

**UPAYA PENGEMBANGAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN SAINS  
PADA KELOMPOK B TK MOJOREJO 3 KARANGMALANG SRAGEN  
TAHUN AJARAN 2013/2014**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
Guna mencapai derajat  
Sarjana S-1

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI



Disusun Oleh :

**ENDANG TRI HASTUTI  
NIM : A53H111091**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
TAHUN 2014**

**PERSETUJUAN**

**UPAYA PENGEMBANGAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN SAINS  
PADA KELOMPOK B TK MOJOREJO 3 KARANGMALANG SRAGEN  
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

ENDANG TRI HASTUTI

A53H111091

Disetujui untuk dipertahankan dihadapan

Dewan Penguji Skripsi sarjana S-1

Pembimbing



Drs. Joko Santosa, M.Ag.

**PENGESAHAN**

**UPAYA PENGEMBANGAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN SAINS  
PADA KELOMPOK B TK MOJOREJO 3 KARANGMALANG SRAGEN  
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**ENDANG TRI HASTUTI**

**NIM : A53H111091**

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada tanggal, 03 MARET 2014

dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

1. Drs. Joko Santosa M.Ag
2. Dr. Darsinah, M.Si
3. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd, Aud



Surakarta, 03 MARET 2014

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.

NIP. 19650428 19930 3 001

## **Halaman Pernyataan**

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka

Apabila kelak/di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya bertanggung jawab seepenuhnya.

Surakarta, \_\_\_\_\_



**Endang Tri Hastuti**

**NIM : A53H111091**

### **Motto dan Persembahan**

- ☞ Dan berbuatlah kebajikan supaya kamu mendapat kemenangan (QS.Al-Hajj: 77)
- ☞ Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada hari ini sebagai penghitung atas dirimu (QS. Al-Isra' :14)
- ☞ Perbaharuilah bahteramumu, sesungguhnya laut itu dalam. Dan ambillah tambahan bekal karena perjalanan itu jauh. Ringankanlah beban karena hambatan itu selalu datang (nasihat Rasulullah Saw pada Abu Dzar Al-Ghiffari)
- ☞ Karena mimpi berawal dari harapan maka dari itu kita tidak boleh kalah dengan keadaan (Hitam Putih)

Karya ini saya persembahkan untuk:

- Suamiku tercinta,
- Anak-anakku tersayang,
- Serta cucu-cucuku terkasih
- Semua rekan satu fakultas pendidikan anak usia dini
- Semua guru TK Mojorejo 3 Karangmalang

## **Kata Pengantar**

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT Tuhan sekalian alam, karena atas segala nikmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “UPAYA PENGEMBANGAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN SAINS PADA KELOMPOK B TK MOJOREJO 3 KARANGMALANG SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014” dengan baik dan tepat pada waktunya.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang tak terhingga kepada penulis.
2. Rasulullah SAW, sebagai suri tauladan Penulis.
3. Keluarga, atas dukungan moril maupun materiial sehingga penulis dapat segera menyelesaikan penulisan laporan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.
4. Keluarga besar TK Mojorejo 3 Karangmalang
5. Keluarga besar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, universitas muhammadiyah surakartaatas bantuan dan dorongan semangat.
6. Rekan-rekan seangkatan di universitas muhammadiyah surakartaatas yang telah memberikan inspirasi pemikiran dan sebagai tempat bagi penyusun untuk mengembangkan ide dan pemikiran.

7. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penyusun dalam menyelesaikan Laporan Skripsi ini.

Laporan Skripsi ini sudah penulis susun dengan semua ilmu yang penyusun punya, namun tetap saja hasilnya jauh dari sempurna karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Dan Penyusun berharap semoga Laporan Skripsi ini memberikan manfaat bagi semua pihak.

Sragen, Februari 2014

Penulis

## Daftar Isi

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK ATAU INTISARI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. Kajian Penelitian yang Relevan.....	4
B. Kajian Teori.....	5
1. Pengertian Kognitif.....	5
2. Bermain Sains.....	9



3. Sains .....	12
C. Kerangka Pemikiran.....	14
D. Hipotesis Tindakan.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
A. Setting Penelitian .....	16
B. Subyek Penelitian.....	16
C. Prosedur Penelitian.....	17
D. Data dan Sumber data .....	23
E. Pengumpulan Data .....	24
F. Instrumen Penelitian.....	26
G. Indikator Pencapaian.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	35
A. Deskripsi Latar Penelitian .....	35
1. Profil TK Mojorejo 3 Karangmalang.....	35
2. Visi dan Misi TK Mojorejo 3 Karangmalang.....	35
3. Tujuan TK Mojorejo 3 Karangmalang .....	36
4. Sarana dan Prasarana TK Mojorejo 3 Karangmalang .....	37
5. Keadaan Murid TK Mojorejo 3 Karangmalang.....	37
B. Refleksi Awal.....	37
C. Analisis Pencarian Fakta.....	38
D. Deskripsi Penelitian Siklus .....	39
1. Deskripsi Siklus I .....	39
2. Deskripsi Siklus II.....	45

E. Pembahasan.....	51
F. Keterbatasan Peneliti.....	55
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan .....	56
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	56
C. Saran.....	57

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## **Daftar Tabel**

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian .....	16
3.2 Indikator Kreativitas dan Butir Penelitian.....	27
3.3 Lembar Observasi Pengembangan Kreativitas anak melalui bermain Sains ...	30
3.4 Lembar Observasi Teman Sejawat pada Peneliti.....	32
3.5 Indikator Kinerja Pengembangan Kemampuan Kreativitas Anak .....	33
3.6 Tabulasi Skor Observasi Pengembangan kreativitas Anak.....	33
4.1 Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus I pertemuan I.....	42
4.2 Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus I pertemuan II .....	43
4.3 Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus II pertemuan I .....	48
4.4 Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus II pertemuan II.....	49
4.5 Rata-rata Ketuntasan penilaian tiap Sklus.....	51
4.6 Perbandingan Pencapaian Perkembnagan Kognitif anak per siklus .....	53

## **Daftar Gambar**

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Kerangka Pemikiran.....	15
3.1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas .....	17
4.1 Diagram rata-rata Perkembangan Kognitif Anak .....	54
4.2 Grafik rata-rata Perkembangan Kognitif Anka .....	54

## **Daftar Lampiran**

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
I	Daftar Anak Didik Kelompok BI tahun ajaran 2013/2014
II	Rencana Bidang Pengembangan Siklus I Pertemuan I
III	Rencana Bidang Pengembangan Siklus I Pertemuan II
IV	Rencana Bidang Pengembangan Siklus II Pertemuan I
V	Rencana Bidang Pengembangan Siklus II Pertemuan II
VI	Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak Pra Siklus
VII	Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak Siklus I Pertemuan I
VIII	Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak Siklus I Pertemuan II
IX	Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak Siklus II Pertemuan I
X	Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak Siklus II Pertemuan II
XI	Perbandingan Pencapaian Perkembangan kognitif Anak per Siklus
XII	Lembar Observasi Pengembangan Kreativitas anak melalui bermain Sains
XIII	Lembar Observasi Teman Sejawat pada Peneliti
XIV	Lembar Wawancara

## **Abstrak atau Intisari**

### **UPAYA PENGEMBANGAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN SAINS PADA KELOMPOK B TK MOJOREJO 3 KARANGMALANG SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014**

Endang Tri Hastuti, A53H111091, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah, Surakarta, 2014, 58 halaman

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan bermain sains. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan permainan sains dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Mojorejo 3 Karangmalang Sragen. Sumber data penelitian ini adalah anak TK Mojorejo 3 Karangmalang kecamatan Karangmalang Kabupaten Sragen sejumlah 24 anak. Waktu penelitian pada bulan Oktober-Februari 2014. Penelitian dilakukan selama 5 bulan. Data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil tes formatif pada setiap siklus. Data yang diperoleh kemudian dikonsultasikan dengan kriteria keberhasilan untuk mengetahui paham dan tidak paham hasil belajar anak. Pada penelitian ini, dilakukan sebanyak 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada pra siklus, kemampuan kognitif anak hanya mencapai 25%. Setelah dilakukan siklus I perkembangan anak meningkat menjadi 50% (meningkat 25%). Setelah itu dilakukan lagi penelitian berikutnya yaitu siklus II dan kemampuan anak meningkat menjadi 75% (meningkat 25%). Dalam pengamatan tindakan pada siklus I Peneliti mengamati pelaksanaan tindakan belajar sudah lebih menarik bagi siswa dibanding pada pra siklus. Hal ini terbukti dari hasil siklus pertama yaitu naik dari 25% menjadi 50%. Tetapi hasil ini masih belum maksimal karena dari 24 siswa dalam kelas masih ada 7 siswa yang hasil kemampuannya masih dibawah 50%. Dan ada 18 siswa yang Masih Berkembang (MB) yaitu yang hasilnya  $\leq 50\%$  dan juga terdapat 6 siswa yang sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dalam pengamatan tindakan pada siklus II Peneliti mengamati pelaksanaan tindakan belajar sudah sangat menarik bagi siswa dibanding pada siklus I atau pra siklus. Hal ini terbukti dari hasil siklus kedua naik dari 50% menjadi 75%. Hasil ini sudah maksimal karena dari 24 siswa dalam kelas 24 sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) (data terlampir). Tetapi masih ada 6 siswa yang hasilnya dibawah 75% siswa tersebut belum mencapai target yang diberikan peneliti yaitu  $\geq 75\%$ . Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah demonstrasi, tanya jawab, penugasan, praktek langsung, mengamati, tanya jawab. Hasil dari penelitian ini adalah pada penelitian ini, perkembangan kognitif anak cukup meningkat.

Kata kunci: kemampuan kognitif, bermain sains