

ABSTRAK

Na'imah Wulandari 2015. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri di Kelompok B Paud Barokah Sumber Jeruk Bondowoso Tahun Pelajaran 2015-2016.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember, Pembimbing : (1) Bahar Agus Setiawan, M. M.Pd, (2) Misyana, M.Pd.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Permainan geometri

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu perkembangan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Usia Dini merupakan usia dimana anak dalam masa emas atau yang disebut Golden Age, yang pada masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus dari lingkungannya. Namun terkadang lingkungan menjadi penghambat dalam pengembangan anak belajar, sehingga anak tidak dapat menambah pengalaman dan pengetahuannya. Padahal melalui bermain anak akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang lebih menarik dengan bermacam-macam permainan yang dapat merangsang otak anak.

Masalah penelitian yang ingin dipecahkan adalah bagaimana Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri di Kelompok B PAUD Barokah Sumber Jeruk Bondowoso Tahun Pelajaran 2015-2016. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), metode pengumpulan data yang digunakan dengan metode observasi. Data yang dikumpulkan selama pengamatan berupa aktifitas siswa selama kegiatan berlangsung. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, pada siklus I diketahui bahwa melalui permainan geometri, kemampuan kognitif anak yang sudah mulai berkembang 60 % atau 6 dari 10 anak. Dan pada siklus II diketahui bahwa melalui permainan geometri 80 % anak kemampuan kognitifnya berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus II dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan permianan geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B PAUD Barokah Sumber Jeruk Bondowoso Tahun Pelajaran 2015-2016.

ABSTRACT

Na'imah Wulandari 2015. *Improving Children's Cognitive Ability Through Geometry Game in Group B Early Childhood Barokah Sumber Jeruk Bondowoso Academic Year 2015-2016.* Thesis, Departmen of Theacher Education Early Childhood Education, the Faculty of Education, University Muhammadiyah Jember, Supervisor : (1) Bahar Agus Setiawan, M.M.Pd, (2) Misyana, M.Pd.

Keywords : Cognitive Ability,Game Geometry

Cognitive is a process of thinking, namely the development of the individual to connect, assess and consider an incident or event. An early age is the agreat which children in the gold or the so called Golden Age, which at this time that the children in particular is receiving stimuli from the environment as a barrier to the development of children's learning. In fact, through play children will gain knowledge and experience more interesting with a variety of games that can stimulate a child's brain.

The research problem to be solved is how to improve the cognitive abilities of children through games geometry in group B Early Childood Barokah Sumber Jeruk Bondowoso Academic Year 2015-2016.Type of research is Classroom Action Research, the method of data collection by observation. Data collected during of the observations in the form of student activity during the activity. This research was done in two cycles, on cycle 1 is known that through the game geometry, cognitive abilities of children who have started growing 60 % or 6 out of 10 children. And in cycle 2 is known that over 80 % of children geometry game cognitived capabilities evolve as expected.

Based on observation and relections and reflection on cycle 2 can be concluded that through geometry games can improve cognitive abilities of children group B Early Childood Barokah Sumber Jeruk Academic Year 2015 – 2016.