

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN BEBEK PINTAR DI PAUD KASIH SAYANG IBU
KECAMATAN LUBUK KILANGAN
KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelara Sarjana Strata Satu (S1)*



Oleh

**GUSNITA
NIM 98868**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PENGESAHAN

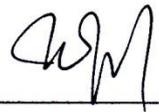
**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui
Permainan Bebek Pintar Di PAUD Kasih Sayang Ibu
Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang**

Nama : Gusnita
NIM/BP : 98868/2009
Program Studi : Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji

	Nama Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Wirdatul Aini, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Setiawati, M.Si	3. 
4. Anggota	: Vevi Sunarti, S.Pd, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Yuhelmi, M.Pd	5. 

ABSTRAK

Gusnita: Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Bebek Pintar Di PAUD Kasih Sayang Ibu, Kecamatan Lubuk Kilangan, Kota Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif anak PAUD Kasih Sayang Ibu Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep warna, konsep bilangan, mengurutkan bilangan dan mengenal konsep arah melalui permainan bebek pintar di PAUD Kasih Sayang Ibu.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di kelompok B dengan jumlah anak 15 orang pada tahun ajaran 2012/2013. Teknik pengumpulan data observasi dan alat pengumpulan data pedoman observasi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase.

Dari hasil pengolahan data didapatkan peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak dari siklus pertama ke siklus kedua yaitu mengenal konsep warna dari kategori cukup mampu menjadi sangat mampu, mengenal konsep bilangan dari kategori cukup mampu menjadi sangat mampu, mengurutkan bilangan dari kategori cukup mampu menjadi sangat mampu. Dengan demikian terdapat peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek pintar. Diharapkan kepada pendidik anak usia dini menggunakan berbagai media untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, atas semua karunia dan hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Bebek Pintar Di PAUD Kasih Sayang Ibu Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.*

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S1 di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah/ Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini diselesaikan berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. selaku Dekan di Universitas Negeri Padang
2. Ibu Dr. Solfema, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Bapak Drs. Wisroni, M.Pd selaku Wakil/Sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
3. Bapak Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd sebagai Pembimbing I yang telah bermurah hati membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dra. Wirdatul Aini, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah bermurah hati membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Staf Pengajar (Dosen) Program Studi Konsentrasi PAUD Jurusan Pendidikan Luar Sekolah UNP.

6. Ibu Pengelola PAUD Kasih Sayang Ibu Kecamatan Lubuk Kilangan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Rekan-Rekan Pendidik PAUD Kasih Sayang Ibu Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.
8. Anak-Anak kelompok B PAUD Kasih Sayang Ibu yang telah ikut berpartisipasi.
9. Ayahanda Syamsuir dan Ibunda Usni tercinta yang menjadikan sumber motivasi, suamiku Ardiyan Nur, A.Md dan adik-adikku Irwandi, Taufik Hidayat, Willy Marfindo, A.Md, Putri Wita Sari yang selalu memberi semangat, dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya.
10. Rekan-Rekan seperjuangan Program Studi Konsentrasi PAUD angkatan 2009.

Dalam penyusunan Skripsi ini penulis menyadari banyak sekali kekurangan. Untuk itu penulis butuh bimbingan, kritikan maupun saran-saran serta pengarahan yang bersifat membangun demi kesempurnaan Skripsi ini. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Pertanyaan Penelitian.....	7
G. Asumsi.....	8
H. Kegunaan Penelitian.....	8
I. Defenisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	
1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	14
3. Hakikat Bermain.....	26
4. Permainan Bebek Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.....	32
B. Penelitian Relevan.....	37
C. Kerangka Konseptual.....	38
METODE PENELITIAN	

BAB III	Jenis Penelitian.....	40
A.	Lokasi Penelitian.....	40
B.	Subjek Penelitian.....	41
C.	Jenis dan Sumber Data Penelitian.....	41
D.	Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	41
E.	Langkah-Langkah Penelitian.....	42
F.	Prosedur Penelitian.....	45
G.	Teknik Analisis Data.....	46
H.		
	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
BAB IV	Hasil Penelitian.....	48
A.	Pembahasan.....	65
B.		
	KESIMPULAN DAN SARAN	
BAB V	Kesimpulan.....	72
A.	Saran.....	73
B.		
	DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.	Data Awal Kemampuan Kognitif Anak PAUD Kasih Sayang Ibu Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.....	4
2.	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Warna Siklus I.....	49
3.	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Siklus I.....	50
4.	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengurutkan Bilangan Siklus I.....	52
5.	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Arah Siklus I.....	54
6.	Selisih siklus dari kondisi awal ke siklus I.....	55
7.	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Warna Siklus II.....	57
8.	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Siklus II.....	59
9.	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengurutkan Bilangan Siklus II.....	60
10.	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Arah Siklus II.....	62
11.	Rekapitulasi Hasil Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Siklus I dan Siklus II.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	38
2. Prosedur Penelitian.....	46
3. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Warna pada Siklus I.....	49
4. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan pada Siklus I.....	51
5. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengurutkan Bilangan pada Siklus I	53
6. Peningkatan Kemampuan Kognitif anak Mengenal Arah pada siklus I.....	55
7. Selisih Silus Peningkatan Kemampuan Kognitif anak Dari Kondisi awal ke Siklus I.....	56
8. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Warna pada Siklus II.....	58
9. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan pada Siklus II.....	59
10. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengurutkan Bilangan pada Siklus II	61
11. Peningkatan Kemampuan Kognitif anak Mengenal Arah pada siklus II.....	63
12. Rekapitulasi Perkembangan Kognitif Anak Dari Siklus I dan Siklus II.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Penelitian.....	76
2. Lembar Observasi.....	79
3. Satuan Kegiatan Harian.....	87
4. Gambar-Gambar Observasi.....	95
5. Surat-Surat Penelitian.....	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini dimulai dari usia lahir sampai usia 6 tahun. Usia 0 sampai 6 tahun disebut juga usia keemasan (*Golden Age*), karena dalam perkembangan seorang anak yang mempunyai potensi demikian besar untuk seluruh aspek perkembangannya.

Menurut Undang-Undang No.20 tahun 2003 pasal 1 butir 14 dalam Herawati (2005) Pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tempat anak bermain sambil belajar untuk mengembangkan enam aspek pengembangan serta mengembangkan multiple intelegensi anak, merangsang pengembangan seluruh potensi yang dimiliki anak secara optimal. Pengembangan potensi anak secara optimal haruslah sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan anak itu sendiri, antara lain rasa kasih sayang, pengakuan atas keberhasilannya, rasa aman, dorongan, mandiri, mendapatkan kesempatan dan pengalaman, rasa memiliki serta waktu yang bebas.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), dan kecerdasan (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual).

Menurut Herawati (2005:38-39) Kemampuan kognitif anak usia 5—6 tahun antara lain bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak, mengembangkan kemampuan berpikir logika matematis (pola hubungan dan fungsi konsep jumlah dan operasi bilangan, geometri dan hubungan spasial, pengukuran), sehingga dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan saintifik, dan berfikir ilmiah.

Montolalu (2009:6.8) kemampuan yang diharapkan dicapai usia 5—6 tahun pada aspek kognitif adalah:

- (a) Menyebutkan urutan bilangan 1-20, (b) Menguasai konsep bilangan, (c) Mengenal lambang bilangan, (d) Menyebutkan semua jenis bentuk-bentuk, (e) Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahuinya, misal menurut bentuk, ukuran, warna, dan sebagainya, (f) Mengenal perbedaan benda berdasarkan ukuran, ciri-ciri fisik benda, jarak dan sebagainya, (g) Mengenal sebab akibat.

Kemampuan kognitif bertujuan agar anak dapat berfikir menggunakan logikanya dalam mengelompokkan warna, mengoperasikan bilangan dan mengenal arah agar anak memiliki kesiapan untuk jenjang pendidikan selanjutnya dalam bidang akademik.

Menurut Sujiono (2008:1.3) “Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”. Pada dasarnya kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu. Sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktifitas atau perilaku.

Menurut Sujiono (2008:2.9) Karakteristik perkembangan anak usia 5 sampai 6 tahun adalah:

(1) Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar, (2) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk atau ukuran, (3) Mengenal huruf kecil dan huruf besar, (4) Mengenali dan menghitung angka sampai 20, (5) Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayuran, (6) Paham mengenai konsep arah: di tengah/di pojok dan kiri/kanan, dan (7) mampu memahami konsep banyak/sedikit, tebal/tipis, dll.

Perkembangan kognitif anak usia dini dapat dilakukan melalui berbagai macam permainan dengan menggunakan APE sesuai dengan pendapat Froebel dalam Patmonodewo (2003:8) “menyatakan permainan yang mendidik yaitu menggunakan objek yang dapat dipegang anak, sehingga anak dapat belajar tentang bentuk, ukuran, berhitung, mengukur, membedakan dan membandingkan”.

Mengetahui hal tersebut berarti pada usia dini kemampuan kognitif sudah dapat dikembangkan oleh guru PAUD, namun kenyataannya berdasarkan pengamatan penulis di Paud Kasih Sayang Ibu masih banyaknya anak yang kurang mampu dalam; (1) mengenal konsep warna anak masih ragu-ragu menyebutkan warna benda yang ada disekitarnya, (2) konsep bilangan masih belum optimal, (3) mengurutkan angka sesuai gambar belum terarah atau belum bisa dan (4) mengenal arah masih belum fokus. Hal ini dapat dilihat pada data perkembangan kognitif anak seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Data Kemampuan Kognitif Anak Paud Kasih Sayang Ibu

No	Aspek Kognitif Yang Diamati	Kemampuan Awal							
		SM		M		CM		KM	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Kemampuan mengenal konsep warna			3	20	5	33,33	9	60
2	Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10			1	6,67	4	26,67	10	66,67
3	Kemampuan mengurutkan bilangan 1-20			1	6,67	3	20	11	73,33
4	Kemampuan mengenal arah			2	13,33	3	20	10	66,67
	Jumlah				46,67		100		266,67
	Rata-rata				11,67		25		66,67

Sumber Data: Evaluasi SKH Paud Kasih Sayang Ibu Kecamatan Lubuk Kilangan

Dilihat dari tabel 1 diatas dapat dikatakan bahwa masih rendahnya kemampuan kognitif di Paud Kasih Sayang Ibu dalam (1) Mengenal konsep warna yang kategori sangat mampu dan mampu (20%), (2) Kemampuan mengenal konsep bilangan (6,67%), (3) kemampuan mengurutkan angka (6,67%), (4) Kemampuan mengenal arah kanan kiri dan depan belakang (13,33%).

Hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan dalam (1) mengenal konsep warna anak masih ragu-ragu menyebutkan warna benda yang ada disekitarnya, (2) mengenal konsep bilangan masih belum optimal, (3) mengurutkan bilangan sesuai gambar belum terarah atau belum bisa, (4) mengenal arah masih belum fokus.

Melihat dari fenomena diatas tampak perkembangan kognitif anak Paud Kasih Sayang Ibu Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang kurang optimal, Oleh sebab itu penulis ingin melakukan tindakan kelas untuk meneliti peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan Bebek Pintar di Paud Kasih Sayang Ibu Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang. Maka kemampuan kognitif anak perlu ditingkatkan melalui permainan bebek pintar dalam kegiatan bermain sambil belajar. Jadi konsep bermain PAUD adalah untuk memungkinkan lingkungan

belajar yang membuat anak dapat belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.

Rangsangan yang akan peneliti lakukan adalah kemampuan kognitif anak melalui permainan agar anak siap dalam mengikuti pendidikan lebih lanjut, Karena di Paud Kasih Sayang Ibu masih kurangnya rangsangan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain dan media pembelajaran oleh sebab itu saya melakukan penelitian melalui permainan bebek pintar yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5—6 tahun. Kemampuan kognitif pada anak usia dini melalui permainan sangat baik dilakukan untuk perkembangan anak selanjutnya agar optimal. Oleh sebab itu perkembangan anak di Paud Kasih Sayang Ibu perlu dioptimalkan lagi melalui berbagai macam permainan yang dapat merangsang anak untuk dapat berpikir secara kritis dan konseptual. Seperti permainan bebek pintar yang penulis teliti.s

Melalui permainan ini akan merangsang anak dalam mengenal konsep warna, mengenal lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan dan mengenal arah kanan/kiri, depan/ belakang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, kurang optimalnya perkembangan kognitif anak pada Paud Kasih Sayang Ibu melalui permainan, rendahnya kemampuan anak disebabkan oleh faktor yaitu:

1. Faktor dari dalam diri anak (faktor internal)
 - a. Anak masih ragu dan tidak fokus dalam mengenal warna, konsep bilangan, mengurutkan bilangan dan mengenal konsep arah

- b. Minat anak masih rendah dalam bermain karena terbatasnya APE
 - c. Kondisi fisik anak yang kurang baik
2. Faktor dari luar diri anak (faktor eksternal)
- a. Faktor sekolah
 - 1) Metode pembelajaran yang dilakukan pendidik kurang tepat, sehingga anak banyak yang bosan dalam mengikuti pembelajaran.
 - 2) Media yang digunakan tidak lengkap dan kurang menarik bagi anak.
 - 3) Kurangnya kesiapan guru dalam memberikan pembelajaran.
 - b. Faktor keluarga
 - 1) Kurangnya pengetahuan orang tua dalam mendidik anak
 - 2) Kurangnya rangsangan kognitif anak oleh orang tua di rumah karena orangtua sibuk dengan kegiatannya.
 - 3) Orang tua yang selalu otoriter terhadap anak
 - c. Faktor masyarakat
 - 1) Lingkungan yang kurang mendukung dalam tahap tumbuh kembang anak.
 - 2) Pengaruh media masa yang tidak sesuai dengan tumbuh kembang anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi pada metode yang digunakan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep warna, konsep bilangan, mengurutkan bilangan, mengenal arah melalui permainan bebek pintar di PAUD Kasih Sayang Ibu Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah melalui permainan bebek pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep warna, konsep bilangan, mengurutkan bilangan dan konsep arah di PAUD Kasih Sayang Ibu.

E. Tujuan

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk melihat gambaran peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan permainan Bebek Pintar dalam hal sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep warna melalui permainan Bebek pintar.
2. Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan Bebek pintar.
3. Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan bilangan melalui permainan bebek pintar.
4. Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal arah kanan/kiri, depan/belakang melalui permainan Bebek pintar.

F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas dapat diajukan pertanyaan penelitian yaitu:

1. Apakah melalui permainan bebek pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep warna.

2. Apakah melalui permainan bebek pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan bebek pintar.
3. Apakah melalui permainan bebek pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan bilangan melalui permainan bebek pintar.
4. Apakah melalui permainan bebek pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal arah kanan/ kiri, depan/belakang

G. Asumsi

Berdasarkan latar belakang masalah maka peneliti berasumsi sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif anak merupakan suatu kemampuan pada anak untuk dapat memecahkan masalah secara konkrit.
2. Anak adalah individu yang unik dan dalam tahap tumbuh kembang yang pesat, pelaksanaan pembelajaran yang tepat dapat merangsang perkembangan anak cepat termasuk perkembangan kognitif .

H. Kegunaan penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna untuk:

- a. Untuk pengembangan ilmu pengetahuan tentang perkembangan kognitif anak

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai bentuk tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di Paud Kasih Sayang Ibu Kecamatan Lubuk kilangan Kota Padang.
- c. Memperkaya pengetahuan dan pemahaman penulis dalam memahami konsep dan teori tentang penelitian tindakan kelas.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan berguna bagi:

a. Program studi Paud

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan dalam memperkaya konsep pendidikan anak usia dini yang berhubungan dengan berbagai permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dimana permainan ini dapat meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep warna, mengenal bilangan, mengurutkan bilangan, mengenal arah kanan/kiri dan depan/belakang.

b. Guru

Bagi guru, sebagai bahan referensi dalam pengembangan permainan bebek pintar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

c. Orang tua

Penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan bagi orang tua dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan Bebek Pintar.

I. Defenisi Operasional

1. Kemampuan Kognitif Anak

Kemampuan adalah suatu tingkat kecerdasan atau kesanggupan individu. Kognitif adalah suatu proses berpikir atau merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh ilmu pengetahuan. Jadi kemampuan kognitif adalah kesanggupan individu untuk menghubungkan, menilai kejadian melalui proses berfikir atau merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh ilmu pengetahuan.

Witherington dalam sujiono (2008:1.16) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak yang digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami.

Sedangkan kemampuan kognitif dalam penelitian ini adalah suatu proses berfikir dalam:

a. Mengenal dan mengelompokkan warna

Pramudiati (2011) kemampuan mengenal warna merupakan sebuah proses pengembangan kecerdasan, kemampuan mengingat imajinasi dan pemahaman bentuk, serta memperluas pola berfikir kreatif pada anak.

Contohnya: anak mencocokkan warna yang sama pada gambar ke lingkaran warna

b. Mengenal konsep bilangan

Richa (2012) Konsep bilangan merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, menghitung jumlah, membandingkan (lebih sedikit, lebih banyak, sama dengan), mengenal simbol bilangan yang dihubungkan

dengan jumlah bendanya. Menurut kurikulum TK (2004) konsep bilangan adalah suatu kemampuan anak dalam mengenal jumlah benda 1-10

Contohnya: anak yang berada dilingkaran warna ada 3 orang dan dilingkaran warna biru 5 orang

c. Mengurutkan bilangan

Menurut kurikulum TK (2004) mengurutkan bilangan adalah suatu kemampuan anak dalam membilang atau menyebutkan urutan bilangan 1-20

Contohnya: anak berdiri secara berurutan sambil menyebutkan bilangan 1-20

d. Mengenal arah kanan/kiri dan depan belakang

Menurut kurikulum menu generik (2009) mengenal arah yaitu suatu kemampuan anak dalam berfikir untuk mengetahui arah kanan/kiri, depan/belakang.

Contohnya: anak melangkah kekanan/kiri dan depan atau belakang

2. Permainan Bebek Pintar

Permainan bebek pintar adalah suatu permainan yang dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, permainan bebek pintar dimainkan dengan cara anak berbaris sesuai angka dan melakukan gerakan seperti bebek sambil bernyanyi setelah selesai anak keluar dari barisan kemudian berbaris kembali sesuai urutan angka. Setelah itu anak mencocokkan warna, mengelompokkan bebek sesuai angka dan mengenal arah.

Permainan ini sesuai dengan pendapat Montolalu (2009:6.8) bahwa anak usia 5—6 tahun kemampuan yang dicapai adalah (1) menyebutkan urutan bilangan 1-20, (2) menguasai konsep bilangan, (3) mengenal lambang bilangan,

(4) Menyebutkan semua jenis bentuk-bentuk, (5) mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui, misal menurut bentuk, ukuran warna dan sebagainya, (6) mengenal perbedaan benda berdasarkan ukuran, ciri-ciri fisik benda, jarak dan sebagainya, (7) mengenal sebab akibat.

Menurut Dewey dalam Montolalu (2009) percaya bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangannya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Permainan bebek pintar merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam: (1) mengenal konsep warna, (2) mengenal konsep bilangan 1-10, (3) mengurutkan bilangan 1-20, (4) mengenal arah kanan/kiri dan depan/belakang. Permainan ini menggunakan media bebek yang menarik bagi anak, jadi permainan bebek pintar ini dapat meningkatkan kognitif anak.