

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI
PERMAINAN BENTUK-BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK A TK
MELATI BAWANG, BATANG
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai derajat
Sarjana S-1

Pendidikan Anak Usia Dini



Irma Listyaning Janna

A520100063

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

2014

PERSETUJUAN

**“UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI
PERMAINAN BENTUK-BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK A TK
MELATI BAWANG TAHUN PELAJARAN 2013/2014”**

Diajukan Oleh:

IRMA LISTYANING JANNA
A 520100063

Disetujui Untuk Dipertahankan
Dihadapan Dewan Penguji Skripsi S-1

Pembimbing,



Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd

Tanggal : 13/3/2014

PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI
PERMAINAN BENTUK-BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK A
TK MELATI BAWANG, BATANG TAHUN AJARAN 2013/2014**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

IRMA LISTYANING JANNA

A520 100 063

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal, 2014

Dan telah dinyatakan memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd
2. Aryati Prasetyarini, M.Pd
3. Drs. Djaelani, M.Pd

()
()
()

Surakarta, 19 Maret 2014
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum
NIP. 19650428 199303 1001

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 tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam kajian pustaka.

Apabila ternyata kelak dikemudian hari terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Maret 2014



Irma istyaning Janna

A 520100063

MOTTO

- ❖ Ilmu Menunjukkan kebenaran akal, maka barang siapa yang berakal,
niscaya dia berilmu (Sayyidina Ali bin Abi Thalib)

- ❖ Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari
betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah
(Thomas Alva Edison)

- ❖ Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin
kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik (Evelyn Underhill)

- ❖ Bukalah hidup kalau tidak ada masalah, bukanlah sukses kalau tidak melalui
rintangan, bukanlah menang kalau tidak dengan pertarungan, bukanlah
lulus kalau tidak ada ujian, dan bukanlah berhasil kalau tidak berusaha.
(Penulis)

- ❖ If you want something you've never had, you must be willing to do something
you've never done. Success is a journey, not a destination. (penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap cinta dan tulus ikhlas, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang senantiasa berdoa untuk kelancaran urusanku dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik
2. Untuk kakak dan adik ku yang telah memberikan doa yang tiada henti.
3. Untuk sahabat-sahabat ku yang telah membantu kelancaran dalam mengerjakan skripsi ini, semoga kesuksesan menyertai kita.
4. Teman-teman PG-PAUD angkatan 2010 terutama kelas B.
5. Almamaterku, kata maaf dan terimakasih yang tercurah dalam.
6. Teman-teman kos ku yang baik.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya sehingga Penelitian Tindakan Kelas ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Bentuk-bentuk Geometri pada Kelompok A TK Melati Bawang Batang Tahun Ajaran 2013/2014”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Sebagai manusia biasa yang banyak kekurangan, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang dengan sabar dan ikhlas telah memberikan keluangan waktu, tenaga dan materi dalam membantu penulis menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan ijin penulisan skripsi.
2. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta sekaligus Pembimbing saya yang telah membantu memberikan perizinan penyusunan skripsi, dan telah

dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan penulis dalam menyusun skripsi.

3. Eni Mustikawati, Kepala Sekolah TK Melati Bawang yang telah berkenan membantu dan bekerjasama dengan penulis dalam melaksanakan penelitian.
4. Guru-guru TK Melati Bawang yang telah memberi kesempatan serta membantu dalam pelaksanaan penelitian.
5. Siswa TK Melati Bawang yang telah berkenan membantu dan bekerjasama dengan penulis dalam melaksanakan penelitian.
6. Semua pihak yang telah berkenan membantu penulis selama penelitian dan penyusunan skripsi ini baik moril maupun materiil, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Tidak ada sesuatupun yang dapat penulis berikan sebagai imbalan kecuali untaian doa, “Semoga segala amalan yang telah diberikan dari berbagai pihak kepada penulis mendapatkan imbalan yang sesuai dari Allah SWT”. Akhirnya penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pada pembaca pada umumnya.

Wassalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Surakarta. 11 Maret 2014



Irma Listyaning Janna

A520 100 063

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAAN TEORI	
A. Kajian Pustaka	8
B. Kajian Teori	8

1. Pengertian Kemampuan Kognitif	8
2. Permainan Geometri	10
a. Pengertian Permainan	10
b. Ciri-ciri Permainan.....	12
c. Jenis-jenis Permainan.....	12
d. Pengertian Geometri.....	12
e. Macam-macam Permainan Bentuk Geometri	17
f. Permainan Menyusun Pola Bentuk-bentuk Geometri.....	18
g. Alat dan Bahan.....	18
h. Tempat yang digunakan	18
i. Langkah-langkah.....	19
j. Aturan Main	20
C. Faktor yang Berpengaruh Terhadap Perkembangan Kognitif.....	20
1. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Manusia	20
2. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif Anak	24
D. Kerangka Berpikir.....	30
E. Hipotesis	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	32
B. Setting Penelitian	35
C. Teknik Pengumpulan Data	36
D. Instrumen Penelitian	37

E. Teknik Analisa Data	42
F. Indikator Pencapaian	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	45
1. Gambaran Umum TK Melati Bawang	45
2. Deskripsi Hasil Penelitian	47
a. Pra Siklus	47
b. Siklus I	48
c. Siklus II	55
B. Pembahasan	61
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka berfikir penelitian	31
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Arikunto 2006:59	34

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Butir Amatan Pedoman Observasi	37
3.2 Lembar Observasi	38
3.3 Pedoman Observasi penggunaan media bentuk-bentuk geometri	41
3.4 Rincian Penggunaan Instrumen	42
3.5 Tabulasi Skor	43
3.6 Tingkat Keberhasilan yang dicapai	44
4.1 Presentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Prosentase.....	63
4.2 Presentase Peningkatan kemampuan Kognitif Anak	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

1. Data guru TK Melati	70
2. Data Anak Didik	71
3. Rencana Bidang Pengembangan	72
4. Tabulasi Skor Observasi	80
5. Presentase Peningkatan Kemampuan Kognitif	83
6. Lembar Observasi	84
7. Pedoman Observasi	114
8. Wawancara	116
9. Dokumentasi	121

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN BENTUK-BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK A TK MELATI BAWANG, BATANGTAHUN PELAJARAN 2013/2014

Irma Listyaning Janna, A 520100063, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2014, 64 halaman

Secara umum penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bentuk-bentuk geometri. Adapun secara khusus penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif pada anak Kelompok A TK Melati Bawang dengan menggunakan permainan bentuk-bentuk geometri. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Melati Bawang tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, dengan guru kelas dan kepala sekolah. Data variabel dikumpulkan melalui observasi terstruktur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan kognitif anak kelompok A TK Melati Bawang sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu anak dapat membedakan bentuk-bentuk geometri sebesar 41,88%. Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan permainan bentuk-bentuk geometri pada proses pembelajaran, kemampuan kognitif anak menunjukkan peningkatan yaitu pada siklus I mencapai 62,08% dan siklus II mencapai 82,71%. Hasil penelitian ini sudah memenuhi indikator pencapaian pencapaian yang telah ditetapkan. Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan bentuk-bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok A TK Melati Bawang, Batang.

Kata kunci: permainan bentuk-bentuk geometri, kemampuan kognitif.