

ABSTRAK

Muvlihatul Hasanah. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok Pada Kelompok A RA –ALGHAZALI Pakem Bondowoso Tahun Pelajaran 2018-2019*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember.

Pembimbing : (1) Dra.Tri Endang Jatmikowati, M.Si (2) Angraeny Unedia Rachman, S.H,M.Pd

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Bermain Balok

Kemampuan kognitif kemampuan anak dalam membilang banyak balok 1-10, mengklasifikasikan benda berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

Bermain Balok adalah jenis permainan yang terbuat dari potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk, dan beraneka warna.

Masalah penelitian yang ingin dipecahkan melalui kegiatan adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain balok pada kelompok A di RA –ALGHAZALI Pakem Bondowoso Tahun Pelajaran 2018 – 2019.

Penelitian dilakukan untuk mengetahui bahwa dengan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 03 April 2019 dan dilanjutkan pada tanggal 18-27 April 2019 pada anak usia 4-5 tahun semester II di RA –ALGHAZALI Pakem Bondowoso

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas .Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian metode observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa aktivitas selama kegiatan bermain balok dan hasil observasi anak.

Hasil observasi anak yang didapat pada siklus I yaitu 53,3% dan pada siklus II 86,6% . Peningkatan hasil observasi siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan criteria kesuksesan yang telah ditetapkan yaitu 80%.

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa dengan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada usia 4-5 tahun di kelompok A Paud Tunas Belia Bondowoso , dengan ketuntasan belajar sampai siklus II menggunakan media balok yang lebih menarik dan tidak membingungkan anak serta penyampaian pembelajaran yang dilakukan mudah dipahami anak.

ABSTRACT

Muvlihatul Hasanah. 2019. *Improve Cognitive Ability of Children Through Playing Blocks In Group A In RA –ALGHAZALI Pakem Bondowoso Lesson 2018-2019*. Thesis, Teacher Education Study Program of Early Childhood Education Faculty of Teacher Training and Education University of Muhammadiyah Jember.

Supervisors : (1) Dra.Tri Endang Jatmikowati, M.Si (2) Angraeny Unedia Rachman, S.H, M.Pd

Keywords: Cognitive Ability, Playing Blocks

Cognitive Ability is the ability of children to account multiple beams of 1-10, classify objects based on the same or similar groups or groups that are paired with two variations and sort objects by five size or colors series.

Playing Blocks are a kind of game made of wooden pieces that have various shapes, and are colorful.

The research problem to be solved through the activity is "How to improve children cognitive ability through playing block in group A in RA –ALGHAZALI Pakem Bondowoso Lesson Year 2018 - 2019.

The research conducted to know that by playing beams can be improve cognitive abilities of children. This research was conducted on April 3, 2019 and continued on April 18-27, 2019 in children aged 4-5 years of second semester in RA –ALGHAZALI Pakem Bondowoso.

The type of research conducted is Classroom Action Research. Data collecting method used in this research is observation and documentation. Data collected in the form of children activity during playing block and observation of the children.

The result of the observation of the children obtained in the first cycle is 53,3% and in cycle II 86,6%. Improvement of observation result of cycle I and cycle II shows improvement of predetermined success criteria that is 80%.

Based on the results of observation can be concluded that by playing block can improve cognitive ability of children at the age of 4-5 years in the group A Paud Tunas Belia Bondowoso, with learning completeness until cycle II using media beams are more interesting and not confuse the children and teaching learning activities are easy to understand by children.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini merupakan suatu kebutuhan bagi semua manusia. Pendidikan merupakan hak setiap warga tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 , yang berbunyi “ Setiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran” maka nampak jelas bahwa pendidikan mendapatkan perhatian cukup besar dari pemerintah. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu jenjang pendidikan yang bertujuan menyiapkan anak usia dini dengan bekal persiapan mental dan emosional serta aspek-aspek lain dalam diri anak agar siap memasuki jalur pendidikan dasar selanjutnya.

Menurut Masitoh (2014 : 1.6) berpendapat bahwa pendidikan Raudlatul Athfal merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu anak yang berusia empat tahun sampai dengan enam tahun. Pendidikan RA memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Raudlatul Athfal merupakan pendidikan usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak yaitu aspek moral dan agama, fisik motorik, sosial emosional, bahas serta perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir,yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan,nilai dan pertimbangan suatu kejadian dan peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi)

yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali di tujukan kepada ide – ide dan belajar (Sujiono,2011 : 1.3).

Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indra sehingga dengan pengetahuan yang didapatkan tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang lebih sesuai dengan kondratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada didalam dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Melalui perkembangan kognitif, kemampuan berpikir anak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah. Tujuan perkembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan macam – macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya, dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah –milah, mengelompokkan serta berpikir teliti (Maisitoh,2014 :1.19).

Menurut Permendikbud No.137 tahun 2014 sasaran kognitif anak usia 4-5 tahun diantaranya membilang 1-10 benda, mengklasifikasikan benda berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.

Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran di RA Al Ghazali, sepanjang diperoleh data bahwa kemampuan kognitif anak masih sangat rendah. Sebagian besar anak kesulitan dalam mengenal konsep bilangan, konsep bentuk dan ukuran. Hal ini disebabkan karena guru cenderung masih menggunakan metode

ceramah, serta belum memanfaatkan media atau metode pembelajaran yang dapat memperlihatkan secara langsung konsep-konsep tersebut.

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, guru harus pandai memanfaatkan media atau sumber belajar agar anak dapat lebih mudah dalam menggali kemampuan kognitifnya. Salah satu untuk media yang meningkatkan kognitif anak adalah media balok, dimana konsep belajar dengan media balok adalah sebagai permainan sehingga anak diberikan kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya balok diciptakan oleh George Cruissenaire untuk mengerjakan konsep matematika, mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, mengenal bilangan dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar. manfaat media balok untuk anak usia didin dalam sebagai berikut (a) meningkatkan motorik kasar dan halus anak serta kreatifitas anak (b) meningkatkan konsep matematika , yaitu menganal konsep berat dan ringan, besar dan kecil , tinggi dan rendah belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna , mengenal kosep arah kiri dan kanan, berat dan ringan, dan balok juga mendidik anak mempelajari anak perbedaan geometri (c) mengembangkan ketrampilan bahasa anak (Karena anak memberikan tabel benda yang dilihatnya serupa)anak dapat mengembangkan kemampuan kata-kata saat mencoba mengembangkan ukuran bentuk dan positif (d) bila bermain dengan temannnya permainan ini dapat melatih kemimpinan, inisiatif , perencanaan, mengemukakan pendapat dan kemampuan, (dimyati, 2012.”80 “)

Media balok merupakan potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk. Umumnya berbentuk segi empat atau kubus. Perkembangannya, sebagai alat permainan tidak hanya dibuat dari kayu, sebagai bahan digunakan, karton, busa, karet, dan sebagainya. Anak- anak suka menumpuk balok atau menggabungkan

balok untuk memuaskan imajinasinya akan sebuah bentuk. Beberapa jenis balok yang digunakan sebagai alat permainan antara lain adalah balok unit, balok besar, balok berongga, balok lego dan balok lainnya.

Melalui media balok anak dapat mengenal bentuk benda, ukuran, serta dapat membedakan berbagai macam warna benda sehingga kemampuan kognitif anak dapat berkembang dan meningkat sesuai dengan indikator. Media balok ini diharapkan dapat menyajikan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak .

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengambil judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok Pada Kelompok A di RA Al Ghazali Pakem Bondowoso Tahun Pelajaran 2018 – 2019”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain balok pada kelompok A di RA Al Ghazali Pakem Bondowoso Tahun Pelajaran 2018 – 2019.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain balok pada kelompok A di RA Al Ghazali Pakem Bondowoso Tahun Pelajaran 2018 – 2019?

1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman pada penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah berikut :

1.4.1 Kemampuan Kognitif

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan kemampuan kognitif adalah kemampuan anak dalam membilang banyak balok 1-10, mengklasifikasikan benda berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran.

1.4.2 Bermain Balok

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan bermain balok adalah jenis permainan yang terbuat dari potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1.5.1 Bagi Guru, sebagai salah satu acuan bahwa meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dapat dilakukan dengan bermain balok.

- i.* Bagi anak, sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka, agar lebih siap memasuki tahap selanjutnya
- ii.* Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan atau masukan dalam meningkatkan kualitas yang lebih baik, khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- iii.* Bagi pembaca, menambah pengetahuan baru yang dapat dijadikan panduan dalam meningkatkan kemampuan kognitif khususnya pada anak usia dini.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Al Ghazali Pakem Bondowoso kelompok A

