ARTIKEL

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA GEOMETRI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL BENTUK BANGUN DATAR PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA NGETOS KECAMATAN NGETOS KABUPATEN NGANJUK

OLEH :

NEFI NOFALIYA
NPM : 13.1.01.11.0090

Dibimbing oleh :

1. **Intan Prastihastari Wijaya, M. Pd., M.Psi**
2. **Ridwan, S.Ag., M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap	:	Nefi Nofaliya
NPM	:	13.1.01.11.0090
Telepun/HP	:	085791262854
Alamat Surel (Email)	:	Nofaliya8071@gmail.com
Judul Artikel	:	Pengaruh Permainan Ular Tangga Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Bangun Datar Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Ngetos Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk
Fakultas – Program Studi	:	FKIP – PG-PAUD
Nama Perguruan Tinggi	:	Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat PerguruanTinggi	:	Jalan K.H. Achmad Dahlan No. 76 Mojoroto Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis)dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diprosessesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 3 Agustus 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Intan Prastihastari Wijaya, M. Pd., M.Psi NIDN. 0729078402	Ridwan, S.Ag., M.Pd NIDN. 0725037101	Nefi Nofaliya NPM.13.1.01.11.0090

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA GEOMETRI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL BENTUK BANGUN DATAR PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA NGETOS KECAMATAN NGETOS KABUPATEN NGANJUK

NEFI NOFALIYA
NPM 13.1.01.11.0090
FKIP – Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Email: Nofaliya8071@gmail.com
Intan Prastihastari Wijaya, M. Pd., M.Psi. dan Ridwan, S.Ag., M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi yang diperoleh peneliti di TK Dharma Wanita Ngetos Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak cenderung kurang khususnya dalam pembelajaran mengenal bentuk bangun datar. Hal ini terjadi karena selama proses pembelajaran, metode yang digunakan hanya metode ceramah, sehingga banyak anak yang bermain sendiri dan akibatnya proses pembelajaran pengenalan bentuk bangun datar kurang maksimal Hal ini juga terlihat dari hasil pekerjaan anak dari 21 anak hanya ada 6 anak yang sudah mampu mengenal bentuk-bentuk bangun datar, sedangkan ada 15 anak yang masih perlu bimbingan dari guru. Maka dari itu peneliti ingin memberikan bentuk permainan yang berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak, sehingga dapat berkembang dengan baik.Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengajukan perumusan masalah sebagai berikut "Adakah pengaruh permainan ular tangga geometri terhadap kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk bangun datar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Ngetos Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk?". Penelitian eksperimental yang digunakan ini menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental design* dengan jenis *one-group pre-test-post-test design* dan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Ngetos Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk. Analisis data yang digunakan adalah uji *Wilcoxon Signed Rank Test.* Hasil analisis pada kelompok A diketahui nilai Asymp.Sig (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari α yang ditetapkan sebesar 0,05. Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan ada perbedaan antara hasil permainan ular tangga geometri untuk *Pre-Test* dan *Post-Test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari permainan ular tangga geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun datar.

KATA KUNCI: Kognitif, Bangun Datar, Ular Tangga

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar perkembangan pada masa awal perkembangan anak selanjutnya (Masitoh dkk, 2009: 2.12). Sehingga diperlukan stimulasi dan pembelajaran yang tepat agar pertumbuhan anak optimal. Salah satu

aspek perkembangan anak adalah kognitif. Piaget (dalam Sujiono, 2014: 3.6) mengatakan bahwa semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan: 1) Sensorimotor, 2) Pra-Operasional, 3) Operasional-Konkret, 4) Operasional Formal. Namun setiap anak memiliki laju perkembangan yang berbeda. Pada tahap Pra-Operasional ini rentang usia 2-7 tahun, tahap ini anak mulai menunjukan proses berfikir yang jelas.

Perkembangan kognitif adalah suatu proses berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Perkembangan kognitif dapat dilakukan melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, membedakan sesuata dengan yang lain agar perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil anak-anak sudah mengenal benda-benda terdekatnya, dimana bentuk-bentuk benda tersebut sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, lemari, meja, buku, bola, atau benda lain, sehingga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain (Latif dkk, 2013: 3).

Pengenalan tentang bangun datar dianggap penting karena bagian dari pembelajaran pengenalan bentuk. Hal ini merupakan salah satu dari konsep paling awal yang harus dikuasai oleh anak dalam pengembangan kognitif. Anak dapat membedakan benda benda berdasarkan bentuk terlebih dahulu sebelum berdasarkan ciri-cirinya. Dengan memberikan pengenalan bentuk bangun datar sejak usia dini berarti anak mendapat pengalaman belajar yang akan menunjang untuk pembelajaran matematika di tingkat selanjutnya.

Sementara itu, dari hasil observasi pada anak kelompok A dan wawancara pada guru yang diperoleh peneliti di TK Dharma Wanita Ngetos Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk menunjukkan bahwa anak-anak yang masih kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam pembelajaran mengenal bentuk bangun datar. Hal ini juga terlihat dari hasil pekerjaan anak dari 21 anak

hanya ada 6 anak yang sudah mampu mengenal bentuk-bentuk bangun datar, sedangkan ada 15 anak yang masih perlu bimbingan dari guru.

Kurangnya kemampuan mengenal bentuk-bentuk bangun datar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Ngetos Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk disebabkan oleh beberapa penyebab yaitu, penggunaan media pembelajaran yang digunakan terbatas, guru hanya menggunakan media papan tulis dan gambar macam-macam bangun datar, akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk bangun datar belum menguasai dengan baik. Metode yang digunakan guru hanyalah bercerita dengan menerangkan gambar bentuk-bentuk bangun datar, akibatnya proses kegiatan belajar mengajar kurang maksimal, sehingga banyak anak yang bermain sendiri, dan berbicara dengan temannya. Kegiatan pengenalan bentuk-bentuk bangun datar belum dilakukan dengan cara bermain. Selain itu, guru hanya mengulang kegiatan pembelajaran yang ada di LKA tanpa diselingi dengan kegiatan bermain.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merasa perlu melakukan penelitian mengenai pengaruh permainan ular tangga geometri terhadap kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk bangun datar pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Ngetos Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk. Adapun tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga geometri terhadap kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk bangun datar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Ngetos Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk.

Menurut Sujiono (2014:1.3) kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadi an atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Menurut Roji (dalam Oky 2015: 1) Bangun datar adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau lengkung. Pengertian permainan ular tangga menurut Anjani, (2012: 2) adalah permainan (*games*) permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.

II. METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel bebas pada penelitian ini adalah permainan ular tangga geometri. Permainan ular tangga geometri ini diterapkan pada anak A TK Dharma Wanita Ngetos Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk dan variabel terikatnya adalah kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk bangun datar.

B. Teknik Pengambilan Data

1. Populasi

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Ngetos Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk, dengan jumlah 21 anak didik dengan 11 laki-laki dan 10 perempuan.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling* jenuh karena jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang, semua anggota populasi dijadikan sampel karena berjumlah 21 anak.

C. INSTRUMEN PENELITIAN DAN PENGUMPULAN DATA

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat pengumpul data. Oleh karena penelitian ini merupakan penelitian pendidikan maka dipandang perlu adanya pengembangan instrumen. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa tes. Berikut kisi-kisi instrumen tentang kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk bangun datar pada anak kelompok A.

Tabel 1
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Bentuk Bangun Datar

Variabel	Aspek yang dinilai	Butir Pernyataan (Item)
Kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk bangun datar	Menyebutkan bentuk bangun datar	Menyebutkan ciri-ciri bentuk bangun datar
		Membedakan bentuk bangun datar
	Menunjukkan bentuk bangun datar	Menunjukkan bentuk bangun datar yang disebutkan guru
		Menunjuk bentuk bangun datar dengan pasti
	Membedakan bentuk bangun datar	Membedakan bentuk-bentuk bangun datar
		Memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk bangun datar

2. Prosedur Analisis Data

Pada penelitian kuantitatif, kegiatan analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik non-parametrik. Analisis data ini dimaksud untuk mengetahui hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan yaitu ada tidaknya pengaruh permainan ular tangga geometri terhadap kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk bangun datar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Ngetos Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk. Untuk mengetahui hal tersebut peneliti mengunakan teknik analisis nonparametrik dengan menerapkan uji *wilcoxon sidned rank test*.

Hasil *Pre-Test*

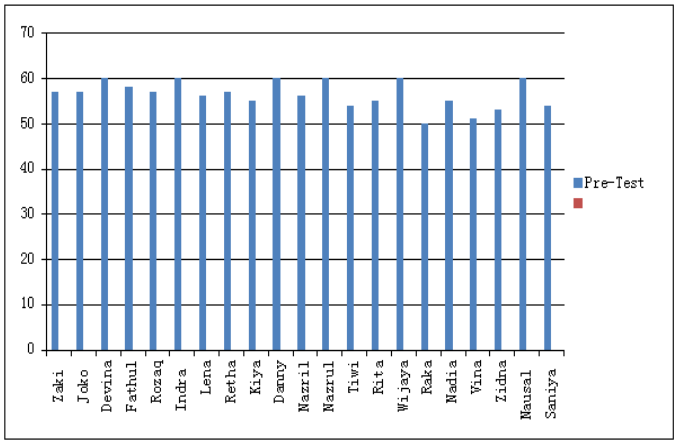

Diagram 1 nilai *Pre-Test*

Berdasarkan diagram 1 di atas, dapat dilihat nilai dari anak kelompok A sebelum diberikan treatmen tentang mengenal bentuk bangun datar menggunakan permainan ular tangga geometri. Hal ini terlihat dari hasil penilaian dari 21 anak hanya ada 6 anak yang sudah mampu mengenal bentuk-bentuk bangun datar, sedangkan ada 15 anak yang masih perlu bimbingan dari guru.

Hasil *Post-Test*

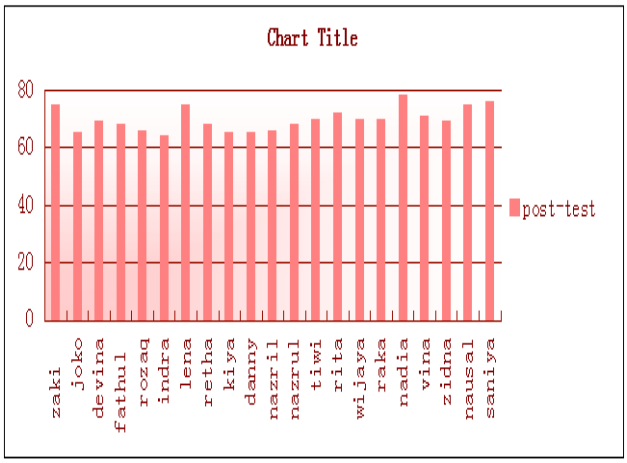

Diagram 2 nilai *Post-Test*

Berdasarkan diagram 2 di atas, dapat dilihat nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa ada perbedaan yang meningkat yang diperoleh subjek penelitian sebelum dan sesudah diberi perlakuan

(*treatment*) berupa permainan ular tangga geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun datar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Ngetos Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk.

Tabel 1
Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
sebelum	21	56,43	3,010	50	60
sesudah	21	70,05	3,879	65	78

Berdasarkan data tabel 1 di atas, dapat diketahui nilai *mean, standar deviation, minimun* dan *maksimum* dari masing-masing data (*pre-test* dan *post-test*). mean atau rata-rata nilai pretest yaitu 56,43 dimana lebih kecil dari nilai postest yaitu 70,05. Menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam permainan ular tangga geometri.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

1. Hasil Analisis Data

Tabel 2
hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
sesudah – sebelum	Negative Ranks	0[a]	,00	,00
	Positive Ranks	21[b]	11,00	231,00
	Ties	0[c]		
	Total	21		

a. sesudah < sebelum
b. sesudah > sebelum
c. sesudah = sebelum

Berdasarkan data tabel 2 di atas tersebut, dapat diketahui bahwa dari data total sebanyak 21 data termasuk dalam *positive ranks* dan tidak ada data dengan perbedaan data maka dari itu data nol. Artinya dari 21 data yang dibandingkan, seluruhnya menunjukkan bahwa anak yang diberi perlakuan (*treatment*) permainan ular tangga geometri, maka tingkat kemampuan mengenal bentuk bangun datar pada anak menjadi lebih tinggi (*positive*)

dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan (*treatment).*

Tabel 3
hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

Test Statistics[a]

	sesudah – sebelum
Z	-4,022[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa hasil uji wilcoxon tersebut diketahui Asymp.Sig (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari α yang ditetapkan sebesar 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan ada perbedaan antara hasil permainan ular tangga geometri untuk *Pre-Test* dan *Post-Test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari permainan ular tangga geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun datar.

2. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan uji hipotesis sebagaimana dikemukakan, terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk bangun datar pada anak sebelum dan sesudah mengikuti permainan ular tangga geometri. Hal ini dapat dilihat dari pemberian *treatment* sebanyak 10 kali dalam tiga minggu, memberikan pengaruh yang positif dalam mengenal bentuk bangun datar. Nilai sebelum diberikan *treatment* yaitu, minimal 50 dan maksimal 60, setelah diberikan *treatment* yaitu menjadi minimal 65 dan maksimal 78 dengan rata-rata 11,00 sehingga terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga geometri berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk bangun datar.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Anjani, Citra Pratiwi. 2012. *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga* (online), tersedia: http://Pracitra.blogspot.co.id/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ulartangga-html?m=1 diunduh 23 November 2016

Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks

Oky. 2015. *Pengertian Macam-macam dan Sifat-sifat Bangun Datar* (online), tersedia:ockym.blogspot.co.id/2015/03/pengertian-macam-macam-dan- sifat-sifat.html?=1

Sujiono, Y. N. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: universitas Universitas Terbuka

Masitoh, Dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka