

**PENINGKATANPERKEMBANGAN KOGNITIF ANAKMELALUI
PERMAINAN BALOK BERWARNADI TAMAN KANAK-KANAK
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

**diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

**ILFA HASANA DEWI
NIM. 2010/58581**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Judul : **PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN BALOK BERWARNA DI TAMAN KANAK-KANAK PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA PASAMAN BARAT**

Nama : ILFA HASANA DEWI

NIM/BP : 2010/58581

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Januari 2013

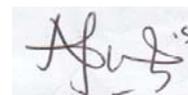
Disetujui oleh :

Pembimbing I



(**Dra. Hj. Yulsvofriend, M.Pd**)
NIP. 19620730 198803 2 002

Pembimbing II



(**Nurhafizah, M.Pd**)
NIP.197310142006042001

Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP



Dra. Hj. Yulsvofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SELEKSI

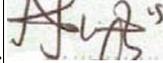
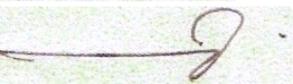
**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu
Pendidikan Universitas Negeri Padang**

**Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok
Berwarna di Taman Kanak-Kanak Persatuan Guru Republik Indonesia
Pasaman Barat**

Nama : ILFA HASANA DEWI
NIM : 2010 / 58581
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Januari 2013

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan	
1. Ketua	: DraHj. Yulsyofriend, M.Pd	1.	
2. Sekretaris	: Nurhafizah, M.Pd	2.	
3. Anggota	: Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	3.	
4. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	4.	
5. Anggota	: Dr. DadanSuryana	5.	

ABSTRAK

ILFA HASANA DEWI.2013. Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Persatuan Guru Republik Indonesia Pasaman Barat. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Kemampuan Kognitif Mengenal Warna di TK PGRI Air Bangis Kecamatan Sungai Beremas Kabupaten Pasaman Barat sebelumnya masih jarang. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan Balok Berwarna.

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah TK PGRI Air Bangis Kecamatan Sungai Beremas Kabupaten Pasaman Barat pada kelompok A yang berjumlah 20 orang anak. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi anak, selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dari siklus I pada umumnya masih terlihat rendah. Sedangkan pada siklus II peningkatan kemampuan Kognitif Anak dalam mengenal warna terlihat sudah mulai meningkat, serta menunjukkan hasil yang positif bagi perkembangan mengenal warna melalui Permainan Balok Berwarna di TK PGRI Air Bangis Kecamatan Sungai Beremas Kabupaten Pasaman Barat, sehingga hasil rata-rata mengenal warna anak dapat tercapai dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Ternyata kemampuan mengenal warna anak mengalami peningkatan pada siklus.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan Permainan Balok Berwarna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK PGRI Air Bangis Kecamatan Sungai Beremas Kabupaten Pasaman Barat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul : Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Persatuan Guru Republik Indonesia Pasaman Barat.

Skripsi disusun dalam rangka memenuhi persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini di Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan karena peneliti banyak mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Pembimbing I sekaligus Ketua Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan kemudahan.
2. Ibu Nurhafizah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga Skripsi ini dapat peneliti selesaikan.
3. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam penulisan Skripsi ini.

4. Bapak / Ibu Staf Pengejar dan pegawai Tata Usaha Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan ilmunya dan memberikan fasilitas dalam penulisan Skripsi ini.
5. Ibu Sri Utami, S.Pd selaku Ketua Pengelola PPKHB Pasaman Barat
6. Orang tua, suami dan keluarga tercinta, serta teman-teman dan sahabat peneliti yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Ibu Kepala Sekolah serta Majelis Guru TK PGRI yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan Skripsi ini.
8. Anak didik peneliti di TK PGRI khususnya kelompok A yang telah bekerja sama dengan baik dalam penulisan Skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritik dan saran kepada pembaca dari kesempurnaannya. Akhirnya peneliti berharap Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua bagi pengembangan Ilmu Pengetahuan.

Padang, Januari 2013

I H D

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR BAGAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Rancangan Pemecahan Masalah	4
F. Tujuan Penelitian	4
G. Manfaat Penelitian	4
H. Definisi Operasional	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini	6
a. Pengertian Anak Usia Dini	6
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	7
c. Karakteristik Anak Usia Dini	8
2. Perkembangan Kognitif	10
a. Pengertian Kognitif	10
b. Karakteristik Perkembangan Kognitif	11
c. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif	13
d. Klasifikasi Pengembangan Kognitif	15
e. Hakekat Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini	18
f. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak	19
3. Bermain	20
a. Pengertian Bermain	20
b. Fungsi Bermain	23
c. Manfaat Bermain	23
d. Tipe-Tipe Permainan	25
4. Alat Permainan	27
a. Pengertian Alat Permainan	27

b. Fungsi Alat Permainan	28
5. Permainan Balok Berwarna	30
a. Permainan Balok Berwarna dalam Meningkatkan Kognitif Anak	30
b. Cara Mengaplikasikan Permainan Balok Berwarna pada anak TK.....	31
B. Penelitian Yang Relevan	32
C. Kerangka Konseptual	33
D. Hipotesis Tindakan	34

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	35
B. Subjek Penelitian	37
C. Prosedur Penelitian	37
1. Kondisi Awal.....	38
2. Siklus I.....	39
3. Siklus II.....	44
D. Instrumen	44
1. Format Observasi.....	44
2. Dokumentasi.....	45
3. Format Wawancara.....	45
E. Teknik Pengumpulan Data	45
1. Teknik Observasi.....	45
2. Teknik Dokumentasi.....	46
3. Teknik Wawancara	46
F. Teknik Analisis Data	46
1. Cara Menganalisa Hasil Observasi.....	46
2. Cara Menganalisis Hasil Wawancara	47
3. Data Tentang Aktivitas Anak Yang di Amati	48

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	49
1. Kondisi Awal	49
2. Siklus I.....	52
3. Siklus II.....	75
B. Analisis Data.....	94
C. Pembahasan	102

BAB V PENUTUP

a. Simpulan	105
b. Implikasi	106
c. Saran	106

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Format Hasil Menciptakan Bentuk Pada Anak Usia Dini Dalam Permainan Balok Berwarna	47
Tabel 2. Format Pengamatan Penelitian	48
Tabel 3. Format Wawancara Anak	51
Tabel 4. Hasil Pengamatan Sebelum Tindakan	53
Tabel 5. Hasil Pengamatan Peningkatan balok berwarna anak melalui permainan balok berwarna pada siklus I pertemuan II (setelah tindakan)	58
Tabel 6. hasil pengamatan peningkatan kognitif anak melalui permainan balok berwarna pada siklus I pertemuan II (setelah tindakan)	63
Tabel 7. hasil pengamatan peningkatan kognitif anak melalui permainan balok berwarna pada siklus I pertemuan II (setelah tindakan)	68
Tabel 8. Rekapitulasi Hasil pengamatan perkembangan kognitif anak melalui permainan balok berwarna pada siklus I pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan).....	72
Tabel 9. hasil wawancara anak pada siklus I.....	75
Tabel 10. hasil pengamatan peningkatan kognitif anak melalui permainan balok warna pada siklus II pertemuan I (setelah tindakan)	80
Tabel 11. hasil pengamatan peningkatan kognitif anak melalui permainan balok berwarna pada siklus II pertemuan II (setelah tindakan).....	84
Tabel 12. hasil pengamatan peningkatan kognitif anak melalui permainan balok berwarna pada siklus II pertemuan III (setelah tindakan).....	88

Tabel 13.	rekapitulasi hasil pengamatan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok berwarna pada siklus I pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan).....	92
Tabel 14.	Hasil wawancara anak pada siklus II.....	95
Tabel 15.	Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Berwarna (Anak Kategori Sangat Tinggi).....	98
Tabel 16.	Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak (Anak Kategori Tinggi)	100
Tabel 17.	Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Berwarna (Anak Kategori Rendah)	101

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Hasil Pengamatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kondisi Awal (sebelum tindakan).....	54
Grafik 2. Hasil Pengamatan Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Berwarna Siklus I Pertemuan I (setelah tindakan).....	59
Grafik 3. Hasil pengamatan peningkatan kognitif anak melalui permainan balok berwarna siklus I pertemuan II (setelah tindakan).....	64
Grafik 4. Hasil pengamatan peningkatan kognitif anak melalui permainan balok berwarna siklus I pertemuan III (setelah tindakan).....	69
Grafik 5. Hasil pengamatan peningkatan warna pada anak melalui permainan balok berwarna kategori sangat tinggi pada siklus I pertemuan I, II, III (setelah tindakan)	73
Grafik 6. Hasil pengamatan peningkatan kognitif anak melalui permainan balok berwarna kategori tinggi siklus I pada pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan).....	73
Grafik 7. Hasil pengamatan peningkatan kognitif anak melalui permainan balok berwarna kategori rendah pada siklus I pada pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan).....	74
Grafik 8. Hasil pengamatan peningkatan kognitif anak melalui permainan balok berwarna pada siklus II pertemuan pertama (setelah tindakan).....	81
Grafik 9. Hasil pengamatan peningkatan kognitif anak melalui permainan balok berwarna pada siklus II pertemuan kedua (setelah tindakan).....	85
Grafik 10. Hasil pengamatan meningkatkan kognitif anak melalui permainan balok berwarna pada siklus II pertemuan ketiga (setelah tindakan).....	89

Grafik 11.	Hasil pengamatan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok berwarna kategori sangat tinggi pada siklus II pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan).....	93
Grafik 12.	Hasil pengamatan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok berwarna kategori tinggi pada siklus II pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan).....	93
Grafik 13.	Hasil pengamatan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok berwarna kategori rendah pada siklus II pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan).....	94
Grafik 14.	Hasil pengamatan wawancara anak pada siklus I dan II	95
Grafik 15.	Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok berwarna (anak kategori sangat tinggi)	99
Grafik 16.	Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok berwarna (anak kategori tinggi).....	100
Grafik 17.	Hasil pengamatan peningkatan kognitif anak melalui permainan balok berwarna rekapitulasi anak kategori rendah	102

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual	38
Bagan 2. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	42

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal bagi anak usia dini. Bentuk pendidikannya menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak menggunakan essensi bermain.Essensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, merdeka.Bermain sangat dibutuhkan anak karena bermain merupakan dunia anak-anak. Bermain dapat mengenalkan anak pada konsep-konsep sesuai tahap perkembangan mereka, mengenal dirinya, orang lain dan lingkungan.

Pembelajaran ini memberikan kesempatan belajar seraya bermain pada anak yang lebih luas dengan suasana yang menyenangkan bagi anak serta dapat mengembangkan pengetahuan sikap, nilai dan keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupan anak dimasa mendatang.

Kognitif merupakan proses peningkatan daya pikir anak yang melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengolah, menyimpan berbagai informasi yang didapatnya kemudian di gunakannya saat-saat tertentu untuk ruang lingkup kognitif berupa mengenal konsep angka, bilangan, warna, ukuran namun dalam mengembangkan kemampuan tersebut guru harus menciptakan pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak. Untuk itu diperlukan metode yang sesuai sehingga kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK, peneliti melihat adanya kesenjangan yang terjadi dilapangan dengan keadaan sebenarnya. Perkembangan kognitif anak belum berkembang dengan baik. Disebabkan karena kurangnya pemberian kesempatan pada anak untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui bermain sambil belajar, Minimnya media pembelajaran bagi anak, strategi yang digunakan guru kurang menarik bagi anak, sehingga perkembangan kemampuan kognitif anak belum meningkat secara maksimal.

Dari permasalahan-permasalahan yang dihadapi di atas, peneliti mencoba memberikan solusi untuk meningkatkan pembelajaran dan

perkembangan kognitif anak, dengan cara bermain sambil belajar dan menemukan serta membangun pengetahuan anak itu sendiri melalui permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak.

Untuk itu penulis mengangkat judul penelitian ini :Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Persatuan Guru Republik Indonesia Pasaman Barat

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas :

1. Pengembangan kognitif belum berkembang secara baik
2. Perkembangan kognitif anak belum meningkat

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk lebih memfokuskan penelitian ini dan untuk mengatasi permasalahan, maka peneliti membatasi permasalahan pada “Belum meningkatnya perkembangan kognitif”

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah penelitian,maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimanakah upaya yang dilakukan agar permainan Balok Berwarna dapat meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep warna di TK PGRI Air Bangis.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Dari permasalahan kognitif yang dihadapi di atas, maka peneliti merancang untuk pemecahannya melalui permainan Balok Berwarna.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai pada Penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi :

1. Bagi anak

1. Sebagai pembelajaran bagi anak dalam meningkatkan kognitifnya.
2. Memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan berwarna

2. Bagi guru / pendidik

Sebagai penambah wawasan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Serta menemukan metode pembelajaran yang membuat anak lebih aktif lagi.

3. Bagi sekolah

Dengan pembelajaran Balok berwarna dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, kegiatan pembelajaran dan motivasi belajar serta mutu sekolah.

4. Bagi orang tua

Memberikan pengalaman tentang perlunya bersosialisasi dan bekerjasama baik di keluarga masyarakat dan lingkungan sekitar.

5. Bagi penelitian lanjutan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan atau literatur bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

H. Definisi Operasional

Kognitif adalah suatu proses yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif ini perlu dikembangkan dengan cara memberi stimulasi melalui permainan yang dapat melatih dan mengembangkan daya pikir anak.

Permainan Balok Berwarna merupakan bentuk permainan yang membuat anak aktif dalam belajar dimana anak mencari warna balok yang sama dan mencipta suatu bentuk dengan memasangkan kepingan balok-balok tersebut, jadi alat permainan yang digunakan berupa balok-balok, kepingangeometri yang diberi warna dan diciptakan sehingga menghasilkan suatu bentuk tertentu. Permainan ini dapat dilakukan dengan berkelompok dan bekerjasama dengan anak lain. Tiap kelompok terdiri dari 4 orang anak. Tujuannya agar anak mampu bekerjasama, mengenal bentuk geometrimembedakan konsep warna, mencipta bentuk dari geometri, ukuran warna dan menceritakan apa yang dibuatnya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini

a Pengertian Anak Usia Dini

Batasan tentang anak usia dini antara lain disampaikan oleh NAEYC (*Nasional Association for The Education of Young Children*) dalam Aisyiah (2007 : 1, 3) yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada rentang usia 0-8 tahun, yang bercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan baik swasta maupun negeri, TK dan SD.

Sedangkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 (2009 :4) menyatakan bahwa 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 lebih lanjut.

Sementara itu, UNESCO dengan persetujuan Negara-negara anggotanya dalam Aisyiah (2007 : 1, 4) membagi jenjang pendidikan menjadi 7 jenjang yang disebut *Internationakl standard classification of education* (ISDEC). Pada jenjang yang ditetapkan UNESCO tersebut, pendidikan anak usia dini termasuk pada level 0 atau jenjang

prasekolah yaitu untuk anak usia 3-5 tahun. Dalam implementasinya di beberapa negara, pendidikan usia dini menurut UNESCO ini tidak selalu dilaksanakan sama seperti jenjang usianya. Di beberapa negara ditemukan ada yang memulai pendidikan prasekolah ini lebih awal yaitu pada usia 2 tahun, dan beberapa negara lain mengakhirinya pada usia 6 tahun. Bahkan beberapa negara lainnya lagi menurut Siskandar dalam Aisyiah (2007 : 1, 4) memasukkan pendidikan dasar dalam jenjang pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak semenjak ia lahir sampai usia 8 tahun baik di rumah, sekolah, maupun dilingkungan masyarakat dengan memberikan rangsangan serta binaan-binaan yang dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki anak yang berguna untuk pendidikan lebih lanjut.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Masitoh (2006:1.8) adalah :

1. Memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.
2. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya.

Selanjutnya tujuan pendidikan anak usia dini menurut Santoso (2006:2,18) adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini agar dapat tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah sebagai wadah dalam membentuk dan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya serta mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

Mengenal karakteristik anak untuk kepentingan proses pembelajaran merupakan hal yang penting. Adanya pemahaman yang jelas tentang karekteristik anak akan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif, sehingga memudahkan guru untuk merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai perkembangan anak.

Menurut Solehuddin dalam Rusdinal (2005:17) mengemukakan sejumlah karekteristik anak usia dini sebagai berikut :

- a. Anak bersifat unik, seorang individu berbeda dengan individu lain
- b. Anak mengekspresikan perilakunya relatif spontan
- c. Anak bersifat aktif dan energik
- d. Anak itu egosentris
- e. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta antusias terhadap banyak hal.
- f. Anak bersifat eksploratif dan petualang

- g. Anak umumnya kaya dan suka fantasi
- h. Anak masih mudah frustrasi
- i. Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
- j. Anak memiliki daya perhatian yang pendek
- k. Anak merupakan usia belajar yang paling potensial
- l. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Berdasarkan pendapat Solehuddin di atas jelas terlihat bahwa anak usia dini dan usia TK memiliki sejumlah karekteristik yang harus dipahami guru agar mudah merancang kegiatan pembelajaran yang efektif, dan menyesuaikannya dengan tahap berfikir dan tahap perkembangan anak.

Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri. Pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain dan bernyanyi. Kegiatan di TK harus menerapkan pembelajaran bermain. Pembelajaran bermain meliputi perasaan bahagia, demokratis, aktif dan pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan bagi anak, membuat anak tertarik dan tidak terpaksa.

Dalam bermain tersebut guru hendaknya memasukkan unsur edukatif, sehingga secara tidak sengaja anak telah belajar berbagai hal.

Menurut Suyanto (2005:133) secara rinci, essensi bermain meliputi :

1. Motivasi internal yaitu anak ikut bermain berdasarkan keinginannya sendiri (voluntir);
2. Aktif, anak aktif melakukan berbagai kegiatan baik fisik maupun mental;
3. Non literal artinya anak dapat melakukan apa saja yang diinginkannya, terlepas dari realitas, seperti berpura-pura terbang, mengendarai mobil jadi superman dan lain-lain;
4. Tidak

memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya. Misalnya anak bermain dengan huruf papan magnetik. Ia tidak memiliki tujuan untuk belajar mengenal huruf atau membuat kata. Jika kemudian setelah bermain anak mampu mengembangkan kosa kata.

Dari pendapat Suyanto diatas jelas terlihat bahwa bermain merupakan aspek terpenting dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan bermain anak bebas mengekspresikan perasaannya, seperti rasa gembira, marah, sedih hal tersebut dapat juga mengembangkan aspek emosional anak.

Guru TK harus kreatif melihat potensi lingkungan dan mendesain kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Lingkungan sekitar juga menyediakan objek belajar yang tak terhingga, melalui objek tersebut dapat mengenalkan anak pada berbagai konsep dan berbagai hal.

2. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Menurut Sujiono (2008:13) kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Cattel dan Horn dalam Sujiono (2008:16) menyimpulkan bahwa hubungan intelegensi itu meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus seperti memecahkan persoalan, mempertimbangkan persoalan.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Aspek pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun menurut Montolalu (2006:6.4 – 6.5) meliputi :

1. Mengelompokkan, memasangkan benda yang sama dan sejenis atau sesuai warnanya.
2. Menyebutkan 7 bentuk, seperti (lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium)
3. Membedakan beragam ukuran
4. Membedakan rasa, bau
5. Menyebutkan bilangan 1-10
6. Mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya
7. Menyusun kepingan hingga menjadi bentuk utuh.
8. Mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup, besi berani didekatkan dengan macam-macam benda, melihat benda dengan kaca pembesar dan sebagainya.

Kemampuan yang diharapkan dicapai anak usia 5-6 tahun pada aspek pengembangan kognitif menurut Montolalu (2006:6.8) adalah :

1. Menyebut 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 diketahuinya, misal menurut bentuk, ukuran, warna dan sebagainya.
6. Mengenal perbedaan benda berdasarkan ukuran-ukuran, ciri-ciri fisik benda, jarak dan sebagainya.
7. Mengenal sebab akibat.

Menurut Sujiono (2008:2.8-2.9) karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut :

1. Memahami konsep makna berlawanan : kosong / penuh atau ringan / berat gambar.
2. Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran.
3. Menunjukkan pemahaman mengenai di dasar / di puncak : di belakang / di depan, diatas/dibawah.
4. Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar
5. Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran.
6. Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan : warna, bentuk atau ukuran.
7. Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya.
8. Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya : “apa pasangannya cangkir”.
9. Mencocokkan segi tiga, persegi panjang dan wajik.
10. Menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan.
11. Memahami konsep lambat/ cepat, sedikit/ banyak, tipis / tebal, sempit / luas.
12. mampu mamahami apa yang harus dilakukan jika tali sepatu lepas, jika haus, dan jika mau keluar saat hujan.
13. Mampu menerangkan, mengapa seseorang memiliki : kunci, lemari pakaian, mobil dan lain-lain.
14. Menyentuh dan menghitung 4-7 benda.
15. Merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
16. Mengenal huruf kecil dan huruf besar.
17. Mengenali dan membaca tulisan yang sering kali dilihat disekolah dan dirumah.
18. Mampu menerangkan fungsi profesi-profesi yang ada di masyarakat seperti : dokter, perawat, petugas pos, petugas pemadam kebakaran, dan lain-lain.
19. Mengenali dan menghitung angka sampai 20.
20. Mengetahui letak jarum jam untuk kegiatan sehari-hari.
21. Melengkapi 4 analogi yang berlawan : es itu dingin, api itu...
22. Memperkirakan hasil yang realistis untuk setiap cerita.
23. Menceritakan kembali buku cerita bergambar dengan tingkat ketepatan yang memadai.
24. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
25. Paham mengenai konsep arah : ditengah / di pojok dan kiri / kanan.

26. Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayur.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat dirangsang dan dikembangkan dengan memberikan rangsangan dan pembelajaran yang sesuai karakteristik anak, yaitu belajar dengan benda konkrit melalui kegiatan bermain dan menyenangkan baik secara individual maupun kelompok.

c. Tahap-tahap perkembangan kognitif

Piaget dalam Hildayani, dkk (2005:3.8) membagi tahap perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap :

1. Tahap sensori motor

Tahap ini dimulai sejak lahir hingga usia kurang lebih 2 tahun. Bayi memahami dunia melalui tindakan fisik dan nyata terhadap rangsang dari luar. Perilaku berkembang dari refleks-refleks sederhana melalui beberapa tahap menuju seperangkat skema yang terorganisir (perilaku yang terorganisasi).

2. Tahap praoperasional

Dimulai sejak usia 2 hingga kurang lebih usia 6 atau 7 tahun. Berpikir simbolik dan bahasa mulai jelas untuk menggambarkan objek dan kejadian, namun cara berpikir belum logis dan belum menyerupai cara berpikir orang dewasa.

3. Tahap operasi konkrit.

Dimulai sejak usia 6 atau 7 tahun hingga kurang lebih usia 11 atau 12 tahun. Cara berpikir logis yang menyerupai orang dewasa mulai muncul, namun masih dibatasi oleh kemampuan penalaran yang sifatnya masih berdasarkan realitas konkrit.

4. Tahap operasi formal

Dimulai sejak usia 11 atau 12 tahun hingga dewasa. Proses berpikir logis sudah meliputi ide-ide abstrak tidak lagi terbatas pada objek-objek yang bersifat konkrit.

Tahap-tahap perkembangan kognitif Piaget menurut Izzati (2005:32) adalah sebagai berikut :

Usia	Tahap	Perilaku
Lahir – 18 bl	Sensorimotor	3. Belajar melalui perasaan 4. Belajar melalui reflex 5. Memanipulasi bahan
18 bl – 6 th	Praoperasional	6. Ide berdasarkan persepsinya 7. Hanya dapat memfokuskan 8. Ada satu variabel pada satu waktu 9. Menyamakan berdasarkan pengalaman terbatas
6 th – 12 th	Operasional konkrit	10. Ide berdasarkan pemikiran 11. Membatasi pemikiran pada benda-benda dan kejadian yang akrab
12 th atau lebih	Operasional formal	12. Berpikir secara konseptual 13. Berpikir secara hipotesis

Berdasarkan tahap-tahap perkembangan kognitif diatas, dapat disimpulkan bahwa tahapan-tahapan ini sudah baku dan saling berkaitan. Urutan tahapan tidak dapat ditukar atau dibalik karena tahap sesudahnya melandasi terbentuknya tahap sebelumnya. Akan tetapi terbentuknya tahap tersebut dapat berubah-ubah menurut situasi seseorang. Perbedaan antara tahap sangat besar. Karena ada perbedaan

kualitas pemikiran yang lain. Meskipun demikian unsur dari perkembangan sebelumnya tetap tidak dibuang. Jadi ada kesinambungan dari tahap ke tahap, walaupun ada juga perbedaan yang sangat mencolok.

d. Klasifikasi pengembangan kognitif

Menurut Mudjito (2010:11-13) klasifikasi pengembangan kognitif terdiri dari :

1. Pengembangan *Auditori* (PA)

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak, seperti kemampuan pendengaran, menirukan bunyi, mendengar nyanyian atau syair, mengikuti perintah lisan, mendengarkan cerita dengan baik, mengungkapkan kembali cerita sederhana, menebak lagu atau apresiasi musik, mengikuti ritmik dengan tepuk, mengetahui asal suara dan mengetahui nama benda yang dibunyikan.

2. Pengembangan *Visual* (PV)

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitar, seperti mengenali benda-benda sehari, membandingkan benda-benda yang sederhana menuju yang lebih kompleks. Mengenal benda dari ukuran, bentuk dan warnanya, melengkapi gambar, menjawab pertanyaan dari gambar seri lainnya, menyusun potongan teka-teki dari yang sederhana sampai bentuk yang lebih rumit, mengenali nama sendiri, huruf dan angka.

3. Pengembangan *Taktil* (PT)

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (Indera peraba), seperti mengembangkan kesadaran indera sentuhan serta kesadaran berbagai tekstur lainnya dengan menyebutkan kosa katanya (tebal-tipis, halus-kasar, panas-dingin). Pengembangan taktil ini dapat dilakukan dengan bermain di bak pasir, bermain air, bermain dengan plastisin, menebak dengan meraba tubuh teman, meraba kertas amplas, meremas kertas koran, serta meraup biji-bijian.

4. Pengembangan *Kinestetik* (PK)

Kemampuan ini berhubungan dengan kelancaran gerak / keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Seperti *finger painting* dengan tepung kanji, menjiplak huruf-huruf geometri, melukis dengan cat air, mewarnai dengan sederhana, mewarnai gambar, menggambar sendiri, merobek kertas koran, menciptakan bentuk-bentuk dengan balok, menjiplak bentuk lingkaran, persegi, segitiga, empat persegi panjang, menggunakan gunting, dan mampu menulis.

5. Pengembangan *Aritmatika* (PA)

Kemampuan ini berhubungan dengan berhitung atau konsep berhitung permulaan, seperti mengenal angka (lambang bilangan), menyebut angka, urutan bilangan, menghitung benda, mengenal himpunan sederhana dengan nilai yang berbeda, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan konsep konkret ke

abstrak, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.

Dalam prakteknya, aritmatika dapat diterapkan melalui :

- a. Menggunakan konsep waktu, seperti hari
- b. Menyatakan waktu dengan jam
- c. Mengurutkan benda dari lima sampai sepuluh
- d. Mengenal penambahan dan pengurangan
- e. Mengklasifikasikan benda dan bilangan

6. Pengembangan *Geometri* (PG)

Kemampuan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran, seperti kemampuan :

- a. Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya.
- b. Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya.
- c. Membandingkan benda menurut ukuran besar dan kecil, panjang dan lebar, tinggi dan rendah.
- d. Mengukur benda secara sederhana.
- e. Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, dan sebagainya.
- f. Menciptakan bentuk dari kepingan geometri.
- g. Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk-bentuk geometri.
- h. Mencontoh bentuk-bentuk geometri.
- i. Menyebut, menunjukkan dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat.
- j. Menyusun menara dari delapan kubus.
- k. Mengenal ukuran panjang, berat dan isi
- l. Meniru pola dengan empat kubus.

7. Mengembangkan *sains* permulaan (SP)

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara *scientific* atau logis, tetapi tetap dengan memperhatikan tahapan berpikir anak.

Kemampuan sains permulaan yang dikembangkan antara lain :

- a. Mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitar.
- b. Mengadakan percobaan sederhana.
- c. Mengkomunikasikan apa yang telah diamati atau diteliti.

Menurut Sujiono (2006:2.14-2.18) klasifikasi pengembangan kognitif terdiri atas :

1. Pengembangan *Auditory* (PA)
2. Pengembangan *Visual* (PV)
3. Pengembangan *Taktil* (PT)
4. Pengembangan *kinestetik* (PK)
5. Pengembangan *Aritmatika* (PAr)
6. Pengembangan *Geometri* (PG)
7. Pengembangan *Sains Permulaan* (PS)

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa klasifikasi perkembangan kognitif, salah satunya pengembangan geometri, dimana dari pengembangan ini banyak kemampuan yang diharapkan diantaranya kemampuan mengenal, mengelompokkan, memahami dan membuat bentuk-bentuk geometri.

e. Hakekat pengembangan kognitif anak usia dini

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya. Sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya, dapat

melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya.

Proses kognisi meliputi berbagai aspek seperti : persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Menurut *Piaget* dalam Sujiono (2008:1.16) alasan kenapa pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah :

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan, sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
4. Agar anak mampu memahami berbagai symbol-symbol yang ada
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan), maupun peristiwa yang terjadi melalui proses ilmiah (percobaan).
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Pengembangan kognitif sangat diperlukan dalam melatih kecerdasan dan mengembangkan kemampuan dasar anak. Kognitif

merupakan sumber dari segala aktivitas dan pemrosesan hasil dari perilaku dan tindakan. Dengan berkembangnya kognitif anak dapat meningkatkan daya nalar serta ingatan anak.

f. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif tidaklah berkembang dengan sendirinya, melainkan ada faktor tertentu yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya kemampuan kognitif seseorang. Montolalu (2005:24) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Faktor hereditas/keturunan;
2. Faktor lingkungan;
3. Kematangan;
4. Pembentukan ;
5. Minat dan bakat;
6. Kebebasan

3. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Melalui bermain anak menemukan lingkungan, orang lain dan diri sendiri. Menurut Montessori dalam Kamtini (2005:17) mengemukakan bahwa : “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberi informasi dan memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Dengan bermain anak akan dapat memiliki kemampuan atau memahami konsep-konsep secara alamiah. Anak akan belajar menyerap apa saja yang dikemukakan dalam lingkungannya”.

Dari pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa : “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan menyenangkan yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, sehingga anak dapat memahami konsep-konsep secara alamiah”.

Pembelajaran di TK dilakukan dalam bentuk kegiatan bermain, yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Menurut Soegeng dalam Kamtini (2005:26)

Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian / berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi bermain itu merupakan kebutuhan alamiah anak, spontan dilakukan anak baik bermain sendiri ataupun berkelompok.

Menurut Sudono (2000:23) mengatakan “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan alat atau tanpa alat sehingga memberikan pengertian dan pemahaman / informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak”

Dari pendapat Sudono diatas terlihat bahwa bermain memberikan pemahaman dan pengertian tersendiri bagi anak, mengembangkan imajinasi anak dan menyenangkan bagi anak. Contoh: anak bermain balok-balok, menyusun balok menjadi sebuah bentuk yang diinginkannya, dia buat sebuah bentuk, dia ubah lagi sampai ia menemukan kepuasan tersendiri dan memberi kesenangan dengan hasil ciptaannya.

Menurut Vigotsky dalam Mayke (1995:8) mengemukakan bahwa : “Bermain adalah cara anak untuk belajar sendiri yang akan

membantu perkembangan berfikir anak”. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak-anak. Menurut Vygotsky dalam Montolalu, dkk (2005:1.13), membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif.

Dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu media bagi anak yang dapat mengembangkan intelektual anak sehingga dapat memperkaya berfikir anak.

Melalui bermain anak juga memperoleh pemenuhan dari rasa ingin tahunya. Saat bermain anak mendapat banyak latihan untuk mengamati diri sendiri, membanding-bandingkan, menarik kesimpulan disamping itu juga terlatih untuk melihat dan mengamati sendiri, berfikir sendiri dan berbuat sendiri dalam menyelesaikan / memecahkan masalah yang dihadapi.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain menurut Sudono (2000 : 30) yaitu “*ekstra energy*, waktu, alat permainan, ruangan untuk bermain, dan teman bermain”.

Teman bermain juga dibutuhkan anak untuk memuaskannya dan menambah pengetahuannya. Bermain sendiri juga dapat dilakukan anak namun bila bermain dengan teman akan membuat permainan menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dengan menyenangkan dan memberikan informasi serta kebermaknaan bagi anak, baik bermain sendiri maupun bermain berkelompok.

b. Fungsi Bermain

Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir dari yang konkrit ke abstrak. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang kemampuan berfikir anak dan meningkatkan kemampuan berbahasa anak, melalui bergaul dan bermain bersama teman sebaya, kecakapan berbahasa anak berkembang.

Santrock dalam Kamtini (2005:53), fungsi bermain yaitu : pada saat ini anak terus menerus menerima pengalaman yang sangat menekan dalam hidupnya. Bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebaya, meredakan ketenangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan perilaku tertentu, kesemuanya ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan dapat dilakukan kapan saja, dimana saja dan dapat dilakukan berulang-ulang, tanpa tujuan tertentu, namun berdampak positif terhadap

perkembangan anak baik fisik / motorik, kognitif, bahasa serta sosial dan emosional.

c. Manfaat bermain

Manfaat bermain bagi anak menurut Montolalu (2006:1.19-1.22) antara lain :

1. Bermain memicu kreativitas.
2. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak.
3. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
4. Bermain bermanfaat untuk melatih empati.
5. Bermain bermanfaat mengasah panca indra
6. Bermain sebagai media terapi (Pengobatan)
7. Bermain itu melakukan penemuan.

Manfaat bermain menurut *Association for Education International (ACEI)* dan *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)* dalam Montolalu (2006:1.13) antara lain :

1. Memampukan anak menjelajah dunianya.
2. Mengembangkan pengertian sosial dan cultural.
3. Membantu anak-anak mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka.
4. Memberikan kesempatan mengalami serta memecahkan masalah

5. Mengembangkan keterampilan berbahasa dan melek huruf, serta mengembangkan pengertian atau konsep.

Menurut Suyanto dalam Santoso (2006:4.6-4.7) bermain memiliki peran penting antara lain :

1. Bermain mengembangkan kemampuan motorik.

Bermain memungkinkan anak bergerak bebas sehingga anak mampu mengembangkan motoriknya.

2. Bermain mengembangkan kemampuan kognitif.

Bermain menjembatani anak dari berpikir konkret ke berpikir abstrak.

3. Bermain mengembangkan kemampuan afektif

Bermain akan melatih anak dalam menyadari akan adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan.

4. Bermain mengembangkan kemampuan bahasa

Ketika anak bermain dengan temannya anak saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak.

5. Bermain mengembangkan kemampuan sosial

Pada saat anak bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain dan ini mengurangi rasa egosentrisme pada anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain banyak hal yang didapat oleh anak baik dari segi kognitif, fisik motorik, bahasa dan sosial emosional. Dengan banyaknya manfaat bermain yang

diperoleh anak, maka bermain merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan.

d. Tipe-tipe permainan

Menurut Santrock (2007:219) tipe-tipe permainan adalah sebagai berikut :

1. Permainan sensorimotor

Perilaku bayi yang bertujuan mendapatkan kesenangan dari melatih sistem sensorimotor

2. Permainan praktik

Permainan yang melibatkan pengulangan perilaku ketika keterampilan baru dipelajari atau ketika penguasaan fisik atau mental dan koordinasi keterampilan dibutuhkan dalam permainan dan olahraga.

3. Permainan pura-pura / simbolis

Permainan yang terjadi ketika anak mengubah lingkungan fisik menjadi sebuah symbol.

4. Permainan sosial

Permainan yang melibatkan interaksi dengan sebaya

5. Permainan konstruktif

Permainan yang mengkombinasikan aktivitas praktik / sensorimotor yang berulang dengan representasi simbolis dari gagasan-gagasan.

Macam-macam permainan menurut Santoso (2006:4.8) adalah sebagai berikut :

1. Permainan fisik

Permainan seperti kejar-kejaran go bang so dor, suda mandah (sondah, sanlah) misalnya menggunakan banyak kegiatan fisik.

2. Gerak dan lagu

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak menari atau berpura-pura menjadi sesuatu

3. Teka-teki, berpikir logis dan berpikir matematis

Berbagai permainan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan matematis.

4. Bermain peran

Jenis permainan ini, antara lain meliputi sandiwara, bermain peran, dan jenis permainan lain dimana anak memainkan peran sebagai orang lain.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa banyak sekali permainan yang dapat dilakukan oleh anak yang membuat anak senang dan mendapatkan pengalaman. Permainan balok berwarna dipilih sebagai salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal warna.

4. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan adalah alat yang dipertunjukkan dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai pembantu untuk memperjelas konsep, ide atau pengertian, misalnya model gambar dan contoh benda.

Pengertian alat permainan menurut Sudono (1995:7) mengatakan bahwa semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Perawatan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam-macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam bagi anak.

Menurut Brata dalam Sudono (1995 : 23) bahwa :

“Bermain menggunakan alat yang dapat membuat anak senang, dapat berimajinasi dan bekerjasama. Oleh sebab itu, penyediaan alat bermain hendaklah tidak berbahaya, gampang didapat, sebaiknya dibuat sendiri, berwarna dominan, tidak mudah rusak, ringan yang berat tidak dapat dipindahkan oleh anak-anak”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat penting sekali bagi anak usia dini untuk proses perkembangan dan mendorong dayakreatifitasnya dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan yang dapat digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain.

Selanjutnya menurut Tanaka dalam Sudono (1995:8), menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan dan penggunaannya disiapkan pendidik juga harus bervariasi, alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Berdasarkan teori diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu perkembangan anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapapun baik itu guru, orang tua maupun dari lingkungan sekitar anak.

b. Fungsi Alat Permainan

Menurut Santoso dalam Kamtini (2005:62) fungsi alat permainan antara lain sebagai berikut :

1. Melatih kecerdasan intelektual anak dan meliputi rasa ingin tahu anak.
2. Melatih keberanian dan kepercayaan anak
3. Melatih keterampilan minat, mencoba dan menebak
4. Mengenal angka dalam pembelajaran menghitung
5. Membuat anak senang.

Menurut Tanaka dalam Sudono (2000:8), fungsi alat permainan yaitu :

1. Melalui bermain kognitif anak berkembang
2. Mengembangkan keterampilan berhitung anak
3. Menciptakan suasana yang menyenangkan pada anak.
4. Mengenalkan warna pada anak
5. Mengembangkan sosialisasi anak antara teman sebayanya.

Menurut Sachuyo dalam Sudono (1995), fungsi alat permainan antara lain sebagai berikut :

1. Mengembangkan kemampuan berfikir anak
2. Pemahaman tentang lingkungan sekitar
3. Memberi rangsangan pada anak
4. Memberi kesenangan kepada anak
5. Mengembangkan sosialisasi anak

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah sesuatu yang dapat mengembangkan berfikir anak yang meningkatkan aktivitas sel otak yang memperlancar proses pembelajaran dan anak juga dapat bersosialisasi dengan lingkungan yang memberi kesenangan kepada anak.

Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa semua alat yang dapat dimainkan anak disebut sebagai alat permainan.

Alat permainan ada yang bersifat ada bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, menyempurnakan suatu desain, menyusun puzzle dan pola sesuai bentuk utuhnya, dan lain-lain. Dengan alat permainan anak akan melakukan hal yang jelas dan dapat menggunakan seluruh inderanya secara aktif. Kegiatan aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otak anak, daya ingat anak serta penalaran anak yang kelak akan memudahkan proses pembelajaran pada anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu seluruh aspek perkembangan anak, baik itu kognitif, sosial, fisik motorik, bahasa dan seni. Dengan adanya alat permainan akan membuat anak untuk aktif dan termotivasi untuk bermain sambil belajar sehingga anak memperoleh pengetahuan melalui pengalamannya.

5. Permainan Balok Berwarna

Balok Frobel yaitu balok-balok yang berukuran 20x20 cm yang didalamnya terdiri dari balok-balok kecil berbagai ukuran.

Balok adalah suatu bentuk benda yang terbuat dari kayu sedangkan warna adalah unsur yang sangat penting dalam desain grafik. Warna dapat diartikan sebuah spektrum tertentu yang terdapat di dalam cahaya yang sempurna. Dalam pembelajaran ini guru memberikan kesempatan seluas-luasnya pada anak untuk menemukan, mencari dan membangun pengetahuannya sendiri dengan belajar langsung. Guru juga menyediakan sumber belajar bagi anak. Diantaranya balok-balok dan geometri, kemudian anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui belajar langsung mengenal bentuk benda, mengenal ukuran, membandingkan benda dan menciptakan bentuk dari balok-balok tersebut serta memecahkan masalah yang ada serta mengembangkan imajinasi mereka melalui ide-ide kreatif tersebut.

a. Permainan Balok Berwarna dalam Meningkatkan Kognitif Anak

Bermain merupakan suatu hal yang sangat disukai oleh anak, salah satunya permainan Balok Berwarna. Anak berlomba-lomba mencari warna yang disukainya dan menciptakan bentuk yang akan membuat anak aktif dalam bermain sambil belajar.

Permainan Balok Berwarna merupakan bentuk permainan aktif dimana setiap anak memiliki kesempatan yang luas untuk belajar menemukan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalamannya.

Dengan belajar menemukan sesuatu tersebut, pengetahuan anak akan tetap melekat dalam diri anak, sehingga dapat mengembangkan kognitif anak.

Permainan ini dapat dilakukan dengan bekerjasama dalam kelompok kecil, dengan begitu anak akan belajar bekerjasama dan bersosialisasi, sikap dan perilaku dengan cara yang menyenangkan dan tidak terpaksa. Kemampuan kognitif anak akan meningkat dan kemampuan dasar lainnya juga meningkat seperti bahasa, fisik motorik, social emosional dan seni.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan Balok berwarna merupakan permainan yang disukai anak dan mendorong memberikan pemecahan masalah yang dihadapinya. Dalam permainan ini anak belajar menemukan dan membangun sendiri pengetahuannya.

b. Cara Mengaplikasikan Permainan Balok Berwarna pada Anak TK

1. Alat dan bahan yang digunakan

Buku, lem, gunting, origami, pensil

Balok-balok, kepingangeometri

2. Cara melakukan permainan Balok Berwarna

- a. Mengkondisikan anak dengan suasana yang menyenangkan dan gembira

- b. Kenalkan alat dan bahan yang digunakan serta bagaimana memainkannya.
- c. Bagi anak dalam kelompok kecil, 1 kelompok terdiri dari 4 orang anak, agar mereka saling membantu dan bekerjasama.
- d. Kemudian kenalkan aturan main dan kesepakatan agar anak belajar untuk mematuhi aturan dan disiplin. Balok dibagi 4 bagian dan salah satunya dikasih pada anak, setelah itu anak mencari warna pasangan-pasangan kepingan balok tersebut.
- e. Persilahkan anak bermain sesuai tugas kelompok yang didapatnya, dan tetap di bimbing anak sambil mengajukan beberapa pertanyaan dan wawancara singkat tentang apa yang dibuat anak. Tujuannya untuk dapat mengembangkan berfikir, imajinasi anak dalam mencipta.

B. Penelitian Yang Relevan

Yanti(2011) Judulnya “Upaya Pengembangan Kognitif Anak Melalui *Puzzle* Geometri Menggunakan Papan Planel di TK Perwad Padang”. Adapun hasil penelitiannya adalah tentang perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik melalui *puzzle* geometri.

Liana (2010) dengan judul penelitian “Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Pohon Angka di TK AisyiyahBustanulAthfalSilayang Kabupaten Pasaman Barat” menemukan bahwa permainan pohon angka dapat mengembangkan kognitif anak.

Penelitian relevan diatas dengan penelitian yang akan dilakukan dimana persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang perkembangan kognitif anak dan peneliti akan melakukan penelitian dengan judul peningkatan perkembangan kognitif anak melalui permainan balok berwarna.

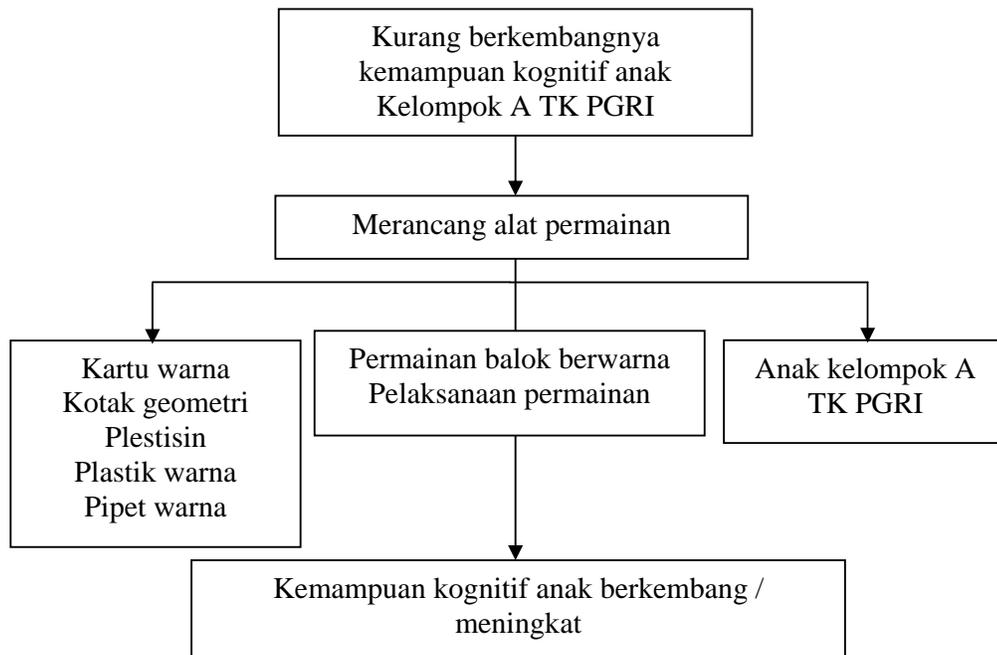
C. Kerangka Konseptual

Pembelajaran Balok Berwarna merupakan salah satu strategi dalam meningkatkan hasil belajar anak dan meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Peningkatan kognitif anak diperlukan adanya stimulasi / dorongan.Salah satu yang dapat dilakukan guru yaitu memberikan kesempatan belajar langsung pada anak untuk membangun pengetahuannya sendiri.Hal ini dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang anak.Tiap kelompok diberikan beberapa balok dan kepingangeometri yang lengkap dengan bentuk warna, ukuran dan jenisnya.Sebelum mulai bekerja guru menerangkan tentang kesepakatan yang dibuat bersama, bahwa tiap anggota kelompok harus saling membantu.

Anak diberi kebebasan untuk mencipta dan membentuk sesuatu yang diinginkan anggota kelompoknya dalam permainan balok berwarna. Permainan ini akan sangat menyenangkan bagi anak karena anak bebas berekspresi, mengemukakan ide-idenya untuk kemajuan kelompok. Dengan sendirinya akan terbentuk pengalaman dan pengetahuan dalam diri anak.

Dengan adanya permainan Balok berwarna dalam bentuk kerjasama seperti ini akan mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Diantaranya kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik serta sikap dan perilaku anak. Perlahan-lahan anak akan belajar menghargai pendapat orang lain, sikap egosentrisnya mulai berubah jadi sosialisasi yang tinggi, serta kemampuan kognitif dan penalaran anak akan membaik. Hal ini digambarkan pada kerangka konseptual di bawah ini :



Bagan I
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Kegiatan Balok Berwarna dapat meningkatkan kognitif anak di TK
PGRI AirBangis Kabupaten Pasaman Barat.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, pendidikan ini ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun. Dengan mengembangkan Kognitif dapat memanifestasikan kecerdasan dari pemikiran untuk menghasilkan produk atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri.
2. Pembelajaran di TK menggunakan prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Untuk mengembangkan kemampuan dasar dan aspek perkembangan pada anak dilakukan dengan bermain. Salah satu cara untuk mengembangkan kognitif anak melalui bermain adalah dengan menggunakan permainan Balok Berwarna.
3. Pada permainan Balok Berwarna ini anak mengenal berbagai bentuk kepingan balok, macam-macam balok, dan mengenal warna seperti merah, kuning, hijau, biru, hitam dan coklat.
4. Kemudian anak dapat menyebutkan warna balok-balok. Permainan ini dilakukan dengan berkelompok yang tujuannya untuk melatih

sosialisasi anak, komunikasi antar anak, serta menjalin hubungan kerjasama yang baik

B. Implikasi

Kegiatan mengenal warna pada balok telah berhasil dilakukan dalam meningkatkan kemampuan dalam mengenal kognitif anak dapat mengenal, mencari, menyebutkan, mengelompokkan berdasarkan bentuk warna dan ukuran, membuat bentuk-bentuk serta mencari warna balok yang membuat anak berimajinasi dengan karyanya.

Kegiatan ini membangkitkan minat dan motivasi aktifitas belajar anak yang mana kegiatan ini mengenal warna yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-harinya, melalui kegiatan balok berwarna bisa mengenal konsep warna menyebut dan menghasilkan karya yang membuat anak berimajinasi dan di ingat oleh anak ketika mengenal kegiatan balok, anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometris seperti lingkaran, segi tiga, segi empat sesuai dengan warna yang diinginkan anak.

C. Saran

Dari kesimpulan di atas peneliti dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan peneliti di masa yang datang :

1. Guru harus memahami peserta didik dan memberikan kesempatan pada anak, mencoba berbagai aktifitas yang dapat mengembangkan kognitif anak.

2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru menciptakan permainan-permainan yang membuat anak lebih bersemangat.
3. Untuk merangsang dan meningkatkan kognitif anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Kepada pihak TK PGRI hendaknya dapat memilih kegiatan balok berwarna sebagai salah satu metode yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
5. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak melalui metode dan media yang lain.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Anwar, Syafri. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang : UNP Press
- Arikunto, Suharsimi. 1985. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Bina Aksara
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Direktorat Pembinaan TK dan SD. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-Kanak Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK*. Jakarta : Kementrian Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang REpublik Indonesia No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta.
- Depdiknas. 2003, *UU Sisdiknas*. Jakarta : Depdiknas
- Hidayani, Rini, DKK. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikan Jakarta* : Prestasi Pustaka Raya
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Montolalu, B.E.F, DKK. 2006. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mudjito. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di TK*. Jakarta : Kementrian Pendidikan Nasional (Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar).

- Nugraha, Ali, Dkk. 2007. *Kurikulum dan Bahan Belajar TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- PGPAUD.2010. *Panduan Penyusunan Skripsi*. Padang : FIP UNP
- Riyanto, Yatim. 2008. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Surabaya :KencanaPranada Media Group.
- Rusdinal, Elizar. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar*. Jakarta : Depdikbud
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta :Idekf.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta :Grasindo.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Santoso, Soegeng. 2006. *Dasar-Dasar Pendidikan TK* Jakarta : Universitas Terbuka
- Santrock, John w. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga
- TedjaSaputra, Mayke. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Depdiknas
- Trianto.2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Surabaya :KencanaPrenada Media Group.
- Undang-Undang RI No. 20 Th 2003. 2009. *Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)*. Jakarta : Sinar Grafika.