

**NASKAH PUBLIKASI**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI BERMAIN  
EKSPLORASI PADA ANAK KELOMPOK A DI TK PERTIWI SEGARAN  
KECAMATAN DELANGGU KABUPATEN KLATEN  
TAHUN AJARAN 2013 / 2014**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1  
Program Studi Anak Usia Dini

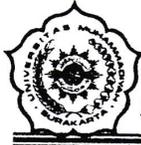


**Disusun oleh:**

**TITIK JARWANTI**

A520100027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2014**



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

Jl. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 fax : 715448 Surakarta 571002

---

---

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi :

Nama : Dra. Surtikanti, SH, M.Pd

NIK / NIP : 155

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

Nama : TITIK JARWANTI

NIM : A 520100027

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Eksplorasi Pada Anak Kelompok A Di Tk Pertiwi Segaran Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2013 / 2014

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat digunakan seperlunya.

Surakarta, 28 - 2 - 2014

Pembimbing

Dra. Surtikanti, SH, M.Pd

## ABSTRAK

### **MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI BERMAIN EKPLORASI PADA ANAK KELOMPOK A DI TK PERTIWI SEGARAN DELANGGU KLATEN TAHUN AJARAN 2013/2014**

Titik Jarwanti, A520100027, Prodi Pendidikan Anak Usia Dini,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

Muhammadiyah Surakarta. Skripsi

*Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain eksplorasi pada anak kelompok A di TK Pertiwi Segaran Delanggu Klaten tahun ajaran 2013/2014. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah anak kelompok A TK Pertiwi Segaran Delanggu Klaten yang berjumlah 15 anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan metode observasi, catatan lapangan dan dokumen untuk mengetahui data perkembangan anak dalam pembelajaran kognitif, penugasan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan pembelajaran bermain eksplorasi, analisis data yang digunakan dengan teknik perbandingan antara hasil data dari catatan lapangan, reduksi data, paparan data dan penarikan kesimpulan.*

*Hasil penelitian dapat disimpulkan bawah terjadinya peningkatan kemampuan kognitif dalam kegiatan pembelajaran bermain eksplorasi di TK Pertiwi Segaran Delanggu Klaten dalam setiap siklusnya. Adapun peningkatan kemampuan kognitif anak pada prasiklus (44,58%) menjadi (55,62%) pada siklus I. Pada siklus II kemampuan anak meningkat menjadi (67,7%) dan pada siklus III meningkat hingga mencapai (77,7%). Kesimpulan penelitian ini adalah pembelajaran bermain eksplorasi melalui model pembelajaran membedakan konsep penuh – kosong melalui mengisi gelas dengan biji – bijian dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.*

Kata Kunci : *Bermain ekplorasi, kemampuan kognitif.*

## **PENDAHULUAN**

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut”. (Martinis, 2013 : 1).

Dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Terdapat dua pendidikan pada Anak Usia Dini, yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak – Kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA). Sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan non formal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat, menggunakan program untuk anak usia 2 – 4 tahun dan 4 – 6 tahun. (Permediknas No. 58 Tahun 2009).

“Taman Kanak – Kanak (usia 4 – 6 tahun) merupakan masa peka bagi anak, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak”. Masa peka adalah masa terjadinya

pematangan fungsi – fungsi fisik dan spikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Dimana masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, kemandirian, seni, moral, dan nilai – nilai agama.(Diknas 2005 dalam Martinis 2013 : 22).

Dalam mengembangkan lima aspek bidang pengembangan guru menggunakan pembelajaran bermain sambil belajar merupakan cara yang baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir. “Bermain sebagai cara pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan dan kemampuan kognitif anak, yaitu berangsur – angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar menjadi belajar sambil bermain”. Oleh karena itu dalam memberikan kegiatan belajar pada anak harus memperhatikan tahap – tahap perkembangan anak, alat bermain, metode yang digunakan, waktu dan tempat serta teman bermain. (Mansur, 2007 : 133 – 134).

Dalam kegiatan belajar sambil bermain dapat mengembangkan lima aspek bidang pengembangan salah satunya bidang pengembangan kemampuan kognitif anak. “Kemampuan kognitif anak merupakan perubahan perkembangan secara natural pada anak bukan ditentukan oleh faktor genetik dan hanya mereprestasikan cara berfikir anak yang menyeluruh”. Menurut Piaget, anak secara konstan mengeksplorasi, serta memanipulasi

lingkungan, dan membangun struktur baru yang lebih elaboratif. (Fridani) dkk., 2003 : 3.4).

Kemampuan kognitif anak melalui bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting bagi perkembangan anak. Bermain bukan hanya kesenangan belaka, namun sudah menjadi suatu kebutuhan yang harus terpenuhi. Jika kebutuhan ini tidak terpenuhi maka kelak jika anak itu dewasa akan ada sesuatu yang kurang dari dirinya dibandingkan dengan anak yang tercukupi kebutuhan bermainnya.

“Bermain secara langsung akan mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak”. Melalui bermain pula, anak akan mulai mencipta, berimajinasi, bereksplorasi dengan bebas tanpa adanya paksaan dari orang lain. (Astuti , 2010 : 1).

Sujiono (2009 : 225) “kegiatan pembelajaran melalui bermain eksplorasi dalam kegiatan pembelajaran ini dilakukan stimulator atau guru untuk menggali sebanyak – banyaknya perilaku yang muncul dari anak agar semua potensi yang tersembunyi dapat segera muncul sesuai dengan masa peka atau perkembangan yang ditunjukkan oleh masing – masing anak”. Bermain eksplorasi di dalam kegiatan ini adalah anak bebas mengisi gelas dengan biji – bijian yang telah disediakan oleh guru sebagai usaha meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Dalam usaha peningkatan kemampuan kognitif anak guru mempunyai peranan penting. Berdasarkan observasi awal menurut nara sumber Sri Mulyani kepala sekolah dan sekaligus guru kelompok A mengemukakan

bahwa model pembelajaran yang hanya berfokus pada buku kegiatan menyebabkan anak mudah bosan. Selain itu pembelajaran ceramah anak kurang tertarik untuk memperhatikan kegiatan yang dijelaskan guru. Oleh karena itu hendaknya seorang guru memilih metode dalam pembelajaran yang mengoptimalkan perkembangan anak dan dapat mengurangi kebosanan anak. Melalui beberapa metode yang dapat dipilih guru untuk disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan anak dan sesuai dengan kemampuan anak. Selain itu guru juga harus dapat melakukan perubahan yang kreatif, inovatif, aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan observasi awal permasalahan kognitif anak kelompok A TK Pertiwi Segaran Delanggu Klaten rendah maka salah satu cara untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain eksplorasi.

Atas dasar permasalahan tersebut maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Eksplorasi Pada Anak Kelompok A di TK Pertiwi Segaran Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2013 / 2014”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan di TK Pertiwi Segaran Delanggu Klaten pada semester genap tahun ajaran 2013 / 2014. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2013 / 2014 yaitu awal semester 2 bulan Januari 2014 dengan tema rekreasi.

Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Pertiwi Segaran yang jumlahnya 15 anak 7 anak laki – laki dan 8 anak perempuan.

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat dan sesuai untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Menurut Arikunto (2010 : 3) “ Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas bersama”.

Pengumpulan data adalah pengamatan dan pencatatan semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Menurut Supardi (2009 : 127) “Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk mengetahui seberapa jauh tindakan telah mencapai sasaran”. Observasi ini peneliti ingin mengetahui sejauh mana pembelajaran melalui bermain eksplorasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. Catatan Lapangan

Menurut Suhardjono (2009 : 78) “catatan lapangan merupakan pengumpulan data yang hendaknya dicek untuk mengetahui keabsahan yang dilakukan guru / peneliti”.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran melalui foto yang berhubungan dengan aktivitas tertentu.

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mencatat atau memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian diperoleh data yang akurat. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kemampuan kognitif anak melalui bermain eksplorasi dan catatan lapangan. Lembar observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain eksplorasi dengan teknik membedakan konsep penuh – kosong dan catatan lapangan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif, analisis data dilakukan pada awal pembelajaran dan dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan. Teknik analisis data ada tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

Analisis ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana untuk memperoleh nilai rata – rata peningkatan kognitif anak melalui bermain eksplorasi melalui beberapa tahap:

- 1) Membuat tabulasi skor observasi peningkatan kemampuan kognitif anak.
- 2) Menjumlah skor yang dicapai anak.
- 3) Menghitung prosentase peningkatan kemampuan kognitif anak dengan cara sebagai berikut :
  - a. Prosentase peningkatan kemampuan kognitif

$$\frac{\sum \text{Jumlah skor amatan yang dapat dicapai tiap anak}}{\sum \text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \%$$

b. Skor maksimum = skor maksimum butir amatan X jumlah butir

amatan yaitu  $4 \times 8 = 32$

c. Hasil prosentasi diisikan pada tabel tabulasi pada kolom

Untuk penentuan keberhasilan dan keefektifan penelitian ini maka dirumuskan indikator kinerja yang digunakan sebagai acuan keberhasilan. Keberhasilan kegiatan penelitian ini akan dapat dilihat dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak dalam membedakan konsep penuh kosong melalui metode eksplorasi yang meliputi aspek :

1. Anak dapat membedakan konsep penuh – kosong melalui mengisi gelas dengan biji – bijian.
2. Anak menghitung jumlah biji yang dimasukkan kedalam gelas.
3. Anak dapat mengelompokkan gelas yang kosong dan gelas yang diisi biji penuh.
4. Anak membedakan bentuk biji.

Adapun rincian target rata – rata persentase pencapaian keberhasilan setiap siklusnya, yaitu  $\geq 50 \%$  pada siklus I  $\geq 60 \%$  pada siklus II  $\geq 70$  pada siklus III.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, serta paparan hasil penelitian, dapat dijabarkan pembahasan hasil penelitian perkembangan kemampuan kognitif anak TK Pertiwi Segaran Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2013 / 2014.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam 4 tahap kegiatan : (1) perencanaan dan persiapan tindakan, (2) tahap pelaksanaan tindakan, (3) tahap observasi, (4) tahap analisis dan refleksi. Pada siklus I dilaksanakan dalam 3 pertemuan, siklus II dilaksanakan dalam 3 pertemuan, siklus III dilaksanakan dalam 2 pertemuan dengan alokasi waktu yang sama yaitu 60 menit.

Sebelum melaksanakan penelitian pada siklus I, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi yang ada dilapangan. Berdasarkan observasi awal, peneliti menemukan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok A TK Pertiwi Segaran Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2013 / 2014 tergolong masih rendah. Peneliti kemudian berkolaborasi dengan guru kelas kelompok A TK Pertiwi Segaran Delanggu Klaten, untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan model atau metode pembelajaran bermain eksplorasi dengan teknik membedakan konsep penuh – kosong melalui mengisi gelas dengan biji – bijian (kacang, kedelai, jagung).

Tahap pertama peneliti dan guru kelas menyusun perencanaan untuk pra siklus. Pembelajaran pada pra siklus ternyata masih memiliki beberapa kurang oleh karena itu peneliti dan guru menyusun rencana untuk siklus

I. Pada siklus I peneliti menerapkan model pembelajaran bermain eksplorasi yang berbeda pada pertemuan di siklus I. Ternyata masih ada kekurangannya pelaksanaannya. Untuk mengatasi kekurangan tersebut peneliti menyusun perencanaan pembelajaran di siklus II yaitu, dengan memberikan penjelasan yang lebih mudah dipahami anak, kontrak pembelajaran, motivasi dan reward. Kegiatan di siklus II dilaksanakan dengan model pembelajaran yang sama pada siklus I tetapi dengan menggunakan media yang berbeda. Model pembelajaran di siklus I diterapkan pada siklus II bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran.

Untuk lebih mengoptimalkan lagi perkembangan kemampuan kognitif anak, peneliti meenyusun perencanaan tindakan pada siklus III. Model pembelajaran pada siklus III berbeda dengan model pembelajaran di siklus sebelumnya. Hal ini untuk mengantisipasi kebosanan anak dan meningkatkan semangat anak dalam mengikuti pembelajaran.

Dari hasil analisis dan refleksi seluruh tindakan diketahui bahwa kemampuan kognitif anak mengalami perkembangan dari persentase 44,58 % pada kondisi pra siklus berkembang menjadi 55,62 %, pada siklus I bekembang lagi menjadi 67,7% pada siklus II dan mengalami perkembangan lagi menjadi 77,70% pada siklus III. Hal itu terjadi karena anak terbiasa mengikuti pembelajaran dan mempunyai kesempatan untuk bermain eksplorasi dengan media pembelajaran yang digunakan peneliti dalam pembelajarannya.

## **Kesimpulan**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelompok A TK Pertiwi Segaran Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2013 / 2014. Penelitian ini dilaksanakan dengan 3 siklus yaitu, siklus I dilaksanakan dalam 3 pertemuan, siklus II dilaksanakan dalam 3 pertemuan, dan siklus III dilaksanakan 2 pertemuan. Pada setiap siklus dilaksanakan dalam 4 tahap, yaitu : 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi.

Kesimpulan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan model bermain eksplorasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Pertiwi Segaran Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2013 / 2014. Perkembangan kemampuan kognitif anak terjadi setelah guru menerapkan upaya tindakan diantaranya :

1. Penggunaan model bermain ekplorasi dengan teknik membedakan konsep penuh – kosong melalui mengisi gelas dengan biji – bijian (kacang, kedelai, jagung).
2. Peneliti membuat Rencana Bidang Pengembangan (RBP) terlebih dahulu agar kegiatan pembelajaran dapat terarah dengan baik.
3. Peneliti sebagai motivator dalam kegiatan pembelajaran sehingga memberikan kesempatan pada anak untuk mengeluarkan ide – ide dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan pembahasan pada bab – bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu :

1. Pembelajaran bermain eksplorasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prosentase kemampuan kognitif anak dari pra siklus sampai pada siklus III. Adapun peningkatan kemampuan kognitif dapat dilihat dari meningkatnya perhatian dan konsentrasi anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran, serta meningkatnya kemampuan kognitif anak pada pra siklus prosentase kemampuan kognitif anak sebesar 44,58%, peningkatan kemampuan kognitif pada siklus I mencapai 55,62%, peningkatan kemampuan kognitif pada siklus II mencapai 67,7%, dan peningkatan kemampuan kognitif pada siklus III mencapai 77,70%.
2. Penggunaan model pembelajaran bermain eksplorasi dengan teknik membedakan konsep penuh – kosong melalui mengisi gelas dengan biji – bijian (kacang, kedelai, jagung) yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan memberikan semangat belajar pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Sinar Grafika Offset.
- Astuti, Wili. 2010. *Bermain dan Teknik Permainan*. Surakarta : UMS.
- Darsinah. 2011. *Perkembangan Kognitif*. Surakarta :Qinant.
- Fatimah, Enung. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : Pustaka Setia.
- Fridani, Lala, Sri Wulan dan Sri Indah Pujiastuti. 2003. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Universitas Tebuka.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : DIVA Press.
- Mansur. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Martinis Yamin dan Jamila Sabri Sanan.2013.*Panduan PAUD*.Ciputan : Referensi (Gaung Persada Press Group).
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Pramono, Titin. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta : IN AzNa Books.
- Purwaningsih, Sri. 2011. *Perkembangan Kecakapan Hidup*. Surakarta : Qinant.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Prenanda Media Group.
- Suhardjono, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Kegiatan Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009.*Konsep Dasar PAUD*.Jakarta : Macanan Jaya Cemerlang.
- Supardi, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Beserta Sistematika Proposal dan Laporannya*.Jakarta : Sinar Grafika Offset.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

- Suyanto, Slamet. *Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. 2005. Yogyakarta : Hikayat Publishing.
- Triyanto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK / RA Anak Usia Kelas Awal SD / MI*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Tri Wulandari, Yeni. 2011. “Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal konsep-konsep sederhana melalui bermain tebak-tebakan pada kelompok B Tk Pertiwi Banyuaeng. Klaten”. Skripsi. Surakarta : Fakultas Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.