

Arisanto Bulu

by UNITRI Press

Submission date: 07-Jan-2024 07:29PM (UTC-0800)

Submission ID: 2013642199

File name: Arisanto_Bulu.docx (46.09K)

Word count: 1933

Character count: 13501

**PENGARUH BERMAIN ACAK GEOMETRI TERHADAP PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK AL-ISTIQOMAH KELURAHAN
TLOGOMAS KECAMATAN LOWOKWARU KOTA MALANG**

SKRIPSI



**DISUSUN OLEH:
ARISANTO BULU
2019610096**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
MALANG
2023**

RINGKASAN

Anak-anak prasekolah mungkin masih mengalami masalah perkembangan kognitif yang dapat menyebabkan penurunan kemampuan berpikirnya. Di sisi lain, penggunaan taktik bermain geometri acak dianggap memiliki kemampuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh praktik matematika tidak teratur terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah di TK AL-Istiqomah Kota Tlogomas Kawasan Lowokwaru Kota Malang. Desain one-group pre-post test merupakan metode eksperimen semu yang umum digunakan dalam desain penelitian. Penelitian ini melibatkan sekelompok anak prasekolah yang berjumlah 34 orang sebagai populasi penelitian, dengan jumlah sampel sebanyak 34 anak prasekolah. Untuk tujuan pengujian, kami menggunakan metode pemindaian yang komprehensif. Penelitian tersebut mengkaji bagaimana partisipasi anak dalam permainan geometri acak mempengaruhi perkembangan kognitifnya. Variabel bebasnya adalah tingkat keterlibatan anak dalam permainan tersebut, sedangkan variabel terikatnya mengukur perkembangan kognitif anak usia prasekolah. Alat yang digunakan adalah survei yang fokus pada perkembangan mental generasi muda. Uji homogenitas minor digunakan untuk menyelidiki informasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia dini yang bersekolah di TK AL-Istiqomah Kota Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Kota Malang mengalami penurunan perkembangan kognitif sebelum terkena aktivitas matematika nontradisional (61,8%). Pertumbuhan mental siswa di TK AL-Istiqomah Kota Tlogomas, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Secara khusus, terdapat peningkatan yang signifikan sebesar 52,9% setelah berpartisipasi dalam serangkaian latihan matematika. Anak-anak yang bersekolah di Taman Kanak-Kanak Al-Istiqomah Kota Tlogomas, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, dapat mengalami tantangan dalam perkembangan kognitifnya karena kurang mendapat pembelajaran matematika. Mengingat nilai p sebesar 0,000, penelitian ini mengidentifikasi bidang kemahiran dalam hubungan antara pembelajaran kolaboratif dalam matematika non-tradisional dan pertumbuhan kognitif. Setelah mempelajari lebih lanjut, ada baiknya kita mempertimbangkan untuk mengkaji aspek-aspek tertentu yang mungkin mempengaruhi perkembangan psikologis remaja. Aspek-aspek ini mungkin mencakup nutrisi, teknik mengasuh anak, situasi keuangan keluarga, dan susunan genetik.

1
Kata Kunci : Anak Usia Prasekolah, Bermain Acak Geometri, dan Perkembangan Kognitif.

BABI

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Usia prasekolah merupakan masa yang luar biasa dalam kehidupan seorang anak ketika mereka mengalami pertumbuhan dan kemajuan yang signifikan. Menurut Help of Prosperity (2014), masa prasekolah (3-6 tahun) merupakan tahap krusial dalam tumbuh kembang anak. Saat ini, generasi muda memiliki peluang besar untuk mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilan mereka. Selama tahap awal kehidupan, anak-anak melewati masa pertumbuhan dan kemajuan yang penting. Di sini, kemampuan fisik dan mental mereka bersatu, memungkinkan mereka bereaksi terhadap masukan dari lingkungan sekitar. Selain itu, mereka mulai memperoleh kemampuan motorik penting, seperti merangkak, berjalan, berlari cepat, dan melompat. Kemampuan motorik kasar tersebut mempunyai dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitifnya secara keseluruhan (Fitriati, 2019). Anak-anak prasekolah mungkin masih memiliki kejadian kelainan perkembangan kognitif.

Berdasarkan statistik IDAI tahun 2016, tampaknya hanya sebagian kecil, mungkin sekitar 1-3%, anak usia balita yang mengalami kesulitan perkembangan mental. Menurut Khadijah (2016), anak usia 3 hingga 6 tahun sering mengalami tantangan dalam perkembangan mentalnya. Berdasarkan temuan Indarti, dkk (2022), nampaknya sebagian besar peserta (67%) mengalami kesulitan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif yang tidak memadai pada anak usia sekolah. Anak-anak mungkin mengalami kesulitan saat pertama kali belajar berhitung, khususnya pada kelas dasar penjumlahan dan pengurangan (Hasanah,

dkk. 2021). Studi Hastuti pada tahun 2014 menemukan bahwa sebagian besar peserta, yaitu 20 orang (merupakan 67% dari total), terlibat dalam beragam aktivitas permainan dan memiliki tantangan perkembangan kognitif.

Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap perkembangan seseorang antara lain genetika, lingkungan, usia, pola asuh, hobi dan kemampuan, serta kemampuan mandiri. Perkembangan kognitif merupakan ciri penting bagi siswa sekolah karena mencakup berbagai perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, bakat, ingatan, dan bahasa. Hal ini memungkinkan anak-anak berhasil mengkomunikasikan pemikirannya, menyusun kata-kata dengan akurat dan kreatif, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, membantu individu dalam membedakan berbagai bentuk, warna, dan teknik secara imajinatif (Retnaningrum, 2016). Keterlambatan perkembangan kognitif sepanjang tahun-tahun prasekolah dapat sangat mempengaruhi kehidupan seorang anak.

Dampak dari keterlambatan perkembangan kognitif pada anak prasekolah adalah anak dapat mengalami gangguan pertumbuhan sehingga menyebabkan penurunan kapasitas kognitifnya. Anak-anak prasekolah mungkin mengalami kesulitan saat berangkat ke sekolah karena kemampuan kognitif mereka yang buruk dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Hal ini terlihat jelas dalam aktivitas seperti bermain dan berkreasi (Purnami, 2020). Anak-anak prasekolah mungkin mempunyai implikasi negatif jangka panjang, seperti tidak dapat terlibat dalam kontes kelompok atau berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran karena perkembangan kognitif yang buruk. Perkembangan kognitif yang tidak normal juga dapat menghambat anak dalam berhubungan dengan teman sekelasnya sehingga menimbulkan perasaan terisolasi atau terpinggirkan (Nurjanah, Nunung, 2017).

Anak-anak prasekolah mendapat manfaat dari pemberian stimulus untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangannya (Ratnaningsih dkk, 2017). Terbatasnya perkembangan kognitif anak prasekolah menunjukkan perlunya upaya untuk meningkatkan kapasitas kognitifnya.

Pendidikan bagi anak prasekolah harus berusaha memberikan fasilitas yang membantu tumbuh kembangnya, meliputi keterampilan kognitif, linguistik, sosial emosional, fisik motorik, keagamaan dan moral (Izzuddin, 2021). Agar anak dapat tumbuh secara utuh, berbagai komponen perkembangannya harus terjalin erat satu sama lain (Sujiono, 2014). Sebagaimana disebutkan oleh Purnamasari, dkk (2018), terdapat berbagai kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kapasitas kognitif siswa. Tugas-tugas tersebut antara lain membiasakan diri dengan kategorisasi sementara, bilangan, bentuk geometris, menyelesaikan masalah dasar, mengetahui pengertian ruang, memahami ukuran, mengenalkan konsep waktu, dan memahami konsep ilmu pengetahuan. dan mendeteksi pola yang berbeda.

Menggunakan strategi permainan acak geometris mungkin merupakan cara yang efektif untuk meringankan gangguan kapasitas kognitif pada anak-anak prasekolah. Kementerian Pendidikan Nasional (2018) bermaksud memperkaya pengalaman belajar dengan memperkenalkan permainan geometri acak. Teknik ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, namun juga membantu siswa memperoleh pengetahuan yang lebih baik mengenai materi karena mereka dapat menghubungkannya dengan keadaan kehidupan nyata. Selain itu, menawarkan serangkaian permainan geometri acak di kelas menawarkan variasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, mengikuti kursus matematika dapat membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri dan mengatasi rasa takut

membuat kesalahan, karena mereka secara konsisten didorong untuk tekun. Khusna (2018) menyebutkan pemanfaatan media pembelajaran merupakan komponen penting yang diperhatikan oleh pendidik geometri.

Berdasarkan hasil angket awal yang dilakukan di TK AL-Istiqomah, Kelurahan Tlogomas, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang pada tanggal 20 Juni 2023. Dari 10 anak tersebut, diketahui 8 orang diantaranya belum memahami proses klasifikasi, mengatur, dan mengidentifikasi figur spasial menurut warna, bentuk, dan ukuran (dalam 3 versi berbeda). Sedangkan 2 orang pemuda berhasil menyusun dan mengidentifikasi angka 1 sampai 10. Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh bermain acak geometri terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah di Tk Al-Istiqomah Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowokwaru kota Malang

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan pengaruh permainan acak geometri terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah di TK AL-Istiqomah Desa Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Kota Malang cukup menarik.

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Sebuah penelitian dilakukan di TK AL-Istiqomah di Desa Tlogomas, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, untuk mengetahui pengaruh permainan acak geometri terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Sebelum mengajak anak prasekolah bermain permainan geometri acak di TK AL-Istiqomah di Desa Tlogomas, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, penting untuk memahami perkembangan kognitifnya.
2. Penelitian dilakukan di TK AL-Istiqomah di Desa Tlogomas, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang untuk menilai perkembangan kognitif anak usia prasekolah. Anak-anak dibekali dengan beberapa kegiatan bermain geometri.
3. Mari kita telusuri dampak permainan geometri acak terhadap pertumbuhan kognitif anak prasekolah di TK AL-Istiqomah di Desa Tlogomas, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Mengenai pertanyaan Anda, saya ingin menyoroti pentingnya dampak permainan geometris acak terhadap perkembangan kognitif anak-anak prasekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru TK

Hasil penelitian ini dapat menjadi alat pendidikan yang berharga untuk mengajar anak-anak TK. Salah satu pendekatan yang efektif adalah dengan menggunakan berbagai alat bantu pengajaran.

2. Bagi mahasiswa

Temuan penelitian ini memberikan wawasan berharga mengenai pentingnya permainan geometris acak dalam mendorong perkembangan kognitif anak-anak usia prasekolah. Hasil ini mungkin sangat membantu siswa dalam memahami pentingnya permainan tersebut.

3. Bagi peneliti

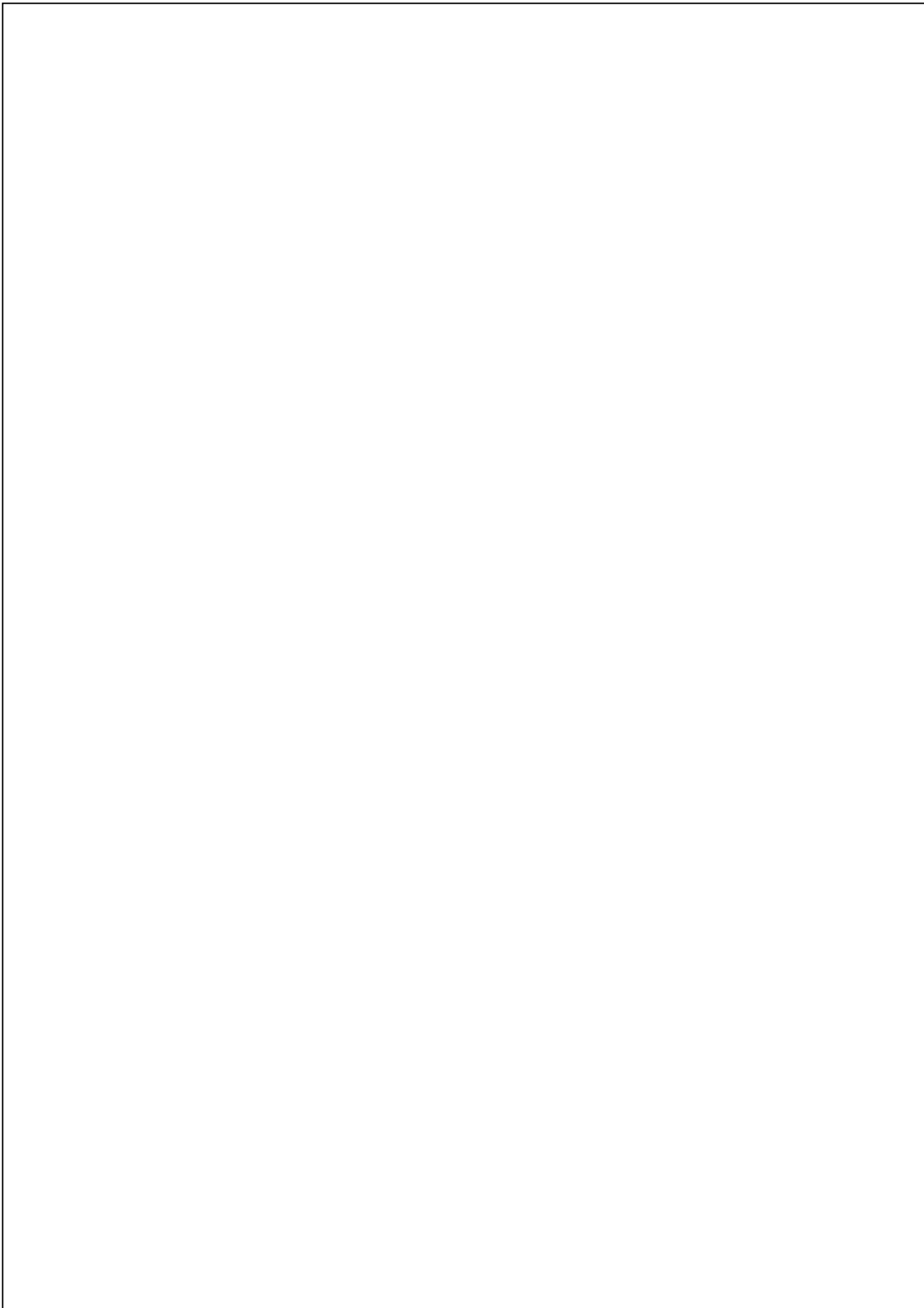
Mempelajari permainan acak geometri mungkin sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif anak kecil.

1.5. Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
1	Khusna (2018)	Dampak Permainan Geometri Dakon Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung	Konfigurasi pemeriksaan yang digunakan adalah desain yang agak eksperimental, dengan fokus pada desain kelompok kontrol yang tidak identik. Untuk memastikan keaslian dan keandalan informasi, penyelidikan ini bergantung pada alat pengujian yang mematuhi kriteria yang telah ditentukan. Penelitian informasi mencakup berbagai metodologi, termasuk pengujian normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji t dilakukan dengan menggunakan huruf asli dengan bantuan software SPSS versi 21.	Berdasarkan hasil penelitian informasi dan pengujian spekulasi, kami dapat menyimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil ini didukung oleh nilai signifikansi (dua sisi) sebesar 0,000, yang lebih rendah dari ambang batas signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hipotesis elektif (H_a) dipertimbangkan dengan cara ini. Selain itu, kelas kontrol memiliki standar nilai 25,00 untuk mendukung tujuan tersebut.
2	Sri Fatmaningsih (2022)	Pengaruh Board Games Flanel dan Ludogeometri Terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini di TK Islam An-Nurtanjung Morawa	Inkuiri ini merupakan analisis kuantitatif yang menggunakan desain semi eksperimental dan menggunakan model desain deret waktu. Tujuannya adalah untuk menguji pengaruh permainan meja wol dan ludo matematika terhadap kapasitas kognitif individu muda.	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan wool table top dan ludo matematika memberikan dampak positif terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa. Di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa, kami telah melihat dampak nyata dari kedua jenis permainan tersebut terhadap kapasitas kognitif anak. Berdasarkan analisis kami, hasil dugaan kami menunjukkan tingkat signifikansi (sig) (diikuti 2).
3	Mefi Wulandari (2019)	Dampak Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD	Untuk penyelidikan ini, kami akan menggunakan pendekatan eksploratif dengan desain yang agak eksperimental. Pendekatan pengumpulan informasi yang	Selama penyelidikan dan analisis selama satu bulan, kami menemukan bahwa permainan puzzle memiliki dampak menguntungkan pada

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
		Ananda Kota Bengkulu	kami gunakan meliputi teknik observasi, pencatatan episodik, dan dokumentasi. Pendekatan penilaian informasi yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan penggunaan tes lari.	perkembangan kognitif anak-anak. Kesimpulan ini didukung oleh hasil akhir yang diperoleh dari melakukan tes.
4	Nurmazunita Dan Setyowati (2020)	Pengaruh Permainan Benih Dakon Tiga Bentuk Geometris Terhadap Keterampilan Penalaran Logis Anak Kelompok B	Teknik penelitian ini menggunakan desain penelitian non-equivalent pretest-posttest control group study, dengan menggunakan instrumen penelitian kuantitatif kuasi eksperimen. Panel penguji terdiri dari 15 siswa kelompok B TK Islam Asfiah Lidah Wetan Surabaya. Instrumen penilaian informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Mann Whitney U.	Temuan pengujian menunjukkan bahwa penggunaan permainan dakon yang menggabungkan tiga bentuk geometri memberikan dampak positif terhadap keterampilan penalaran kognitif anak kelompok B. Temuan uji Mann Whitney U menunjukkan tingkat signifikansi asimtotik dua sisi sebesar 0,000, yang berarti sangat signifikan. Berdasarkan prinsip pengambilan keputusan, kita dapat menyimpulkan bahwa uji Mann Whitney U menolak hipotesis nol (H_0) dan memberikan dukungan terhadap hipotesis alternatif (H_a) dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Penolakan terhadap argumen tersebut menunjukkan bahwa memang ada hubungan antara penggunaan permainan dakon yang menggabungkan tiga bentuk geometris dengan peningkatan kemampuan berpikir logis pada remaja kelompok B.
5	Lado (2018)	Pengaruh Permainan Ludo Geometri Terhadap Keterampilan Pengenalan Warna Anak Prasekolah (Usia 3-6 Tahun) di TK Dharma Wanita Tlogomas Malang	Selama penyelidikan kami, kami menggunakan strategi awal, yaitu rencana pra-pasca tes, untuk memandu aktivitas kami. Peserta ujian terdiri dari 30 anak TK Darma Wanita Tlogomas Malang. Teknik penilaian yang digunakan adalah tes imersif, yaitu seluruh siswa diikutsertakan sebagai peserta penelitian. Instrumen	Berdasarkan nilai t tabel ($4,785 = 1,697$), penyelidikan ini memberikan hasil yang sangat signifikan sebesar 0,000 ($p \text{ value} = 0,05$). Berdasarkan temuan yang ada, kami yakin dapat mengatakan bahwa terdapat korelasi yang kuat antara bermain permainan ludo

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
			yang digunakan untuk pengumpulan data adalah lembar visual. Investigasi informasi secara efektif dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan.	matematika dengan perkembangan kemampuan identifikasi ragam pada anak usia dini (usia 3-6 tahun) di TK Dharma Wanita Tlogomas Malang.



Arisanto Bulu

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	rinjani.unitri.ac.id Internet Source	6%
2	publikasi.unitri.ac.id Internet Source	3%
3	Eka Adimayanti, Dewi Siyamti. "TERAPI BERMAIN ENGLISH GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK PRASEKOLAH", Jurnal Pengabdian Kesehatan, 2020 Publication	2%
4	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
6	ejournal.unmas.ac.id Internet Source	1%
7	123dok.com Internet Source	1%
8	text-id.123dok.com Internet Source	

		1 %
9	ejournal-pasca.undiksha.ac.id Internet Source	1 %
10	journal.unugiri.ac.id Internet Source	1 %
11	repositori.uma.ac.id Internet Source	1 %
12	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
13	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
15	core.ac.uk Internet Source	<1 %
16	perpajakan.studentjournal.ub.ac.id Internet Source	<1 %
17	www.grafiati.com Internet Source	<1 %
18	zbook.org Internet Source	<1 %
19	Widya Maya Sari, Kartika Rinakit Adhe, Melia Dwi Widayanti, Eka Cahya Maulidiyah.	<1 %

"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING DENGAN MEDIA
AUDIOVISUAL TERHADAP LITERASI ANAK
KELOMPOK B", JIEEC (Journal of Islamic
Education for Early Childhood), 2023

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Arisanto Bulu

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11
