

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL
LAMBANG HURUF DENGAN MENGGUNAKAN KOMBINASI MODEL
ROLE PLAYING DAN METODE PRAKTEK LANGSUNG PADA ANAK
KELOMPOK A TK AL BAROKAH KABUPATEN TANAH LAUT**

SKRIPSI

OLEH

**SUJIATI
NIM A1E714257**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
BANJARMASIN
2020**



**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL
LAMBANG HURUF DENGAN MENGGUNAKAN KOMBINASI MODEL
ROLE PLAYING DAN METODE PRAKTEK LANGSUNG PADA ANAK
KELOMPOK A TK AL BAROKAH KABUPATEN TANAH LAUT**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana S1 pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin**

OLEH

**SUJIATI
NIM A1E714257**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
BANJARMASIN
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh SUJIATI (A1E714257) ini telah disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi dihadapan dewan penguji

Banjarmasin, Maret 2020

Pembimbing Skripsi



Dr. Noorhapizah, ST, M.Pd

NIP. 19721215 200212 2 001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PG-PAUD



Dr. Novitawati, S.Psi, M.Pd

NIP. 19761106200604 2 002

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Sujati NIM. A1E714257 ini telah dipertahankan di hadapan dewan penguji.

Dewan Penguji :



Dr. Novitawati, S.Psi., M.Pd
NIP. 197611062006042002

Ketua



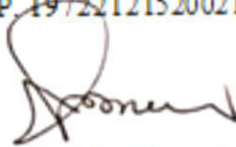
Chresty Anggreani, M.Pd
NIP. 19900926201832001

Sekretaris



Dr. Noorhapizah, ST, M.Pd
NIP. 1972212152002122001

Penguji I



Prof. Dr. Hj. Aslamiah, M.Pd, Ph.D
NIP. 196001101986032001

Penguji II



Ahmad Riandy Agusta, M.Pd
NIP. 199308172019031015

Penguji III

Menyetujui,
Koordinator Program Studi PG PAUD



Dr. Novitawati, S.Psi., M.Pd
NIP. 197611062006042002



LEMBAR PERNYATAAN

Nama : SUJIATI
NIM : A1E714257
Tempat, Tanggal Lahir : Trenggalek, 10 Mei 1976
Jurusan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program : S1 PG-PAUD

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul: "Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Lambang Huruf Menggunakan Kombinasi Moodel *Role Playing* dan Metode Praktik Langsung pada Anak Kelompok A TK Al Barokah Kabupaten Tanah Laut" ini beserta seluruh isinya benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini saya bersedia menanggung resiko/sanksi apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dari karya tulis dari pihak lain terhadap karya tulis ini.

Banjarmasin, 2020
Yang membuat pernyataan,



SUJIATI
NIM. A1E714257

ABSTRAK

Sujiati, NIM A1E714257. *Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Lambang Huruf dengan Menggunakan Kombinasi Model Role Playing dan Metode Praktek Langsung Pada Anak Kelompok A TK Al Barokah Kabupaten Tanah Laut*. Skripsi Program S1 Keguruan Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Dosen Pembimbing Dr. Noorhapizah, ST, M.Pd.

Kata Kunci: Kognitif, Huruf, Role Playing, Praktek Langsung.

Permasalahan yang dihadapi dalam pengembangan kemampuan kognitif adalah rendahnya hasil perkembangan kognitif dalam mengenal lambing huruf karena anak kurang focus dan kurangnya motivasi dalam memperhatikan guru. Akibatnya hasil perkembangan kognitif anak tahun 2018/2019 menunjukkan 10 dari 14 anak yang belum mencapai keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti tertarik menggunakan kombinasi model role playing dan metode praktek langsung, dengan tujuan dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal huruf menggunakan kombinasi model role playing dan metode praktek langsung pada kelompok A TK Al Barokah Kabupaten Tanah Laut.

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kombinasi model role playing dan metode praktek langsung dan observasi terhadap anak kelompok A TK Al Barokah Kabupaten Tanah Laut yang berjumlah 14 anak. Indikator keberhasilan yang digunakan adalah mencapai $\geq 80\%$. Faktor yang diteliti adalah aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil perkembangan anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru mencapai 94% dengan kategori sangat baik. Aktivitas anak mencapai 93% (hampir seluruh anak aktif). Untuk hasil kemampuan kognitif dalam mengenal lambang huruf berhasil/berkembang dengan persentase 86% anak memperoleh $\geq \star\star\star$.

Berdasarkan temuan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan kombinasi model role playing dan metode praktek langsung dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal huruf pada anak kelompok A TK Al Barokah Kabupaten Tanah Laut tahun pelajaran 2018/2019. Berdasarkan temuan hasil penelitian ini disarankan kepada guru agar menggunakan kombinasi model role playing dan metode praktek langsung sebagai salah satu alternatif dalam upaya memudahkan proses pembelajaran sehingga hasil perkembangan anak meningkat.

ABSTRACT

Sujiati, NIM A1E714257. *Developing Cognitive Ability in Recognizing Letter Symbols Using A Combination of Role Playing Model and Direct Practice Methods for Group A Children at Al Barokah Kindergarten Tanah Laut Regency*. Thesis, Bachelor Program of Teacher Education for Early Childhood Education, Lambung Mangkurat Banjarmasin University. Advisor Dr. Noorhapizah, ST, M.Pd.

Keywords: Cognitive, Letter, Role Playing, Direct Practice.

The problem faced in developing cognitive abilities are the low results of cognitive development in recognizing letter symbols because children lack focus and lack of motivation to pay attention to teachers. As a result, the results of children's cognitive development in 2018/2019 show 10 out of 14 children who have not achieved success, namely $\geq 80\%$. To overcome this problem, the researchers are interested in using a combination of role playing model and direct practice methods, with the aim of developing cognitive ability in recognizing letter symbols using a combination of role playing model and direct practice methods for group a children at Al Barokah, Tanah Laut Regency.

The research used a qualitative approach with the type of Classroom Action Research (CAR) through the stages of planning, action, observation and reflection. This research was conducted in 3 cycles. Data collection was carried out by using a combination of role playing model and direct practice methods and observations of the children of group a children at Al Barokah in Tanah Laut Regency, totaling 14 children. The success indicator used is reaching $\geq 80\%$. The factors studied were teacher activity, child activity and child development outcomes.

The results of this study indicate that the teacher's activity reaches 94% in very good category. Children activity reaches 93% (almost all children are active). For the results of cognitive abilities in recognizing letter symbols successfully/developed with a percentage of 86% of children getting $\geq \star\star\star$.

Based on these findings, it can be concluded that using a combination of role playing model and direct practice methods can develop cognitive abilities in recognizing letters in group a children at Al Barokah Kindergarten, Tanah Laut Regency, 2018/2019 Academic Year. Based on the findings of this study, it is suggested that teachers use a combination of role playing model and direct practice methods as an alternative in an effort to facilitate the learning process so that child development outcomes increase.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul: “Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Lambang Huruf dengan Menggunakan Kombinasi Model *Role Playing* dan Metode Praktek Langsung Pada Anak Kelompok A TK Al Barokah Kabupaten Tanah Laut”.

Dengan segenap kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Noorhapizah, ST, M.Pd selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan kerelaan hati untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sutarto Hadi, M.Si., M.Sc., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin
2. Bapak Abdillah, M.Pd, selaku Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tanah Laut
3. Ibu Dr. Novitawati, S.Psi., M.Pd selaku Koordinator Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin
4. Seluruh Dosen dan Staf FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin yang telah banyak memberi bantuan kepada penulis selama mengikuti

perkuliahan di Kampus S1 PG-PAUD FKIP Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin

5. Ibu selaku kepala sekolah TK Al Barokah Kabupaten Tanah Laut
6. Seluruh dewan guru dan staf, serta anak-anak TK Al Barokah Kabupaten Tanah Laut
7. Kepada suami, anak, beserta keluarga yang telah banyak memberikan bimbingan, dukungan, motivasi serta bantuan moril dan materil selama ini
8. Rekan-rekan mahasiswa serta semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penelitian dan penyusunan skripsi ini

Atas segala bimbingan dan bantuan yang telah diberikan semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa tulisan ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan demi penyempurnaan hasil penelitian ini. Akhirnya penulis berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi saya dan bagi kita semua. *Aamiin. Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.*

Banjarmasin, 2020
Peneliti

Sujiati
NIM. A1E714257

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Rencana Pemecahan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kerangka Teori	14
1. Karakteristik Anak Usia Dini	14
2. Aktivitas Belajar	19
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	27
4. Mengenal Lambang Huruf Pada Anak Usia Dini	30
5. Model Role Playing	38
6. Metode Praktek Langsung	44
B. Kerangka Berpikir	47
C. Hipotesis	51

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	52
	A. Pendekatan dan Jenis Pendekatan	52
	B. Setting Penelitian	54
	C. Faktor yang Diteliti	55
	D. Skenario Tindakan	58
	E. Data dan Cara Penggalian Data	60
	F. Indikator Keberhasilan	65
BAB IV	PAPARAN DATA DAN PAPARAN PENELITIAN	67
	A. Deskripsi Setting/Lokasi Penelitian	67
	B. Persiapan Penelitian	71
	C. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	73
	D. Pembahasan	179
BAB V	PENUTUP	191
	A. Kesimpulan	191
	B. Saran	192
	DAFTAR PUSTAKA	193

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Tabel Skor Penilaian Aktivitas Guru	62
Tabel 3.2 Kriteria Aktivitas Anak	64
Tabel 3.3 Tingkat Pencapaian Pengembangan Kemampuan Kognitif	65
Tabel 4.1 Identitas Sekolah TK Al Barokah	67
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana Sekolah	68
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana di Kelas Kelompok A	69
Tabel 4.4 Tenaga Pendidik TK Al Barokah	70
Tabel 4.5 Keadaan Murid di TK Al Barokah	71
Tabel 4.6 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I	73
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	77
Tabel 4.8 Observasi Aktivitas Anak Siklus I	81
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Anak Siklus I	84
Tabel 4.10 Observasi Hasil Pengembangan Kognitif Siklus I	86
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Penilaian Pengembangan Kognitif Siklus I	90
Tabel 4.12 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II	109
Tabel 4.13 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	112
Tabel 4.14 Observasi Aktivitas Anak Siklus II	116
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Anak Siklus II	119
Tabel 4.16 Observasi Hasil Pengembangan Kognitif Siklus II	121
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Penilaian Pengembangan Kognitif Siklus II	124
Tabel 4.18 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus III	141
Tabel 4.19 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III	145
Tabel 4.20 Observasi Aktivitas Anak Siklus III	143
Tabel 4.21 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Anak Siklus III	149
Tabel 4.22 Observasi Hasil Pengembangan Kognitif Siklus III	153
Tabel 4.23 Rekapitulasi Hasil Penilaian Pengembangan Kognitif Siklus III	157
Tabel 4.24 Perbandingan Hasil Aktivitas Guru Siklus I, Siklus II dan	

Siklus III.....	173
Tabel 4.25 Perbandingan Hasil Aktivitas Anak Siklus I, Siklus II dan Siklus III	174
Tabel 4.26 Perbandingan Hasil Perkembangan Kognitif Siklus I, Siklus II dan Siklus III	175
Tabel 4.27 Kecenderungan Seluruh Aspek	177

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir	50
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	53
Gambar 4.1 Grafik Hasil Aktivitas Anak Siklus I	83
Gambar 4.2 Grafik Klasikal Observasi Aktivitas Anak Siklus I	85
Gambar 4.3 Grafik Hasil Perkembangan Kognitif Siklus I	88
Gambar 4.4 Grafik Klasikal Hasil Perkembangan Kognitif Siklus I	90
Gambar 4.5 Grafik Hasil Aktivitas Anak Siklus II	118
Gambar 4.6 Grafik Klasikal Observasi Aktivitas Anak Siklus II	120
Gambar 4.7 Grafik Hasil Perkembangan Kognitif Siklus II	123
Gambar 4.8 Grafik Klasikal Hasil Perkembangan Kognitif Siklus II	125
Gambar 4.9 Grafik Hasil Aktivitas Anak Siklus III	151
Gambar 4.10 Grafik Klasikal Observasi Aktivitas Anak Siklus III	152
Gambar 4.11 Grafik Hasil Perkembangan Kognitif Siklus III	156
Gambar 4.12 Grafik Klasikal Hasil Perkembangan Kognitif Siklus III	158
Gambar 4.13 Grafik Perbandingan Hasil Aktivitas Guru Siklus I, Siklus II dan Siklus III	173
Gambar 4.14 Grafik Perbandingan Hasil Aktivitas Anak Siklus I, Siklus II dan Siklus III	174
Gambar 4.15 Grafik Perbandingan Hasil Perkembangan Kognitif Siklus I, Siklus II dan Siklus III	176
Gambar 4.16 Grafik Kecenderungan Seluruh Aspek	177