

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

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat
Sarjana S-1

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**IRMA LISTYANING JANNA
A520 100 063**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENGETAHUAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**



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

Jl. A. Yani. Tromol Pos I. Pabelan Kartasura Telp (0271) 717417, 719483 Fax 715448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

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

Nama : 1. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd.

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

Nama : Irma Listyaning Janna
NIM : A 520 100 063
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bentuk-bentuk Geometri Pada Kelompok A TK Melati Bawang Tahun Ajaran 2013/2014

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.
Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 11 Maret 2014

Pembimbing,

Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd
NIK : 354

ABSTRAK

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.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Undang-Undang Sisdiknas No. Tahun 2003 pasal 28 menyatakan pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui tiga jalur pendidikan yaitu pendidikan formal (Taman Kanak-kanak, Raudatul Athfal, bentuk lain yang sederajat) non formal (Kelompok Bermain, Tempat Penitipan Anak, atau bentuk lain yang sederajat) dan informal yang berbentuk pendidikan keluarga yang diselenggarakan oleh lingkungan. Jadi Taman Kanak-kanak salah satu bentuk sekolah di jalur formal.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Anonim, 2005:13).

Dalam pengembangan potensi anak ada beberapa perkembangan anak yang harus dicapai diantaranya bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, dan nilai agama moral. Untuk mencapai tujuan PAUD maka peneliti akan meningkatkan salah satu bidang pengembangan yaitu kognitif.

Pada kelompok A TK Melati masih kurang dalam memberikan permainan-permainan yang bervariasi, dalam pembelajarannya masih menggunakan lembar kerja untuk peserta didik sehingga kreatifitas akan kurang, dan pengenalan geometri kepada anak masih membosankan belum ada kegiatan yang menyenangkan untuk anak, guru dalam memberikan pengenalan geometri pun asih sangat kurang sehingga anak masih perlu mendapatkan stimulus yang lebih banyak. Oleh sebab itu, menjadi pendorong bagi peneliti untuk mengadakan

perbaikan pembelajaran kreatifitas anak dalam pembelajaran dapat meningkat. Adapun strategi yang ditetapkan agar anak menjadi kreatif adalah dengan permainan kepingan geometri.

Berkaitan dengan latar belakang di atas, maka peneliti mengadakan Penelitian Tindakan Kelas untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok A TK Melati Bawang melalui permainan bentuk-bentuk geometri..

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak pada Kelompok A TK Melati Bawang Tahun Ajaran 2013/2014.

METODE PENELITIAN

Setting pada penelitian ini dilaksanakan di TK Melati Bawang tahun Ajaran 2013/2014. Waktu penelitian dilaksanakan dalam 2 minggu melalui 2 siklus. Waktu penelitian dimulai pada 18 Januari 2014 sampai 28 Januari 2014. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelompok A TK Melati Bawang dengan jumlah murid 15 anak.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, dengan prosedur penelitian meliputi (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, (4) Refleksi (Arikunto dkk, 2006:59). Jenis data pada penelitian ini data kualitatif yaitu data yang berbentuk kata-kata bukan angka. Sumber data dan jenis data yang dapat dimanfaatkan meliputi data anak sebagai subjek penelitian dan guru kelompok A TK Melati Bawang. Data berupa hasil pengamatan atau observasi terhadap kegiatan pembelajaran serta arsip yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan kognitif.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara (1) Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto. 2006:30). Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang peningkatan kemampuan kognitif anak pada kelompok A TK Melati Bawang (2) Wawancara, Wawancara menurut yaitu Kegiatan yang dilakukan

untuk memperoleh informasi dengan mengungkapkan kepada responden (Molcong 2001:148). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara untuk memperoleh data melalui percakapan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terhadap siswa maupun guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain bentuk-bentuk geometri.

(3) Dokumentasi, dokumentasi adalah metode pengumpulan data untuk mengumpulkan peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu (Mulyasa,2009:69). Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang profil sekolah, nama anak dan dokumentasi berupa foto pada saat pelaksanaan pengembangan kreativitas anak melalui Alat Permainan Edukatif.

Penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif yang terdiri dari reduksi, pemaparan data dan penyimpulan hasil analisis. Pengumpulan data dilakukan dalam suatu proses siklus, membandingkan siklus satu dan siklus dua. Reduksi data adalah pemilihan, pemusatan, penyederhanaan data besar yang muncul pada hasil catatan lapangan. Analisis data pada penelitian ini meliputi:

1. Menunjukkan skor yang dapat dicapai anak pada setiap butir amatan.
2. Membuat tabulasi skor observasi pengembangan kreativitas anak yang terdiri dari nomor, nama anak, butir amatan, jumlah skor, dan hasil prosentase.
3. Menghitung prosentase Meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan bentuk-bentuk geometri dengan cara sebagai berikut:

a) Prosentase peningkatan kemampuan kognitif:

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

b) Skor maksimum = skor maksimum butir amatan x jumlah butir amatan

c) Skor maksimum = 4 x 8 = 32

d) Hasil prosentase diisikan pada table tabulasi pada kolom.

Instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (sanjaya,2011:84). Pembuatan instrumen pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar observasi perkembangan perkembangan kreativitas anak.

2. Lembar observasi yang digunakan untuk hasil pengamatan saat melaksanakan kegiatan.
3. Lembar observasi kinerja guru dalam proses kegiatan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif.
4. Lembar catatan lapangan

Indikator pencapaian, keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dengan adanya perubahan terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak meliputi aspek mampu membedakan bentuk geometri, menjumlah bentuk geometri, menyusun bentuk geometri. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% dari jumlah anak dapat mencapai target keberhasilan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II tersebut dapat diketahui bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan bahwa hasil penelitian pada prasiklus 41,88%, siklus I sebesar 62,08%, siklus II sebesar 82,71%. Dengan demikian melalui Permainan Bentuk-bentuk Geometri dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif. Peningkatan itu terjadi karena adanya penyampaian materi yang jelas dan pemberian dorongan yang kuat dari guru. Hal ini disebabkan karena waktu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi sudah efisien sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak.

SIMPULAN

1. Melalui permainan bentuk-bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu dari 41,88% menjadi 82,71%
2. Hipotesis yang menyatakan yaitu melalui Permainan Bentuk-bentuk Geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok A TK Melati Bawang tahun ajaran 2013/2014. Dapat diterima atau terbukti kebenarannya

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2005. Acuan Menu Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Cakhyati, Nur. 2004. Efektifitas Pengajaran Geometri melalui Teori Van Hiele dan Teori Piaget. Surakarta: UMS (tdk diterbitkan)
- Depdiknas. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Tarsito
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. 2005. Bermain Melalui Gerak Dan Lagu di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas.
- Molcong, Lexy. 2006. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Bandung: Remaja
- Mulyasa, H.E. 2012. Manajemen PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, tadkirotun. 2005. Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta: Depdiknas
- Rohmawati, Mia. 2007. Pengemabngan Kepribadian dan Daya Kreatifitas Siswa Melalui Metode Bermain Matematika. Surakarta: UMS (tidak diterbitkan)
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Seefeldt, C& barbara A. Wasik. 2008. Pendidikan Anak Usia Dini(Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah). Jakarta: PT INDEKS
- Semiawan, Conny R. 2008. Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang
- Siagawati, Moniqa. 2007 Mengungkapkan Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Soetoto, dkk. 2003. Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Yulrani Nuraini dkk. 2006. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka

- _____. 2008. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka
- Surya, Sutan. 2007. Melejitkan Multiple Intellegence Anak Usia Dini. Yogyakarta: Andi
- Tedja, Saputra, Mayke S. 2001. Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Grasindo
- Widyawati, Asih. 2006. Prestasi belajar Geometri Ditinjau dari Minant Belajar dan Metode mengajar dengan menggunakan Alat Peraga. Surakarta: UMS (tidak diterbitkan)