

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL BENDA  
MELALUI PERMAINAN LEGO DI PAUD BINTANG SKB  
WILAYAH SATU PADANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh**

**HIDAYATI  
NIM 58780**

**PROGRAM STUDI KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2016**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

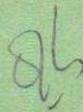
**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL BENDA  
MELALUI PERMAINAN LEGO DI PAUD BINTANG SKB  
WILAYAH SATU KOTA PADANG**

**Nama** : Hidayati  
**NIM/BP** : 58780/2010  
**Jurusan** : Pendidikan Luar Sekolah  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

**Padang, 27 Januari 2015**

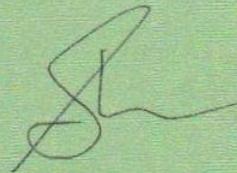
**Disetujui Oleh**

**Pembimbing I**



**Dr. Solfema, M. Pd.**  
**NIP. 195812121985032001**

**Pembimbing II**



**Dra. Setiawati, M. Si.**  
**NIP. 19610919 198602 2 001**

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang**

**Judul** : Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal  
Benda Melalui Permainan Lego di Paud Bintang SKB  
Wilayah Satu Kota Padang

**Nama** : Hidayati

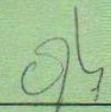
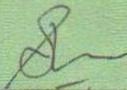
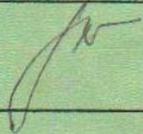
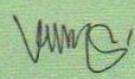
**NIM/BP** : 58780/2010

**Jurusan** : Pendidikan Luar Sekolah

**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

**Padang, 27 Januari 2016**

**Tim Penguji**

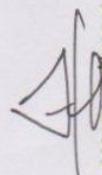
<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
1. Ketua : Dr. Solfema, M. Pd.	1. 
2. Sekretaris : Dra. Setiawati, M.Si.	2. 
3. Anggota : Dr. Syafruddin Wahid, M. Pd.	3. 
4. Anggota : Vevi Sunarti, S. Pd. M. Pd.	4. 

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Benda Melalui Permainan Lego di Paud Bintang SKB Wilayah Satu Padang” adalah asli karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang telah berlaku,

Padang, Januari 2016

  
  
Penulis

## ABSTRAK

### **Hidayati, 2015: Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Benda Melalui Permainan Lego di Paud Bintang SKB Wilayah Satu Padang**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih ada anak yang belum bisa mengelompokkan benda, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama, memasang benda sesuai dengan pasangannya, kurangnya media dalam pembelajaran, metode yang digunakan guru masih monoton. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal benda melalui permainan lego di Paud Bintang SKB wilayah satu Padang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru untuk membantu memperbaiki proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

Subjek pada penelitian ini adalah kelompok bermain usia 4-5 tahun di PAUD Bintang SKB Wilayah Satu Padang dengan jumlah murid 10 orang yang terdiri 4 orang laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Prosedur pelaksanaan penelitian dilakukan secara bersiklus sebanyak dua siklus yang dimulai dengan siklus pertama. 1. Rencana tindakan (*planning*), 2 Pelaksanaan tindakan (*acting*), 3) Pengamatan (*observing*), 4. Refleksi (*reflecting*). Sumber data adalah peserta didik di PAUD Bintang SKB Wilayah Satu Padang dengan jumlah 10 orang.

Hasil Penelitian menunjukkan, 1) Perkembangan anak dalam mengelompokkan benda yang sama meningkat pada kategori cukup mampu. 2) Perkembangan anak dalam mengurutkan benda berdasarkan ukurannya meningkat dengan baik dan 3) Perkembangan anak dalam memasang benda sesuai dengan bentuk yang berarti meningkat dengan sangat baik Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pada masing-masing pernyataan yaitu mengelompokkan benda sesuai ukurannya, mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk yang sama, mengelompokkan benda dari yang kecil ke yang besar, meningkat setiap pertemuannya.

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat pada waktunya. Shalawat beriring salam tercurahkan pada junjungan kita yaitu Nabi besar Muhammad SAW.

Penelitian ini berjudul “ *Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Benda Melalui Permainan Lego di Paud Bintang SKB Wilayah Satu Padang*” ini bertujuan untuk memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa semester IV sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Luar Sekolah Parodi PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berperan serta membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini, diantaranya:

1. Bapak Dr. Alwen Bentri. M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).
2. Ibu Dra. Wirdatul 'Aini, M.Pd., selaku ketua jurusan Pendidikan Luar Sekolah.,
3. Bapak Mhd. Natsir, S. Sos., I. S. Pd., M. Pd, selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah (PLS) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).
4. Ibu Dr. Solfema, M.Pd. sebagai Pembimbing I dan Ibu Dra. Setiawati, M.Si. sebagai Pembimbing II yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
5. Suami, dan anak-anak yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat dan do'a serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun materil.
6. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu peneliti ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapat pahala di sisi Allah SWT, Amin.

Penelitian ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang peneliti temukan. Namun berkat dorongan, bimbingan, dari semua pihak di atas peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Namun demikian peneliti menyadari dalam penyusunan penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran-saran yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan.

Peneliti berharap, semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang, 27 Januari 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>Halaman Persetujuan</b>	
<b>Abstrak</b> .....	<b>i</b>
<b>Surat Pernyataan</b> .....	<b>ii</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>iii</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>v</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>vii</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Pertanyaan Penelitian .....	7
G. Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Kajian Teoritis.....	10
1. Kognitif .....	10
2. Bermain .....	15
3. Alat Permainan.....	17
4. Permainan Lego .....	20
5. Hubungan Permainan Lego Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak .....	22
B. Kerangka Konseptual .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Subjek Penelitian.....	25
C. Proseur Penelitian.....	25
D. Jenis dan Sumber Data .....	29
E. Teknik dan Alat pengumpulan Data.....	30
F. Teknik Analisis Data.....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	31
1. Deskripsi Siklus I.....	31
2. Deskripsi Siklus II.....	38

B. Pembahasan.....	48
--------------------	----

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan.....	53
------------------	----

B. Saran.....	54
---------------	----

**DAFTAR RUJUKAN**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1 Data Kondisi Awal Kemampuan Anak Dalam Mengenal Benda Tahun Ajaran 2013/2014 .....	4
Tabel.2 Permainan Lego Mengelompokkan Benda yang Sama Siklus I Pertemuan 1 sampai 2 .....	30
Tabel 3 Hasil peningkatan kemampuan anak dalam mengenal benda dengan permainan Lego anak dengan mengurutkan benda berdasarkan ukuran Siklus I Pertemuan 1 sampai 3 .....	33
Tabel 4 Hasil Perkembangan Kemampuan permainan Lego anak melalui permainan lego dalam Memasangkan benda sesuai dengan bentuk yang berarti Siklus I Pertemuan 1 sampai 3 .....	36
Tabel 5 Rekapitulasi Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal benda Pada Siklus I Pertemuan 1 sampai 3 .....	38
Tabel 6 Permainan Lego Mengelompokkan Benda yang Sama Siklus II Pertemuan 1 sampai 2.....	40
Tabel7 Hasil peningkatan kemampuan anak dalam mengenal benda dengan permainan Lego anak dengan mengurutkan benda berdasarkan ukuran Siklus II Pertemuan 1 sampai 3.....	44
Tabel 8 Hasil Perkembangan Kemampuan permainan Lego anak melalui permainan lego dalam Memasangkan benda sesuai dengan bentuk yang berarti Siklus II Pertemuan 1 sampai 3 .....	46
Tabel 9 Rekapitulasi Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal benda Pada Siklus II Pertemuan 1 sampai 3 .....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual .....	22
Gambar 2 Hasil Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal benda Mengelompokkan benda yang sama Siklus I Pertemuan 1 sampai 3.. .....	32
Gambar 3 Hasil Perkembangan Kemampuan permainan Lego anak melalui permainan lego dalam mengurutkan benda berdasarkan ukuran Siklus I Pertemuan 1 sampai 3.....	34
Gambar 4 Hasil Perkembangan Kemampuan permainan Lego anak melalui permainan lego dalam memasang benda sesuai dengan bentuk yang berarti Siklus I Pertemuan 1 sampai 3 .....	37
Gambar 5 Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Sosial Anak Siklus I Pertemuan 1 sampai 3 .....	39
Gambar 6 Hasil Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal benda Mengelompokkan benda yang sama Siklus II Pertemuan 1 sampai 3. .....	41
Gambar 7 Hasil Perkembangan Kemampuan permainan Lego anak melalui permainan lego dalam mengurutkan benda berdasarkan ukuran Siklus II Pertemuan 1 sampai 3 .....	44
Gambar 8 Hasil Perkembangan Kemampuan permainan Lego anak melalui permainan lego dalam memasang benda sesuai dengan bentuk yang berarti Siklus II Pertemuan 1 sampai 3 .....	47
Gambar 9 Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Sosial Anak Siklus II Pertemuan 1 sampai 3 .....	49

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak. Anak adalah individu yang unik membawa segenap potensi sejak lahir. Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) sekaligus masa sensitif yang keberhasilannya sangat menentukan bagi perkembangan anak selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini harus dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Berbagai kemampuan yang teraktualisasi beranjak dari berfungsinya otak anak. Dalam pendidikan anak usia dini, antara pendidik dan orang tua dalam menjalankan pembelajaran harus memperhatikan masalah yang terkait dengan pemenuhan kebutuhan pendidikan dan perkembangan anak.

Undang-undang no 20 Tahun 2003 tentang sisten Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 bahwa PAUD adalah 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. Sujiono (2009: 7) pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan

menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman dan yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, bereksperimen secara berulang-ulang.

Masa usia dini disebut masa emas (*golden age*) dalam hal ini anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan pengembangan. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan dan menginternalisasikan ke dalam pribadinya.

Saat yang paling baik bagi seorang anak untuk memperoleh pendidikan adalah pada usia 4 - 6 Tahun, karena usia tersebut merupakan masa peka bagi anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan anak, yaitu pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Salah satu bidang pengembangan yang harus ditingkatkan pada anak usia dini adalah kognitif. Pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Anak usia dini terutama PAUD merupakan usia efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak.

Sesuai dengan pengembangan kemampuan dasar untuk kemampuan kognitif anak mempunyai kompetensi dasar anak dapat menyebutkan angka, mengenal simbol angka, mengenal benda dan menghubungkan angka dengan gambar.

Menurut Semiawan (2002: 25) “Kemampuan adalah hasil perubahan tingkah laku seorang anak setelah memperoleh pelajaran”. Kemampuan biasanya digambarkan dengan nilai angka atau huruf. Kemampuan anak usia 4-5 tahun yaitu anak sudah bisa menyebutkan angka, mengenal angka, mengenal konsep bilangan dan menghubungkan angka dengan konsep bilangan.

Bidang perkembangan anak usia dini meliputi pengembangan pembiasaan, pengembangan berbahasa, pengembangan kognitif, pengembangan fisik/motorik dan pengembangan seni. Salah satu bidang yang harus dikembangkan anak yaitu pengembangan kognitif terutama dalam mengenal lambang bilangan. Pembelajaran mengenal bilangan penting diberikan kepada anak sejak dini, karena pada masa ini perkembangan otak mengalami lompatan dan berjalan demikian pesat. Salah satu bentuk perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan mengenal benda.

Begitu pentingnya kemampuan mengenal benda bagi anak, maka perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat jangan sampai dapat merusak pola perkembangan anak. Perlunya media dan metode yang tepat dalam pembelajaran mengenal benda karena anak sampai usia 5 tahun belum dapat melakukan kegiatan mengenal benda dengan sesungguhnya.

Fenomena yang ditemui oleh peneliti berdasarkan observasi awal pada bulan Januari 2015 di PAUD Bintang SKB Wilayah Satu Padang bahwa kognitif anak masih rendah, hal ini terbukti dari kemampuan anak yang dilihat dari masih adanya anak yang kurang mampu dalam menghitung, mengenal benda, mengurutkan konsep bilangan, tidak hanya itu lingkungan yang kurang kondusif, sarana yang kurang mendukung, anak yang kurang bersemangat dalam melakukan permainan.

Akibatnya masih ada anak yang belum bisa mengelompokkan benda, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama, memasang benda sesuai dengan pasangannya, kurangnya media dalam pembelajaran, metode yang digunakan guru masih monoton. Seyogyanya guru seharusnya mampu menciptakan permainan yang mengundang rasa ingin tahu anak. Ketertarikan anak terhadap sesuatu yang baru segera direspons oleh guru dan *feedback* tersebut mampu meningkatkan kemampuan anak. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berdasarkan hasil observasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Data Kondisi Awal Kemampuan Anak Dalam Mengenal Benda Tahun Ajaran 2014/2015**

NO	Aspek yang Dinilai	Nilai					
		M		KM		TM	
		f	%	f	%	f	%
1	Mengelompokkan benda yang sama	2	20	2	20	6	60
2	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran	1	10	2	20	7	70
3	Memasang benda sesuai dengan bentuk yang berarti	1	10	2	20	7	70
Jumlah			40		60		200
Rata-rata			13.3		20		66,7

Tabel diatas menjelaskan bahwa dari 10 orang anak rata-rata peningkatan kognitif anak baru mencapai 13,3% hal ini terlihat dari indikator yang diteliti yaitu mengelompokkan benda yang sama 20%, mengurutkan benda berdasarkan ukuran 10%, memasangkan benda sesuai dengan bentuk yang berarti 10%.

Dari data di atas terlihat kemampuan kognitif anak masih rendah, untuk itu guru harus menciptakan media permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Media permainan merupakan suatu media yang di desain untuk memecahkan masalah pembelajaran kognitif, karena media permainan dapat menciptakan proses pembelajaran dengan nuansa bermain. Penggunaan media permainan pada proses pembelajaran matematika merupakan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika di kelas.

Pada usia 4-5 tahun seharusnya kemampuan kognitif anak sudah berkembang dengan baik, anak sudah mampu mengenal bilangan-bilangan yang disebutkannya, tidak hanya itu anak mampu dalam mengurutkan bilangan serta menghubungkan angka dengan benda. Untuk meningkatkan itu semua guru harus lebih kreatif lagi dalam membuat media yang bervariasi untuk meningkatkan pemahaman anak dalam belajar, salah satunya adalah melalui bermain. Dengan bermain anak menjadi semangat dan tidak cepat bosan dalam melakukan kegiatan belajar, sehingga dengan bermain anak secara tidak langsung anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting. Sebab, melarangnya dari bermain seraya memaksanya untuk belajar terus menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya. Bermain tidak bisa lepas dari diri anak, tidak bisa dipungkiri bahwa usia anak

adalah usia bermain. Oleh karenanya peneliti mengadakan penelitian melalui sebuah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Benda Melalui Permainan Lego di PAUD Bintang SKB Wilayah Satu Padang.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam kegiatan peningkatan kemampuan dalam mengenal benda anak di PAUD Bintang SKB Wilayah Satu Padang.

1. Metode yang digunakan guru masih monoton
2. Media yang digunakan guru kurang bervariasi
3. Sarana yang kurang mendukung
4. Kurangnya perhatian dari orang tua
5. Lingkungan yang kurang kondusif

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan ruang lingkup yang mempengaruhi hasil peningkatan kemampuan anak dalam mengenal benda dalam keterbatasan tenaga, waktu dan biaya yang tersedia maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu: metode yang digunakan guru kurang bervariasi dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal benda.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Apakah permainan lego dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal benda di PAUD Bintang SKB Wilayah Satu Padang.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Melihat peningkatan kemampuan anak dalam mengenal benda dalam hal mengelompokkan benda yang sama melalui permainan lego.
2. Melihat peningkatan kemampuan anak dalam mengenal benda dalam hal mengurutkan benda berdasarkan ukuran melalui permainan lego.
3. Melihat peningkatan kemampuan anak dalam mengenal benda dalam hal memasang benda sesuai dengan bentuk yang berarti melalui permainan lego

#### **F. Pertanyaan Penelitian**

1. Apakah melalui permainan lego dapat meningkatkan kemampuan mengenal benda anak dalam mengelompokkan benda yang sama?
2. Apakah melalui permainan lego dapat meningkatkan kemampuan mengenal benda anak dalam mengurutkan benda berdasarkan ukuran?
3. Apakah melalui permainan lego dapat meningkatkan kemampuan mengenal benda anak dalam memasang benda sesuai dengan bentuk yang berarti?

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Kemampuan Mengenal Benda**

Kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar di PAUD yang bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak yang dijabarkan melalui indikator. Menurut Martini (2006:18), "kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berfikir yang berkembang secara bertahap".

Sujiono (2008:11.7) cara pengenalan kognitif salah satunya adalah kemampuan anak dalam mengenal benda pada anak Usia Dini adalah

- a. Mengelompokkan benda yang sama, dalam penelitian ini anak mengenal benda yang berada disekitarnya melalui permainan lego.
- b. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran, dalam penelitian ini anak di ajak bermain menggunakan benda atau lego yang kecil dan besar, akan tetapi benda yang digunakan anak sesuai dengan perintah guru mulai dari terkecil sampai yang terbesar.
- c. Memasangkan benda sesuai dengan bentuk yang berarti, dalam penelitian ini anak bermain lego dengan memasangkan lego sesuai dengan bentuk yang akan dipasangkannya.

Kemampuan mengendal benda yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengelompokkan benda yang sama, mengurutkan benda sesuai dengan ukuran, memasangkan benda sesuai dengan bentuk yang berarti.

## **2. Permainan Lego**

Mainan bukan hanya sebatas hiburan dan hal menyenangkan bagi anak-anak, tetapi lebih dari itu. Nilai pembelajaran juga menjadi bagian dari jenis mainan dimasa sekarang ini. Jenis mainan yang memiliki kriteria itu jumlahnya juga sudah semakin banyak. Permainan tertua yang mengusung kedua nilai itu bisa jadi adalah lego.

Yulianti (2011: 41) menyatakan lego merupakan sejenis permainan bongkar pasang yang terbuat dari plastik dan dapat disusun menjadi bentuk-bentuk apa saja seperti: bangunan rumah, mobil, kereta api, pesawat terbang dan lain-lain.

Lego adalah sejenis alat permainan balok yang terbuat dari plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya di kalangan anak-anak atau remaja tidak memandang laki-laki ataupun perempuan. Balok-balok ini serta kepingan lain bisa disusun menjadi model apa saja. Mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, istana, kapal terbang, rumah, semuanya bisa dibuat.