

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
KONSTRUKTIF BALOK PADA ANAK KELOMPOK B
DI TK ABA GADING III KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Oleh :

PRIHATININGSIH

NIM : A.53B090078

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
KONSTRUKTIF BALOK PADA ANAK KELOMPOK B
DI TK ABA GADING 3 KLATEN**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

PRIHATININGSIH

NIM : A. 53B090078

Disetujui Untuk Dipertahankan di Hadapan Dewan Penguji Skripsi Sarjana S1

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Risminawati, M.Pd

Dr. Samino, M.M

PENGESAHAN

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
KONSTRUKTIF BALOK PADA ANAK KELOMPOK B
DI TK ABA GADING 3 KLATEN

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

PRIHATININGSIH

NIM : A. 53B090078

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dra. Risminawati, M.Pd ()
2. Dr. Samino, M.M ()
3. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd ()

Surakarta, 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan

Drs. Sofyan Anif, M.Si

NIK.

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 di acuan dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya ini, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta,2012

Prihatiningsih

A53B090078

MOTTO

- Hari lalu boleh dikenang, hari ini boleh dinikmati dan hari esok boleh diharapkan, tapi hendaklah engkau optimis dengan harapanmu hari esok akan lebih baik dari hari ini (Q.S Luqman ayat 33).

- Apakah arti hidup tanpa perjuangan, apakah arti perjuangan tanpa pengorbanan, dan apakah arti pengorbanan tanpa ketulusan dan keikhlasan (penulis).

- Ingatlah selalu kebaikan seseorang jangan pernah kamu remehkan suatu kebaikan seseorang walaupun hanya kecil kotoran hitam pada kuku (penulis).

PERSEMBAHAN

Allah SWT (untuk ungkapan rasa syukur dan terima kasihku)

- Ibu dan Bapak tercinta atas do'a tulus ikhlas yang selalu mengiringi di setiap langkahku serta pengorbanannya selama ini, maafkan ananda yang belum bisa membalas segala yang telah ibu dan bapak berikan kepada ananda.
- Buat kekasih yang ada di dalam hatiku, terima kasih cinta dan kasih sayangnya yang tak henti-hentinya memberi dukungan baik do'a maupun motivasinya untuk terus maju, maju dan maju.
- Teman-temanku seperjuangan. Makasih ya atas bantuannya dan setia mendengar keluh kesahku

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Konstruktif Balok” yang disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Sarjana (S-1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Drs. H. Sofian Anif, M.Si, selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs. Sutan Syahrir Sabda, SH., N.Hum, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Drs. Risminawati, M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan melakukan pembetulan dengan cermat dan teliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Dr. Samino, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah merelakan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dengan sabar sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

5. Prihatiningsih, A.Md, selaku Kepala Sekolah TK ABA Gading 3 Klaten Utara yang telah mengizinkan dan membantu penulis untuk melakukan penelitian.
6. Bapak Ibu dosen FKIP yang telah memberikan ilmunya dan dengan sabara membimbing penulis mulai dari awal semester hingga akhir semester.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa karya sederhana ini masih banyak kekurangan, untuk itu demi kesempurnaannya kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surakarta, 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Kognitif	10

a.	Hakikat Kognitif	10
b.	Perkembangan Bermain yang mencerminkan Tingkat Perkembangan Kognitif anak	11
c.	Manfaat bermain untuk perkembangan aspek Kognitif	14
d.	Permainan kecerdasan logis matematis	15
2.	Permainan Konstruksi balok	19
a.	Pengertian Permainan Konstruktif	19
b.	Tujuan dan Fungsi Permainan Konstruksi Balok	23
B.	Penelitian Yang Relevan	25
C.	Kerangka Berpikir	27
D.	Hipotesis Tindakan	28
BAB III	METODE PENELITIAN	29
A.	Jenis Penelitian	30
B.	Setting Penelitian	33
C.	Subyek Penelitian	34
D.	Prosedur Penelitian	35
E.	Tehnik Pengumpulan Data	36
F.	Instrumen Penelitian	38
G.	Validitas Data	38
H.	Analisis Data	40
I.	Indikator Kinerja	41

BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A.	Deskripsi Tempat Penelitian	42
B.	Refleksi Awal	44
C.	Tindakan Kelas Putaran I	44
D.	Deskripsi Per Siklus	46
1.	Deskripsi Siklus I	46
2.	Deskripsi Siklus II	51
E.	Pembahasan	57
BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN PENUTUP	61
A.	KESIMPULAN	61
B.	IMPLIKASI	63
C.	SARAN	64

DAFTAR TABEL

Daftar Nama Anak TK ABA Gading 3 Klaten

Daftar Nilai Anak TK ABA Gading 3 Klaten

Daftar Aspek Kognitif Tindakan I

Daftar Aspek Kognitif Tindakan II

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Daftar Nama Siswa Kelompok B TK ABA Gading 3 Klaten
Lampiran II	Daftar Nilai Siswa Kelompok B TK ABA Gading 3 Klaten
Lampiran III	Rencana Bidang Pengembangan Putaran I
Lampiran IV	Rencana Bidang Pengembangan Putaran II
Lampiran V	Rencana Bidang Pengembangan Putaran III
Lampiran VI	Daftar Aspek Kognitif Tindakan I
Lampiran VII	Daftar Aspek Kognitif Tindakan II
Lampiran VIII	Pedoman Observasi Putaran I
Lampiran IX	Pedoman Observasi Putaran II
Lampiran X	Pedoman Observasi Putaran III
Lampiran XI	Surat Ijin Riset
Lampiran XII	Surat Permohonan Menjadi Konsultan I
Lampiran XIII	Surat Permohonan Menjadi Konsultan II
Lampiran XIV	Surat Keterangan Peneliti
Lampiran XV	Dokumentasi
Lampiran XVI	Jadwal Bimbingan Konsultasi I
Lampiran XVII	Jadwal Bimbingan Konsultasi II

ABSTRAK

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF BALOK PADA KELOMPOK B DI TK ABA GADING 3 KLATEN

PRIHATININGSIH, NIM. A53B090078, PENINGKATAN KEMAMPUAN
KOGNITIF MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF BALOK DI
TK ABA GADING 3 KLATEN, JURUSAN PENDIDIKAN
ANAK USIA DINI, FAKULTAS KEGURUAN
DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SURAKARTA, 2012
63 HALAMAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kognitif anak melalui permainan konstruktif balok pada sub tema membentuk gapura, rumah dan menara. Penerima tindakan adalah anak kelompok B TK ABA Gading 3 Klaten yang berjumlah 16 anak.

Subyek penelitian adalah guru dan anak kelompok B TK ABA Gading 3 Klaten. Pelaksanaan ini dilaksanakan dalam 2 putaran. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, interview, dan wawancara. Tehnik analisis data secara deskriptif komparatif dengan analisis kritis terhadap kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas selama penelitian berlangsung.

Hasil penelitian adalah terjadi peningkatan siswa melalui permainan konstruktif balok. Peningkatan kognitif anak pada saat pra siklus anak yang tergolong baik 4 anak, sedang 10 anak, kurang 2 anak. Pada Siklus I anak yang tergolong baik 7 anak, sedang 7 anak, kurang 2 anak. Pada Siklus II anak yang tergolong baik 10 anak, sedang 5 anak, kurang 1 anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis metode permainan konstruktif balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk, ukuran, jumlah benda.

Kata kunci : *kemampuan kognitif, permainan konstruktif balok*