MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM *SAINS* MELALUI METODE PERMAINAN BALON AJAIB PADA ANAK KELOMPOK A RA KUSUMA MULIA DESA MADURETNO KECAMATAN PAPAR KABUPATEN KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PG PAUD

OLEH:

MUJININGSIH
NPM: 14.1.01.11.0414 P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh:

MUJININGSIH
NPM:14.1.01.11.0414 P

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM *SAINS* MELALUI METODE PERMAINAN BALON AJAIB PADA ANAK KELOMPOK A RA KUSUMA MULIA DESA MADURETNO KECAMATAN PAPAR KABUPATEN KEDIRI

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG. PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 18 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi	**Widi Wulansari, M.Pd**
NIDN. 0729078402	NIDN. 0724038803

ii

Skripsi oleh:

MUJININGSIH
NPM : 14.1.01.11.0414 P

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM *SAINS* MELALUI METODE PERMAINAN BALON AJAIB PADA ANAK KELOMPOK A RA KUSUMA MULIA DESA MADURETNO KECAMATAN PAPAR KABUPATEN KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia / Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD UN PGRI Kediri
Pada Tanggal : 29 Juli 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi
2. Penguji I : Dema Yulianto, M.Psi
3. Penguji II : Widi Wulansari, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

iii

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM *SAINS* MELALUI METODE PERMAINAN BALON AJAIB PADA ANAK KELOMPOK A RA KUSUMA MULIA DESA MADURETNO KECAMATAN PAPAR KABUPATEN KEDIRI

MUJININGSIH
NPM: 14.1.01.11.0414 P
FKIP – PG PAUD
Email: -
Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi dan Widi Wulansari, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Mujiningsih. *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam SAINS Melalui Metode Permainan Balon Ajaib Pada Anak Kelompok A Ra Kusuma Mulia Desa Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri.* Skripsi, Program Studi PG PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2016.

Penelitian ini di latar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran mengembangkan kemampuan kognitif dalam *SAINS* melalui metode permainan balon ajaib pada anak kelompok A RA Kusuma Mulia masih didominasi oleh aktivitas klasikal dengan dominasi pada peran guru. Akibatnya suasana kelas terasa membosankan, dan anak didik menjadi pasif dan merasa bosan. Hal tersebut nampak dari motivasi belajar mengembangkan kemampuan kognitif dalam *SAINS* anak didik yang rendah, yang pada akhirnya hasil belajarnya pun juga rendah.

Permasalahan penelitian ini adalah : "Apakah penerapan metode permainan balon ajaib dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam *SAINS* pada anak kelompok A RA Kusuma Mulia Desa Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri?".

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak didik kelompok A RA Kusuma Mulia. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa RKM, RKH, penilaian anak, pengembangan pedoman penilaian anak, hasil dokumentasi kegiatan anak.

Kesimpulan hasil peneliti ini adalah metode permainan balon ajaib sebagai upaya peningkatan kemampuan kognitif dalam *sains* pada anak kelompok A RA Kusuma Mulia Desa Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri mulai siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini direkomendasikan: melalui metode permainan balon ajaib kemampuan kognitif dalam *sains* pada anak kelompok A RA Kusuma Mulia Desa Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri dapat meningkat.

Kata Kunci : Perkembangan Kognitif, *SAINS*, Permainan Balon Ajaib

I. LATAR BELAKANG

PAUD berfungsi membina menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. (Isjoni , 2010 : 12).

Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas sesuai dengan tahap perkembangan anak, meliputi berbahasa, kognitif, fisik atau motorik dan seni. Kognitif sendiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya sehingga dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika dan kemampuan *sains*.

Tujuan pengembangan pembelajaran *sains* untuk anak adalah agar anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui metode *sains*. Meningkatkan kemampuan *sains* pada anak diharapkan agar anak memiliki sikap ilmiah dan diharapkan anak lebih berminat untuk menghayati *sains*.

Pembelajaran konsep pengetahuan atau *sains* pada PAUD haruslah menggunakan metode atau teknik yang tepat, sehingga dapat mendorong anak untuk mengembangkan dasar-dasar pengetahuan atau *sains*, keterampilan dan sikap yang berguna untuk melanjutkan studi maupun untuk hidup dalam bermasyarakat.

Namun kenyataan di lapangan masih banyak pendidik melakukan pembelajaran yang berpusat pada guru, pada anak kelompok A RA Kusuma Mulia Desa Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri dalam mengembangkan kemampuan kognitif dalam *sains* tergolong masih rendah, Hal ini dapat diketahui melalui data bahwa dari 36 jumlah anak didik hanya 5 anak didik mendapat nilai bintang (☆☆☆☆) empat, dan l0 anak didik yang mendapat nilai bintang (☆☆☆) tiga, sedangkan ada 11 anak didik yang mendapat nilai bintang (☆☆) dua, dan 10 anak didik mendapat bintang (☆) satu. Hal tersebut disebabkan karena dalam pembelajaran pengembangan *sains*, pendidik masih menggunakan permainan yang kurang menyenangkan dalam dunia anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul : **"Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam *Sains* Melalui Metode Permainan Balon Ajaib pada Anak Kelompok A RA Kusuma Mulia Desa Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri".**

II. METODE

A. Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di RA Kusuma Mulia Desa Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri, sedangkan subjek penelitian ini adalah anak didik kelompok A RA Kusuma Mulia Desa Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri dengan jumlah anak didik 36 anak, yang terdiri dari 2l anak laki-laki dan 15 anak perempuan.

B. Prosedur Penelitian

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif, model kolaboratif digunakan karena peneliti bekerja sama dengan guru kelas atau fasilitator untuk mengobservasi saat pembelajaran.

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang diperlukan
   a. Data tentang kemampuan kognitif dalam *sains* pada anak kelompok A di RA Kusuma Mulia Desa Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri. (terlampir)
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK yang dilaksanakan.
2. Teknik dan instrument yang digunakan
   a. Data tentang kemampuan kognitif dalam *sains* anak kelompok A RAKusuma Mulia Desa Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri. Dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja menggunakan instrumen pedoman atau rubrik unjuk kerja

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik *Deskriptive Kuantitatif*.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan perkembangan kemampuan kognitif dalam *sains* pada anak dari siklus I, siklus II, dan siklus III dapa disajikan tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Penelitian Kemampuan Kognitif Dalam *Sains* Pratindakan Sampai Dengan Tindakan Anak Kelompok A Ra Kusuma Mulia

Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri

No	Nilai Hasil	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	Bintang Satu	0%	0%	0%	0%
2	Bintang Dua	61,11%	61,11%	52%	13,88%
3	Bintang Tiga	13,88%	13,88%	42,66%	69,44%
4	Bintang Empat	0%	0%	0%	86,11%

Berdasarkan tabel 4.4 dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar atau kemampuan kognitif dalam *sains* pada anak saat pra tindakan besar proseentase ketuntasan sebesar 13,88% dengan jumlah anak yang tuntas 5 anak dari 36 anak didik. Hal ini berarti kemampuan kognitif dalam *sains* belum berkembang dengan baik atau ketuntasan belajar sebesar 27,77%, dengan jumlah anak yang tuntas 10 anak dari 36 anak didik. Hal ini berarti juga bahwa kemampuan kognitif dalam *sains* anak belum berkembang dengan baik atau ketuntasan belajar anak belum memenuhi kriteria sekurang-kurangnya 75 % dari anak didik yang ada.

Tindakan siklus II, besar ketuntasan prosentase belajar sebesar 41,66% dengan jumlah anak yang tuntas 15 anak dari 36 anak didik. Hal ini berarti juga bahwa kemampuan kognitif dalam *sains* anak belum berkembang dengan baik atau ketuntasan belajar anak didik yang ada. Sedangkan pada tindakan siklus III besar prosentase ketuntasan belajar sebesar 86,11% dengan jumlah anak yang tuntas 31 anak dari 36 anak didik. Hal ini berarti juga bahwa kemampuan kognitif dalam *sains* atau ketuntasan belajar sudah memenuhi kriteria.

Namun masih ada 23,89% yang belum tuntas karena keluarga dan faktor lingkungan yang kurang diperhatikan

B. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan :

1. Hasil tentang kemampuan kognitif dalam *sains* melalui metode permainan balon ajaib pada anak kelompok A di RA Kusuma Mulia Desa Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri sebelum tindakan sebesar 68,75% dengan jumlah 22 anak didik tidak tuntas.
2. Tindakan melalui metode permainan balon ajaib sebagai upaya peningkatan kemampuan kognitif dalam *sains* pada anak kelompok A di RA Kusuma Mulia Desa Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri dilakukan sebanyak 3 siklus. Hasil penelitian siklus I dengan prosentase anak tuntas sebesar 31,25%, siklus II dengan prosentase anak tuntas sebesar 44,11%.
3. Hasil tentang kemampuan kognitif dalam sains melalui metode permainan balon ajaib pada anak

kelompok A di RA Kusuma Mulia Desa Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri pada siklus 3 mengalami peningkatan yaitu dengan jumlah 31 anak dengan jumlah prosentase 86,11%.

4. Perbedaan ketuntasan belajar anak pada sebelum tindakan dan sesudah tindakan sebesar 54,86%, sehingga dapat dikatakan kegiatan pembelajaran dapat dikatakan ada peningkatan dengan melalui permainan balon ajaib pada anak kelompok A di RA Kusuma Mulia Desa Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri.

Dengan demikian, melalui metode permainan balon ajaib pada anak kelompok A di RA Kusuma Mulia Desa Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016 dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam *sains* dan hipotesis diterima.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti, dkk.2007. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.

Asy'ari, Maslichah. Rusyanti Hetty 2013. *Komponen Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)*. Teori Ilmu Pengetahuan Alam, hal 1.

Dimas, Setiawan 2012. (online), tersedia: http://definisimu.blogspot.co.id/2012/08/definisi-sains.html diunduh tanggal 20 Januari 2016

Janah, Siti Nur Winaputra.2006. *Makalah Tentang Hakikat IPA*. Makalah Ilmu Pengetahuan Alam, Hal 2.

Kadaryanto, Nash. L. dkk. 2000. (Online), tersedia: https://books.google.co.id/books?id=nT_5YpF1w9wC&pg=PA2&lpg=PA2&dq=sains+dipandang+sebagai+suatu+cara+atau+metode+untuk+dapat+mengamati+suatu&soure=bl&ots=Q41oO04LVk&sig=OK1TJMYjRgcV0yDK8YkDAf5tybU&hl=en&sa=X&redir_ecs=y#v=onepage&q=sains%20dipandang%20sebagai%20suatu%20cara%20atau%20metode%20untuk%20dapat%20%20mengamati%20suatu&f=false diunduh tanggal 20 Januari 2016.

Milyasari. 2012. *Hakikat Pembelajaran Sains/IPA*. (Online), tersedia: http://kajianipa.wordpress.com/2012/03/28/kahekat-pendidikan-sains/ diunduh tanggal 20 Januari 2016.

Montolalu, B.E.F, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Muhasyaroh, Hany Atun. 2015. *Mengembangkan Kemampuan Sains Melalui Percobaan Terjadinya Gunung Meletus Pada Anak Kelompok A PAUD Permata Hati Kaliboto Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri*. Skripsi tidak dipublikasikan. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Multazam, Amien 2002, *Pengembangan Pembelajaran Sains*. (Online), tersedia: http://multazam-einstein.blogspot.co.id/2012/12/makalah-pengembangan-pembelajaran-sains.html# diunduh tanggal 20 Januari 2016.

Mu'addab, Hafis, Cain & Evans. 2010. *Konsep Pembelajaran Sains*. (Online), tersedia: http://duniahafis.blogspot.co.id/2010/02/konsep-pembelajaran-sains.html diunduh tanggal 20 Januari 2016.

Nurmala, Arida. 2014. *Tugas Filsafat Ilmu Dan Manusia Dalam Memenuhi Ujian tengah Semester Penggunaan Metode Permainan dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris*, Makalah Jurusan Magister Psikologi. Universitas Airlangga, hal 2.

Powler. 2013. *Hakikat Sains di Sekolah Dasar*. Wikipedia Bahasa Indonesia, hal. 2.

Prasditawaty, Piaget. 2005. *Bentuk Pengetahuan Sains*. Teori Pembelajaran, hal 1.

Rosalina. 2013. *Sains Sebagai Proses Produk Dan Tata Nilai Ilmiah*. Makalah dasar-dasar sains. Jurusan Fisika Universitas Negeri Malang, hal 1.

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Sulaiman, Sri Rahayu T. 2013. *Mengembangkan Konsep Sains Melalui Metode Eksperimen Bermain Balon Ajaib di PAUD Muara Tenang Kelompok B Desa Poso Kecamatan Padang Kabupaten Gorontalo Utara.*

Skripsi. Tidak dipublikasikan. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.