman observasi proses penerapan bermain geometri bagi guru.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Untuk menjamin keabsahan dan kevalidan data dipilih cara yang tepat yaitu triangulasi data. Data-data yang digunakan adalah hasil observasi, wawancara, dokumentasi, catatan lapangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan serta data dari rekan sejawat.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil presentase pencapaian setiap anak dengan presentase keberhasilan yang ditentukan peneliti pada setiap siklusnya. Tahapanya melalui tabulasi skor dan perbandingan presentase keberhasilan setiap siklusnya.

I. Indikator Pencapaian

Keberhasilan penelitian ini tercermin adanya peningkatan adanya peningkatan terhadap kemampuan kognitif pada anak RA Masyithoh 2 Sine terutama dalam mengenal bilangan 1-10, mengelompokkan geometri dan mengurutkan pola setelah melihat 2-3 pola sebelumnya. Adapun presentase keberhasilan kemampuan kognitif anak yaitu 80%.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas di RA Masyithoh 2 Sine untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A melalui bermain geometri yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

Dari data hasil observasi siswa pada siklus I dapat diketahui bahwa keberhasilan pencapaian kemampuan kognitif sebesar 75 %, yaitu 15 anak sudah mencapai keberhasilan dan 5 anak belum mencapai keberhasilan. Keberhasilan belajar yang dicapai anak pada siklus 1 belum mencapai keberhasilan klasikal yang telah ditetapkan dalam indikator keberhasilan penelitian yaitu minimal 80%

Dari data observasi anak pada siklus II dapat diketahui keberhasilan pencapaian kemampuan kognitif sebesar 90 % dengan 18 anak sudah mencapai keberhasilan dan 2 anak belum mencapai keberhasilan. Keberhasilan yang dicapai anak pada siklus II telah mencapai keberhasilan klasikal minimal yang telah ditetapkan dalam indikator keberhasilan penelitian yaitu minimal 80%.

B. PEMBAHASAN

Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif anak melalui bermain geometri dari siklus I sampai siklus II. Hasil observasi pada siklus I keberhasilan pencapaian kemampuan kognitif adalah 75% (15 anak berhasil dari 20 anak). Pada siklus II keberhasilan pencapaian kemampuan kognitif adalah 90% (18 anak berhasil dari 20 anak). Menurut data diatas terdapat kenaikan hasil belajar kognitif serta keberhasilan rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II yaitu dari 75 % % menjadi 90 % atau mengalami kenaikan sebesar 15%.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan bagi anak kelompok A RA Masyithoh 2 Sine Sragen diperoleh kesimpulan :

1. Dengan bermain geometri dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di RA Masyithoh 2 Sine Sragen. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kemampuan kognitif dari prasiklus 15%, siklus I naik menjadi 75% dan siklus II menjadi 90%. Persentase kemampuan kognitif anak dari siklus I ke siklus II meningkat menjadi 15%.
2. Variasi pembelajaran berperan sangat penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui bermain geometri.

Dari penjabaran diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan metode bermain geometri dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama dalam hal berhitung permulaan, pengelompokkan benda dan mengurutkan pola.

Dengan demikian hipotesis pada penelitian ini yang berbunyi “Mengembangkan Kemampuan Kognitif melalui Bermain Geometri pada Anak Kelompok A RA Masyithoh 2 Sine Sragen”, terbukti kebenarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Apsari, Eri Retno. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka Dan Gambar Pada Anak Kelompok B Di TK Kanisius Sidowayah Klaten Tahun 2012 / 2013*. Skripsi S1-PAUD. Surakarta : FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Astuti, Wili. 2011. *Bermain dan Teknik Permainan*. Surakarta: Qinant
- Darsinah, 2011. *Modul Perkembangan Kognitif*. Surakarta: Qinant
- Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, 2007. *Permainan Berhitung Permulaan*. Jakarta: Depdiknas
- Kamtini dan Wardi tanjung, Husni. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan lagu di Taman kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Maryadi dkk. 2011. *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta: BP-FKIP Univrsitas Muhammadiyah Surakarta
- Masitoh, dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkiratun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas
- Purwaningsih, Sri. 2011. *Perkembangan Kecakapan Hidup*. Surakarta: Qinant
- Solehuddin dkk, 2007. *Pembaharuan Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suhardjono. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group