

ABSTRAK

Pengembangan Kognitif Anak melalui Permainan Grafis Geometri di Taman Kanak-kanak Dharmawati Lubuk Gadang, Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Oleh: Apriyanti/ 2014

Berdasarkan observasi peneliti menemukan bahwa kognitif anak masih rendah. Hal ini disebabkan karena metode yang digunakan guru tidak menarik dan media tidak menarik, sehingga anak merasa bosan dan tidak mau belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kognitif anak melalui permainan grafis geometri.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak dua siklus. Subjek penelitian anak kelompok B2 TK Darma Wanita Lubuk Gadang tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 15 orang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi selanjutnya data diolah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian ini adalah Aspek ke 1, Anak meniru pola geometri dengan menggunakan berbagai media anak pada siklus I rendah meningkat pada siklus II menjadi sangat tinggi. Aspek ke 2, memasang bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama pada siklus I rendah dan meningkat pada siklus II menjadi sangat tinggi. Aspek ke 3, mengelompokkan geometri yang jumlahnya sama/tidak sama pada siklus I adalah rendah dan pada siklus II meningkat menjadi sangat tinggi. Aspek ke 4, mengelompokkan benda tiga dimensi yang berbentuk geometri anak pada siklus I adalah rendah dan pada siklus II meningkat menjadi sangat tinggi. Aspek ke 5, mengelompokkan benda tiga dimensi yang berbentuk geometri pada siklus I rendah dan pada siklus II meningkat menjadi sangat tinggi. Hasil penelitian sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sudah mencapai 75%.