

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI
PERMAINAN BALOK GEOMETRI PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN
DI PPT MAWAR 01 AR-RACHMAN SURABAYA**

SKRIPSI



Disusun oleh : Masrurroh

NIM : 05115008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAROTAMA
SURABAYA**

2019

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI
PERMAINAN BALOK GEOMETRI PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN
DI PPT MAWAR 01 AR-RACHMAN SURABAYA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Masruroh

05115008

Telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Narotama

Surabaya

Pembimbing 1



Andini Dwi Arumsari, S.Psi., M.Psi, Psikolog

Pembimbing 2



Anisa Yunita Sari, S.pd., M.Pd

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI
PERMAINAN BALOK GEOMETRI PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN
DI PPT MAWAR 01 AR-RACHMAN SURABAYA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Masruroh

05115008

Telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Narotama Surabaya

Dan dinyatakan telah memenuhi

Syarat untuk diujikan

Telah disetujui Oleh :

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Andini Dwi Arumsari, S.Psi., M.Psi., Psikolog



Anisa Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI
PERMAINAN BALOK GEOMETRI PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN
DI PPT MAWAR 01 AR-RACHMAN SURABAYA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Masruroh

05115008

Telah dipertahankan didepan

Panitia Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Narotama Surabaya pada tanggal 18 Juli 2019 dan
dinyatakan telah memenuhi sebagai syarat guna memperoleh
gelar sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

SUSUNAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua : Rofik J. Rosyanafi, S.Pd., M.Pd

Sekretaris : Fitri Rofiyarti, S.SM.Hub.Int

Anggota : Andini Dwi Arumsari, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Anisa Yunita Sari, S.Pd., M.Pd

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Narotama



Andini Dwi Arumsari, S.Psi., M.Psi., Psikolog

NIDN. 0712088606

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
MELALUI PERMAINAN BALOK GEOMETRI
PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN
DI PPT MAWAR 01 AR-RACHMAN SURABAYA**

Oleh : Masruroh
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Narotama, Surabaya
Masruroh151266@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu kendala yang ditemukan peneliti di PPT Mawar 01 adalah kurangnya pemahaman kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri dan membedakan ukuran yang sejenis. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti berusaha memberikan pembelajaran melalui media balok geometri yang dapat menjadi salah satu alternatif menarik sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap pada kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri terlihat dari indikator kemampuan mengetahui, memahami, dan menerapkan bentuk geometri dalam bermain. Sebelum diberikan tindakan, nilai rata-rata kelas sebesar 33%. Setelah pemberian tindakan melalui pembelajaran dengan menerapkan permainan balok pada Siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 60% dan pada Siklus II nilai rata-rata kelas semakin meningkat hingga 87% sehingga mencapai angka indikator keberhasilan yakni 75%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan balok geometri warna dapat meningkatkan

perkembangan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri.

Kata Kunci: balok geometri, media pembelajaran, perkembangan kognitif



**ENHANCEMENT OF COGNITIVE DEVELOPMENT
THROUGH GEOMETRY BEAM GAME
IN CHILDREN AGED 3-4 YEARS
AT PPT MAWAR 01 AR-RACHMAN SURABAYA**

ABSTRACT

One of the obstacles that researchers encountered in PPT Mawar 01 is the lack of understanding of the child's cognitive to recognize geometric shapes and distinguish similar size. Researcher overcome this problem through the geometry beam game as it can be one attractive alternative as a learning medium. Result of the research using Class Action Research indicates a gradual improvement in children's ability to recognize geometric shapes. Increased ability to know the geometric shapes seen on the indicator of the ability to know, understand, and apply the geometric shapes in play. Before the given action, the value of the average grade of 33%. After giving the action through learning by applying beam game in Cycle I value the class average increased to 60% and in Cycle II class average value increased by 87% to reach the 75% indicator of success. Its showed that learning with games beam geometry of color can enhance early childhood cognitive development on material familiar geometric shapes.

Keywords: geometry beam, medium of learning, cognitive development

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Masruroh

NIM : 05115008

Fakultas : Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas : Narotama Surabaya

Menyatakan bahwa Skripsi “Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Balok Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Mawar 01 Ar-Rachman Surabaya” bahwa skripsi ini benar merupakan hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi ini atau perguruan tinggi lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahan pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Surabaya, 18 Juli 2019

Penulis



Masruroh

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PENGESAHAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	viii
SURAT PERNYATAAN.....	x
MOTTO.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Definisi Operasional.....	8
1.8 Kajian Penelitian yang Relevan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Perkembangan Kognitif.....	13
2.1.1 Pengertian Kognitif.....	13
2.1.2 Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun.....	21
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	25
2.2 Permainan Balok Geometri Anak Usia Dini.....	26
2.2.1 Pengertian Permainan.....	27
2.2.2 Manfaat Permainan.....	28

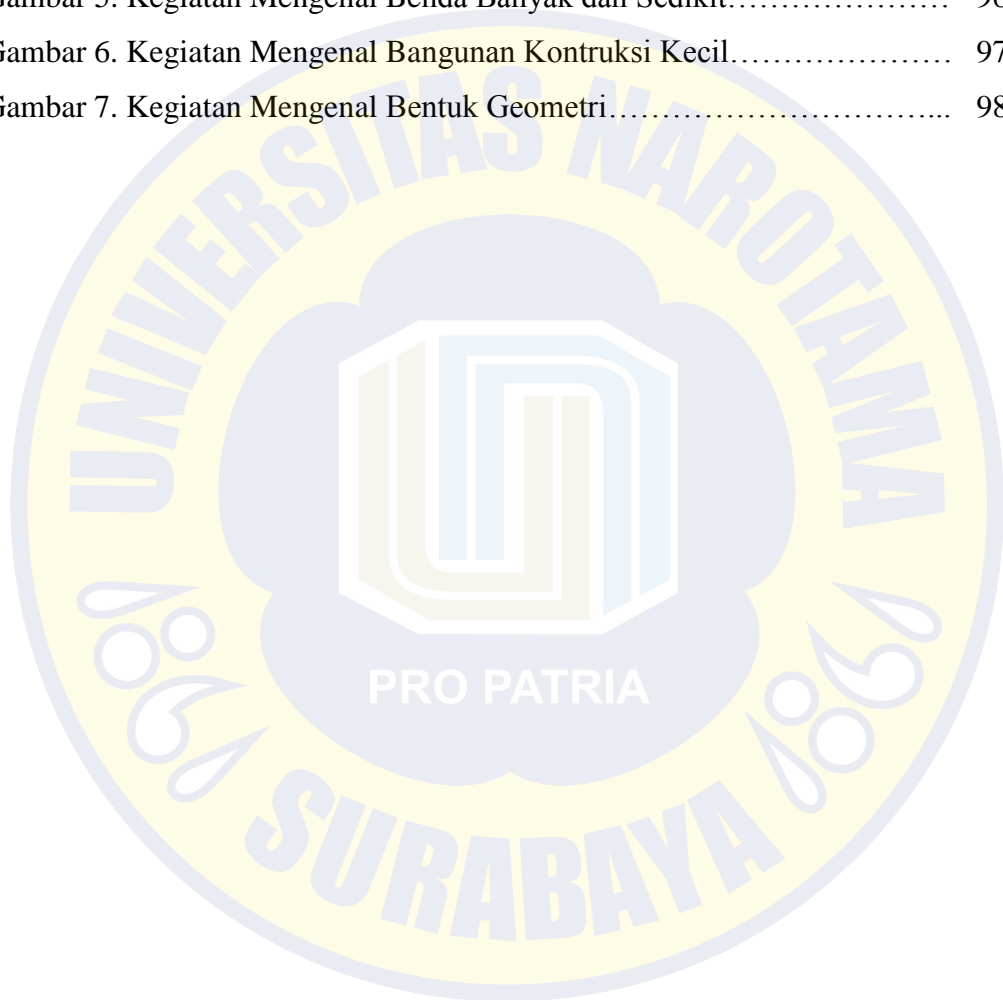
2.2.3 Tahapan Bermain.....	28
2.3 Permainan Balok.....	30
2.3.1 Pengertian Permainan Balok.....	30
2.3.2 Manfaat Permainan Balok.....	31
2.3.3 Jenis-jenis Balok.....	32
2.3.4 Langkah-langkah Permainan Balok.....	33
2.3.5 Keuntungan Permainan Balok.....	34
2.4 Hubungan Perkembangan Kognitif dengan Balok Geometri.....	36
2.5 Kerangka Berfikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
3.1 Jenis Penelitian.....	38
3.2 Desain Penelitian.....	39
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
3.4 Subyek dan Obyek Penelitian.....	42
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	43
3.7 Instrumen Penilaian.....	45
3.8 Teknik Analisis Data.....	48
3.9 Indikator Keberhasilan.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Diskripsi Pratindakan.....	50
4.1.1 Observasi / Pengamatan.....	51
4.1.1.1. Pembukaan.....	51
4.1.1.2. Kegiatan Inti.....	52
4.1.1.3. Penutup.....	53
4.1.2 Hasil Observasi Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Pada Pratindakan.....	53
4.1.3 Refleksi.....	55
4.2 Hasil Penelitian.....	56
4.2.1 Kegiatan Siklus I.....	56
4.2.1.1 Perencanaan.....	56

4.2.1.2 Pelaksanaan (acting) dan Pengamatan (Observating) Siklus I..	57
4.2.1.3 Refleksi.....	64
4.2.2 Kegiatan Siklus II.....	65
4.2.2.1 Perencanaan	65
4.2.2.2 Pelaksanaan acting) dan Pengamatan (Observating) Siklus II.	66
4.2.2.3 Refleksi.....	70
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	78



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alur Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 2. Model Kemmis dan Mc. Taggart.....	39
Gambar 3. Kegiatan Menempatkan Benda dari Ukuran Kecil – Besar.....	94
Gambar 4. Kegiatan Membedakan Warna Merah, Kuning, Hijau, Biru dll..	95
Gambar 5. Kegiatan Mengenal Benda Banyak dan Sedikit.....	96
Gambar 6. Kegiatan Mengenal Bangunan Kontruksi Kecil.....	97
Gambar 7. Kegiatan Mengenal Bentuk Geometri.....	98



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1.....	78
Lampiran 2.....	80
Lampiran 3.....	82
Lampiran 4.....	84
Lampiran 5.....	86
Lampiran 6.....	88
Lampiran 7.....	90
Lampiran 8.....	92
Lampiran 9.....	94



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Tabel Standar tingkat pencapaian perkembangan anak.....	13
Tabel 3.1. Lembar Observasi Siswa.....	45
Tabel 3.2. Lembar Observasi Kegiatan Aktivitas Guru.....	48
Tabel 4.1. Rekapitulasi Pemerolehan Skor Perkembangan Kognitif Pratindakan.....	54
Tabel 4.2. Lembar Kegiatan Aktivitas Guru Pada Siklus I.....	62
Tabel 4.3. Rekapitulasi Akhir Data Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus I.	63
Tabel 4.4. Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II.....	69
Tabel 4.5. Rekapitulasi Perbandingan Skor.....	72

