

ABSTRAK

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF KANTONG PINTAR

Sri Susanti

Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Penelitian ini berlatarbelakang rendahnya kemampuan kognitif pada anak usia dini di kelompok A PAUD Citra Islami Kota Serang. Salah satu penyebabnya adalah pembelajaran yang monoton, penggunaan media yang kurang sesuai, guru kurang kreatif dan inovatif dalam mengemas pembelajaran. Maka yang terjadi adalah pembelajaran kurang menarik, anak cepat bosan, dan tidak adanya pengalaman langsung yang didapat. Sehingga tema yang disampaikan oleh guru tidak bisa diterima dan dipahami oleh anak. Salah satu media yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah APE kantong pintar. Metode penelitian yang digunakan adalah Tindakan Kelas, yang dilaksanakan di Kelompok A PAUD Citra Islami Kota Serang. Subjek penelitian ada 13 anak didik, terdiri dari 2 putra dan 11 putri. Peneliti menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh data adanya peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui APE kantong pintar. Peningkatan tersebut dibuktikan mulai dari belum berkembang, mulai berkembang, hingga berkembang sesuai harapan. Pada prasiklus diperoleh data kemampuan kognitif anak diketahui bahwa dari 13 jumlah anak yang ada, jumlah anak didik yang berkategori belum meningkat sejumlah 6 (46,15%), kategori mulai berkembang sejumlah 5 (38,46%), kategori berkembang sesuai harapan 2 (15,38%) dan kategori berkembang sangat baik belum ada. Pada siklus I, kategori mulai berkembang menjadi 6 (46,15%), kategori berkembang sesuai harapan menjadi 6 (46,15%) dan kategori berkembang sangat baik ada 1 (7,69%). Di siklus II kategori mulai berkembang menjadi 3 (23,07%), kategori berkembang sesuai harapan menjadi 5 (38,46%) dan kategori berkembang sangat baik sekitar 5 (38,46%). Disimpulkan bahwa alat permainan edukatif kantong pintar dan kemampuan kinerja guru dapat berpengaruh pada peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kata kunci: Kemampuan Kognitif dan Alat Permainan Edukatif

INCREASING COGNITIVE ABILITY IN EARLY CHILDREN THROUGH EDUCATIONAL EQUIPMENT GUIDE

Sri Susanti
S1 Study Program PGPAUD

ABSTRACT

This research is based on low cognitive ability in early childhood in group A PAUD Citra Islami Serang City. One of the causes is monotonous learning, inappropriate use of media, less creative and innovative teachers in packaging learning. So what happens is less interesting learning, children quickly bored, and no direct experience gained. So the theme conveyed by the teacher can not be accepted and understood by the child. One of the media used by teachers to improve the cognitive abilities of children is the smart pocket APE. The research method used is Class Action, which is carried out in Group A PAUD Citra Islami Serang City. Research subjects there are 13 students, consisting of 2 sons and 11 daughters. Researchers use observation and documentation techniques. Based on the research that has been done, obtained data on the improvement of cognitive ability of early childhood through smart pocket APE. The increase is evidenced from undeveloped, growing, and developing as expected. In the pre-cycle data obtained cognitive ability of children is known that of 13 the number of children there, the number of students who categorized has not increased by 6 (46.15%), the category began to grow a number of 5 (38.46%), the category developed as expected 2 (15.38%) and the category developed very well yet. In the first cycle, the category began to grow to 6 (46.15%), the category evolved as expected to 6 (46.15%) and the category developed very well there was 1 (7.69%). Cycle II category began to develop into 3 (23.07%), category evolves as expected to 5 (38.46%) and category developed very well around 5 (38.46%). It was concluded that educative office educational gear and teacher performance ability could influence on the cognitive improvement of early childhood.

Keywords: Cognitive Ability and Educational Game Tool