

**MENINGKATKAN PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI
ALAT PERMAINAN BALOK GEOMETRI DI TAMAN KANAK-KANAK
MODEL SUNGAI SARIK KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

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



Oleh

**MITRAWATI
NIM 2008 / 07771**

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

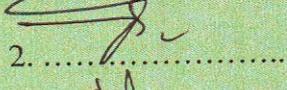
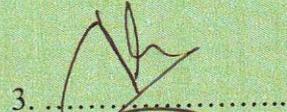
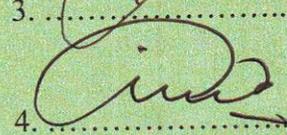
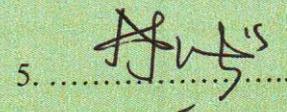
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang,

Meningkatkan Pengembangan Kognitif Anak Melalui Alat Permainan Balok Geometri di Taman Kanak-Kanak Model Sungai Sarik Kabupaten Padang Pariaman

Nama : Mitrawati
Nim : 2008/07771
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Juli 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Dadan Suryana	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	5. 

ABSTRAK

MITRAWATI, 2012. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Alat Permainan Balok Geometri di Taman Kanak-Kanak Model Sungai Sarik Kabupaten Padang Pariaman. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peningkatan pengembangan kognitif anak melalui permainan balok geometri masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran pada bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak Model Sungai Sarik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih optimal, dengan menggunakan subjek penelitian anak Taman Kanak-kanak Model Sungai Sarik kelompok B1 dengan jumlah 20 orang anak. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah melakukan observasi dan format hasil penelitian anak.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Hasil rata-rata persentase kemampuan anak dalam permainan balok geometri dilihat dari siklus I pada umumnya masih rendah. Dan setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengembangan kognitif anak melalui alat permainan balok geometri dari siklus I. Setelah tindakan terjadi peningkatan pada siklus II sesuai dengan yang diharapkan

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang telah memberikan Taufik dan Hidayah-Nya sehingga peneliti diberikan kemampuan dan kekuatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ***“Meningkatkan Pengembangan Kognitif Anak melalui Alat Permainan Balok Geometri di TK Model Sungai Sarik Kabupaten Padang Pariaman”***. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan Studi S1 di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menemukan banyak kesulitan dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini, karena keterbatasan kemampuan peneliti baik dari pengalaman maupun pengetahuan. Dengan adanya bantuan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan perhatian yang tak habis-habisnya, serta waktu untuk berdiskusi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dan izin penelitian.
4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD dan Ibu Dra. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan beserta seluruh pengawai Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Drs. Lahmuddin selaku Kepala TK Model Sungai Sariak Kabupaten Padang Pariaman yang telah memberikan waktu bagi peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini.
7. Orangtua, suami, dan anak tercinta yang telah memberikan dorongan moril dan materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
8. Anak Didik TK Model Sungai Sariak Kabupaten Padang Pariaman yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas.
9. Teman-teman angkatan 2008 terima kasih atas kebersamaannya baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.

Semoga budi baik dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang membangun untuk perbaikan skripsi ini selanjutnya.

Akhir kata peneliti mengharapkan laporan ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan peneliti khususnya.

Padang, Juli 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Defenisi Operasional	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Anak Usia Dini	9
2. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	14
3. Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini	20
4. Alat Permainan Edukatif (APE) Anak Usia Dini.....	22
5. Permainan Balok Geometri	26
B. Penelitian Yang Relevan	32
C. Kerangka Konseptual	33
D. Hipotesis Tindakan.....	34
BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Subjek Penelitian.....	36
C. Prosedur Penelitian.....	36
D. Instrumentasi	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Analisis Data	47
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Penelitian	49
1. Kondisi Awal	49
2. Deskripsi Siklus I.....	52
3. Deskripsi Siklus II.....	71
B. Analisis Data	92

C. Pembahasan	93
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	101
B. Implikasi	101
C. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan I. Kerangka Konseptual	34
Bagan II. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	37

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Format Observasi	43
Tabel 3.2. Format Wawancara	45
Tabel 3.3. Indikator Pengembangan dan Penilaian	46
Tabel 4.1. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	50
Tabel 4.2. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan)	55
Tabel 4.3. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Siklus I (Pertemuan II)	60
Tabel 4.4. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Siklus I (Pertemuan III)	64
Tabel 4.5. Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Siklus I Pertemuan I, II dan III	68
Tabel 4.6. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Siklus II Pertemuan I	75
Tabel 4.7. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Siklus II Pertemuan II	80
Tabel 4.8. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Siklus II Pertemuan III	85
Tabel 4.9. Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan balok Geometri Pada Siklus II Pertemuan I, II dan III	89
Tabel 4.10. Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri (Kategori Sangat Tinggi)	95
Tabel 4.11. Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri (Kategori Tinggi)	97
Tabel 4.12. Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri (Kategori Rendah)	99

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	51
Grafik 4.2. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan)	57
Grafik 4.3. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Siklus I (Pertemuan II)	61
Grafik 4.4. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Siklus I (Pertemuan III)	66
Grafik 4.5. Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Siklus I Pertemuan I, II dan III	70
Grafik 4.6. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Siklus II Pertemuan I	76
Grafik 4.7. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Siklus II Pertemuan II	81
Grafik 4.8. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri pada Siklus II Pertemuan III	86
Grafik 4.9. Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri (Kategori Sangat Tinggi)	96
Grafik 4.10. Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri (Kategori Tinggi)	98
Grafik 4.11. Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Geometri (Kategori Rendah)	100

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Penilaian Perkembangan Kognitif Anak
- Lampiran 2. Lembaran Wawancara Anak
- Lampiran 3. Hasil Wawancara Anak
- Lampiran 4. Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 5. Foto Penelitian
- Lampiran 6. Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir di semua aspek kehidupan manusia. Berbagai permasalahan muncul di berbagai sektor kehidupan yang secara langsung terhadap keadaan pendidikan di Indonesia. Pendidikan merupakan faktor utama yang akan menentukan keberhasilan Pembangunan Nasional, karena pendidikan itu sendiri merupakan bimbingan dan asuhan bagi anak dalam menuju kedewasaan. Dimana nantinya akan menciptakan anak yang mampu menunjukkan individualitas diri yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab IV Pasal 28 menyatakan, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ditujukan pada rangsangan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani rohani dan juga memiliki kesiapan dalam pendidikan selanjutnya.

Permainan merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan dasar anak didik, khususnya anak prasekolah. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara yang paling alamiah untuk anak menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya

disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini diperlukan stimulasi otak yang dapat mengoptimalkan kecerdasan. Mengingat pentingnya masa usia dini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif disiapkan oleh guru, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi yang dimaksud meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, bahasa, kognitif, fisik dan motorik, serta kreativitas dan seni.

Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh guru hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi, dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Ketika bermain anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya.

Pencapaian tujuan pendidikan dilaksanakan sesuai dengan program pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran itu disusun berdasarkan program kegiatan dengan memperhatikan aspek-aspek pengembangan yang utuh dan mencakup bidang pengembangan pembiasaan kegiatan yang dilakukan secara rutin dan terus-menerus yang ada dalam kehidupan anak sehari-hari, yang meliputi aspek moral, nilai-nilai agama, sosial, dan kemandirian. Sedangkan, bidang pengembangan kemampuan dasar

merupakan kegiatan yang dipersiapkan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas sesuai tahap perkembangan anak, yang meliputi kemampuan berbahasa, kognitif, seni, dan fisik motorik.

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan *eksplorasi* terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya. Oleh karena itu, usia dini merupakan masa yang ideal untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Masa ini ditandai dengan perubahan dari cara berfikir yang mempergunakan sensori-motorik menjadi berfikir yang mempergunakan mental, walaupun cara kerjanya belum sempurna. Kebolehan anak-anak mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan suatu masalah adalah salah satu cara yang bisa digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif anak.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada anak TK yang kompetensi dasarnya berkaitan dengan kognitif adalah anak dapat memahami konsep sederhana yang indikatornya membedakan bentuk-bentuk geometri, membedakan benda-benda tiga dimensi, menciptakan tiga bangunan dari balok, dan menyusun menara kubus minimal 12 kubus.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran awal mengembangkan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Model Sungai Sarik Kabupaten Padang Pariaman kelompok B1, terungkap bahwa proses pembelajaran yang terjadi belum tercapai seperti yang diharapkan. Banyak anak yang tidak ikut aktif selama kegiatan pembelajaran, pekerjaan anak

banyak yang tidak siap, anak pun banyak yang berbicara "Saya tidak bisa Buk!". dengan arti kata anak tidak mampu menyelesaikan indikator yang dapat meningkatkan pengembangan kognitifnya yaitu membedakan bentuk-bentuk geometri, membedakan benda-benda tiga dimensi, menciptakan tiga bangunan dari balok, dan menyusun menara kubus minimal 12 kubus.

Kurang optimalnya perkembangan kognitif anak tersebut disebabkan oleh beberapa variabel yang datang dari dalam dan luar diri anak, seperti bakat dan minat dan motivasi serta perilaku anak, kondisi fisik anak, asupan gizi, sarana dan prasarana yang sangat terbatas, perencanaan pengajaran yang belum optimal, metode yang digunakan guru kurang tepat dan faktor lingkungan lainnya.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan perkembangan kognitif anak di Tk Model Sungai Sarik belum maksimal, hal ini disebabkan karena belum optimalnya perencanaan pengajaran yang disiapkan oleh guru. Dalam menyajikan bahan pelajaran itu, guru harus memperhatikan tahap-tahap perkembangan anak, agar lebih memahami ciri khas yang dimiliki anak. Guru harus memiliki bahan dan sumber belajar yang dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar.

Kondisi tersebut dapat juga disebabkan dari cara guru dalam menjelaskan materi kurang menarik sehingga anak merasa bosan. Agar tujuan pembelajaran tercapai guru harus menguasai metode dan tujuan pembelajaran. Seorang guru dalam praktek sehari-hari mampu menyeimbangkan serta

menerapkan berbagai teori pengajarannya, agar bervariasi dan tidak menimbulkan kejenuhan bagi anak dalam belajar.

Keterbatasan media yang tersedia di TK Model Sungai Sarik sangat berpengaruh pada anak karena anak akan berebutan untuk memainkannya dan kadang dapat menimbulkan perselisihan dengan teman-temannya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melihat bahwa permasalahan ini perlu diatasi dan dipecahkan. Agar kejadian ini tidak terulang dan Proses Belajar Mengajar (PBM) dapat dicapai sebagaimana diharapkan sesuai kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator yang ada di KBK. Untuk mengatasinya, diperlukan suatu upaya yang efektif, efisien dan relevan dengan masalah yang akan dipecahkan.

Kegiatan bermain dengan balok geometri bertujuan untuk memperkenalkan pada anak didik tentang bentuk-bentuk geometri dengan berbagai ukuran bentuk, warna, membedakan bentuk-bentuk geometri, membedakan benda-benda tiga dimensi, menciptakan tiga bangunan dari balok, dan menyusun menara kubus minimal 12 kubus.

Berkenaan dengan perkembangan kognitif anak disekolah, kurikulum berbasis kompetensi menegaskan bahwa anak didik memiliki potensi untuk berbeda. Perbedaan itu terlihat dalam pola pikir, daya imajinasi, fantasi dan hasil karyanya. Akibatnya kegiatan belajar mengajar perlu dipilih dan dirancang agar memberi kesempatan dan kebebasan berkreasi secara berkesinambungan untuk mengembangkan kognitif anak didik.

Peneliti akan mengaplikasikan balok geometri untuk meningkatkan pengembangan kognitif anak di TK Model Sungai Sarik Kabupaten Padang Pariaman. Adapun alasan penulis meneliti hal tersebut karena perkembangan kognitif anak belum maksimal, hal ini terlihat pada perencanaan pengajaran yang belum optimal, dan model pembelajaran yang disajikan oleh guru kurang menarik serta terbatasnya media yang digunakan oleh guru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Anak sulit memahami konsep sederhana, yaitu:
 - a. Anak dapat membedakan bentuk-bentuk geometri
 - b. Anak dapat membedakan benda-benda tiga dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri
 - c. Anak dapat menciptakan tiga bentuk bangunan dari balok
 - d. Anak dapat menyusun menara kubus minimal 12 kubus
2. Pendekatan dan model pembelajaran yang kurang menarik dalam mengembangkan kognitif anak.
3. Terbatasnya media yang digunakan guru.

C. Pembatasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti lebih tertarik dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan balok geometri, karena:

1. Anak sulit memahami konsep sederhana, yaitu:

- a. Anak dapat membedakan bentuk-bentuk geometri
- b. Anak dapat membedakan benda-benda tiga dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri
- c. Anak dapat menciptakan tiga bentuk bangunan dari balok
- d. Anak dapat menyusun menara kubus minimal 12 kubus

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah pembelajaran melalui permainan balok geometri dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Model Sungai Sarik Kabupaten Padang Pariaman?”

3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengembangan kognitif anak melalui permainan balok geometri.

4. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, seperti:

1. Bagi anak, penggunaan alat permainan ini akan meningkatkan kemampuan anak untuk mengembangkan aspek-aspek potensi yang ada pada dirinya terutama perkembangan kognitif.
2. Bagi guru, peranan edukatif berupa balok geometri merupakan salah satu alternatif yang dapat diaplikasikan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4 s/d 6 tahun.

3. Bagi sekolah, sebagai masukan dan menambah alat atau sumber belajar dalam rangka peningkatan perkembangan kognitif anak.
4. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian yang akan datang, khususnya bagi peneliti yang tertarik untuk meneliti hal yang sama dengan aspek yang berbeda.

5. Definisi Operasional

Berdasarkan kata kunci yang ada pada judul, maka penulis mendefinisikan berbagai konsep yaitu:

1. Kognitif adalah kemampuan anak berfikir menggunakan simbol namun sudah mulai bisa mengerti bagaimana mengklasifikasikan sesuatu berdasarkan pemahaman yang masih sederhana.
2. Permainan balok geometri, yaitu permainan berupa balok-balok berbentuk geometri dengan berbagai ukuran dan warna, agar anak dapat mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk berkarya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a) Pengertian Anak Usia Dini

NAEYC (dalam Hartati, 2007:10-11), anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun dan merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan secara terus menerus dan merupakan individu yang unik.

Dirjen PLPS Depdiknas (2004:1), anak usia dini adalah usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar, merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya.

Dirjen PAUD (2008:1), anak usia dini merupakan masa emas perkembangan. Pada masa ini terjadi lonjakan luar biasa pada perkembangan anak yang tidak terjadi pada periode berikutnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan anak baik fisik, bahasa, kognitif, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama, sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal karena masa ini hanya sekali datangnya pada anak dan terjadi pada perkembangan anak untuk periode selanjutnya.

b) Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Ia sangat efektif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Menurut pandangan psikolog, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada diatas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut adalah sebagai berikut:

Richard D. (dalam Hartati, 2007: 12-16), karakteristik anak usia dini terdiri dari tujuh bagian yaitu egosentris, memiliki *curiosity*, kaya dengan fantasi, daya konsentrasi yang pendek, masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial.

Snowman (dalam Patmonodewo, 2003:32-33), karakteristik anak usia dini meliputi aspek social, emosional, dan kognitif. Dari segi social, dalam bersahabat anak dapat dengan cepat menyesuaikan diri tetapi cepat pula berganti-ganti sahabat, segi fisik anak usia dini sangat aktif terutama berlari, melompat, dan memanjat. Dipandang dari segi emosinya anak usia dini cenderung mengekspresikan emosi dengan bebas dan terbuka, rasa iri hati pada teman sering terjadi. Aspek kognitif rasa ingin tahu anak sangat tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah masa yang sangat baik untuk menanamkan berbagai konsep baik dari segi social, emosional, dan kognitif. Pada masa ini dapat menentukan keberhasilan anak dalam menghadapi masa depan tergantung orang dewasa dalam menanamkan konsep tersebut pada anak. Disamping itu kita sebagai orang dewasa tidak boleh menyamaratakan anak dalam memberikan pembelajaran, karena masing-masing anak itu tidak ada yang sama.

c) Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Beberapa prinsip perkembangan dapat diterapkan pada anak didik kita ini tak lain bertujuan agar tercapainya proses belajar yang efektif. Beberapa prinsip-prinsip perkembangan menurut Bredekamp (dalam Hartati,2007:17-23), yaitu:

- 1) Aspek aspek perkembangan anak seperti fisik, social, emosional, dan kognitif, itu sama lain saling terkait secara erat. Ini artinya perkembangan kecerdasan satu dengan perkembangan yang lainnya saling berpengaruh.
- 2) Perkembangan terjadi dalam suatu urutan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan dibangun berdasarkan apa yang telah diperoleh terdahulu.
- 3) Perkembangan berlangsung dengan rentang yang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi.

- 4) Pengalaman pertama anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertanda terhadap perkembangan anak. Pengalaman-pengalaman pertama anak yang bersifat kumulatif dalam arti bahwa jika suatu pengalaman jarang terjadi, maka pengalaman itu bisa memiliki sedikit pengaruh. Sebaliknya jika pengalaman tersebut sering terjadi, maka pengaruhnya bisa kuat dan bahkan semakin bertambah.
- 5) Perkembangan berlangsung kearah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. Belajar selama usia dini berlangsung dari pengetahuan nyata ke pengetahuan simbolik.
- 6) Perkembangan dan belajar terjadi dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultural yang majemuk. Menurut model ekologis, perkembangan anak sangat baik dipahami dalam konteks sosiokultural keluarga, setting pendidikan, dan masyarakat yang lebih luas.
- 7) Anak adalah pembelajar yang aktif. Mereka mengambil pengalaman fisik dan social. Pengetahuan yang diterimanya secara kultur untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang lingkungan sekitar mereka.
- 8) Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang mencakup baik lingkungan fisik maupun social tempat tinggal anak.

- 9) Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan social, emosional, dan kognitif anak dan juga merefleksikan perkembangan anak.
- 10) Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga ketika mereka mengalami tantangan di atas level penguasaannya saat ini. Anak akan cenderung malas dan tidak termotivasi bila dihadapkan pada kegiatan yang terlalu sulit dan membuat anak selalu gagal akan mendorongnya mengalami frustrasi.
- 11) Anak mendemonstrasikan mode-mode untuk mengetahui dan belajar yang berbeda-beda serta cara yang berbeda pula dalam mempresentasikan apa yang mereka tahu.
- 12) Anak berkembang akan belajar terbaik dalam suatu konteks komunitas yang merasa dan menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya dan dirasa aman secara psikologis.

Menurut Neni (2003:9), prinsip perkembangan anak usia dini adalah “perkembangan anak usia dini secara umum berkembang sesuai urutan sebagaimana tahap-tahap pada lazimnya. Namun secara khusus terdapat perbedaan antara individu mengenai rentang dan lama waktu.”

Menurut Zulkifli (2005:147), prinsip perkembangan anak usia dini adalah “perkembangan anak berlangsung menurut tempo (

kecepatan) masing-masing anak atau anak mempunyai sendiri tempo perkembangannya.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus mengetahui prinsip-prinsip perkembangan anak agar dapat membantu dan memudahkan seorang guru mengembangkan potensi yang ada pada anak.

2. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, nilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Menurut Piaget (dalam Hildayani dkk, 2005:38) menyatakan:

Perkembangan kognitif seorang anak terdiri dari empat tahapan yaitu tahapan sensorimotor (*sensorimotor period*) dimulai sejak lahir hingga kurang lebih usia 2 tahun. Tahap praoperasional (*preoperastional period*) dimulai sejak umur 2 tahun hingga kurang lebih usia 6 atau 7 tahun. Tahap operasi konkret (*concrete operation period*) dimulai sejak usia 6 atau 7 tahun hingga kurang lebih usia 11 atau 12 tahun. Tahap operasi formal (*formal operations period*) dimulai sejak usia 11 atau 12 tahun hingga dewasa.

Proses berfikir anak pada dasarnya tidak terlepas dari perkembangan otaknya. Pada usia 4-5 tahun sangat membutuhkan stimulasi yang memadai sehingga diharapkan fungsi otak anak dapat berkembang optimal.

Menurut Wachs (dalam Yuliani 2005:1.14) perkembangan kognitif dapat ditingkatkan apabila orangtua penuh kasih, responsif

secara verbal dan memberikan lingkungan yang terorganisasi dan bisa diramalkan dengan kemungkinan untuk variasi pengalaman.

Selanjutnya Syamsu (dalam Masitoh dkk, 2005:9) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif pada masa pra-sekolah adalah:

- a. Mampu berfikir dengan menggunakan simbol
- b. Berfikir masih dibatasi oleh persepsi. Mereka meyakini apa objek dalam waktu yang sama. Cara berfikir masih bersifat memusat.
- c. Berfikir masih kaku. Cara berfikirnya fokus kepada keadaan awal atau akhir suatu transformasi, bukan kepada transformasi itu sendiri.
- d. Anak sudah mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar atau dimensi seperti kesamaan warna, bentuk dan ukuran.

Berdasarkan uraian di atas nampak bahwa pada masa prasekolah anak sudah mampu berfikir menggunakan simbol, meskipun cara berfikir mereka masih dibatasi oleh persepsi serta masih bersifat memusat dan kaku, namun mereka sudah mulai mengerti bagaimana mengklasifikasikan suatu berdasarkan pemahaman mereka yang masih sederhana.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses berfikir anak untuk menggali dan memahami dari suatu hal.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Anak usia dini adalah individu yang memiliki perkembangan khas dalam semua dimensi perkembangan mereka. Dari segi berfikir mereka pun memiliki perkembangan yang khas pula. Para pendidik perlu memahami kekhasan perkembangan mereka.

Menurut Piaget (dalam Yuliani, 2005:2.4) anak pada rentang usia 3-6 tahun masuk dalam perkembangan praoperasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada disekitarnya. Orangtua sering menganggap periode ini sebagai masa sulit karena anak menjadi susah diatur, biasa dikenal istilah nakal atau bandel, suka membantah dan banyak bertanya.

Selanjutnya Bryden dan Vos (dalam Yuliani, 2005:2.5) menyebutkan bahwa pada usia 3-6 tahun anak mengembangkan keterampilan berbahasa dan menggambar, namun egois dan tidak bisa mengerti penalaran abstrak atau logika.

Menurut Yuliani (2005:2.6) mengidentifikasi karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori tentang perkembangan kognitif, diantaranya :

- 1) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk atau ukuran
- 2) Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama
- 3) Mencocokkan segitiga, persegi panjang dan wajik
- 4) Menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan
- 5) Menyentuh dan menghitung 4-7 benda
- 6) Mengenali dan menghitung angka sampai 20

Jadi dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang perkembangan kognitif baik bisa melakukan hal-hal seperti mengurutkan benda, mengelompokkan benda dan mengenal angka.

c. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Sesuai Dengan Dimensi Usianya

Berdasarkan teori perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Santrock ,2007:48) bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif.

Empat tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget adalah:

- 1) Tahap sensori motor, yaitu mulai dari lahir hingga usia 2 tahun. Dalam tahap ini anak membangun pemahaman mengenai dunia.
- 2) Tahap praoperasional, yaitu berlangsung mulai usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata, gambar dan lukisan.
- 3) Tahap operasional kongkret, yaitu berlangsung mulai usia 7 hingga 11 tahun. Dalam tahap ini anak dapat melakukan operasi dan penalaran logis mengenai kejadian konkret dan menggolongkan benda kedalam kelompok yang berbeda-beda.
- 4) Tahap operasional formal, yaitu muncul umur 11 tahun sampai 15 tahun. Dalam tahap ini remaja melakukan penalaran dengan lebih abstrak, idealis, dan logis.

Perkembangan yang dilakukan oleh para pendidik sekolah dasar sesuai tahapan perkembangan anak, yang dimaksudkan agar

perkembangan kognitif anak berkembang dengan baik. Selain itu perkembangan kognitif dapat menjadikan anak kreatif sehingga mereka mendapatkan hal-hal baru.

d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Menurut Yuliani (2005:1.18) ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak diantaranya:

1) Faktor Hereditas / Keturunan

Dipelopori oleh seorang ahli filsafat schopenhauer, dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, sejak faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya. Para ahli psikologi Lindzey dan Spuhler berpendapat bahwa taraf intelegensi 75–80 % merupakan warisan atau faktor keturunan.

2) Faktor Lingkungan

Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya perkembangan manusia sangat ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya. Jadi anak yang memiliki pengalaman yang banyak dari lingkungan berarti kognitifnya bisa berkembang. Pemberian

kesempatan pada anak untuk bermain, ini merupakan pengalaman yang sangat membantu perkembangan kognitifnya.

3) Kematangan

Tiap organ fisik maupun psikis dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia *kronologis* (usia kalender).

4) Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar / informal). Sehingga manusia berbuat intelegen karena mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

5) Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat ia mempelajari hal tersebut.

6) Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berfikir *divergen* (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

3. Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini

Menurut Yuliani (2005:6.11) kecerdasan logika matematika adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat.

Anak-anak yang mempunyai kelebihan dalam kecerdasan logika matematika tertarik memanipulasi lingkungan serta cenderung menerapkan strategi coba ralat. Mereka suka menduga-duga sesuatu. Anak-anak yang memiliki kecerdasan ini terus-menerus bertanya dan memiliki rasa ingin tahu yang besar tentang peristiwa disekitarnya. Anak-anak yang cerdas dalam logika matematika menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berfikir logis, seperti daun-daunan, mencari jejak, menyusun, berhitung dan permainan strategi.

Istilah kecerdasan logika matematika (*math-logical intelligence*) merujuk pada pemahaman paling populer dalam soal logika. Hal tersebut menunjukkan sebuah proses mental berkaitan dengan kemampuan untuk mengatasi masalah yang berhubungan dengan logika. Orang dengan logika

matematis tinggi akan menunjukkan proses menjawab beragam pertanyaan atau bahkan bertanya dalam kecepatan luar biasa.

Menurut Suciati (2005:2.4) karakteristik individu yang menunjukkan kemampuan dalam kecerdasan logika matematika adalah sebagai berikut:

- a. Senang bereksperimen, bertanya, menyusun atau merangkai teka-teki
- b. Senang dan pandai berhitung dan bermain angka
- c. Senang mengorganisasikan sesuatu, menyusun skenario
- d. Mampu berfikir logis baik induktif maupun deduktif
- e. Senang selogisme
- f. Senang berfikir abstraksi dan simbolis

Menurut Gardner (dalam Takdiroatun, 2005:96) kecerdasan logika matematika bersemayam di otak depan sebelah kiri dan parietal kanan. Kecerdasan ini dikembangkan dengan terutama angka-angka dan lambang matematika lain. Kecerdasan ini memuncak pada masa remaja dan masa awal dewasa. Beberapa kemampuan tingkat tinggi akan menurun setelah usia 40 tahun.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa anak mulai belajar dengan alat permainan yang ada disekitarnya yang dapat dimulai dari diri sendiri ataupun rangsangan diluar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika (permainan tebak-tebakan, kantong pintar dan mencari jejak).

4. Alat Permainan Edukatif (APE) Anak Usia Dini

a. Pengertian APE

Menurut Mayke (dalam Zaman, 2008:6.3) alat permainan edukatif adalah semua benda dan alat, baik bergerak maupun yang tidak bergerak yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, agar dapat berlangsung dengan teratur dan efisien, sehingga tujuan pendidikan TK dapat dicapai.

APE dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Adapaun aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Sedangkan menurut Ismail (2006:155) alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Artinya alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional. Alat permainan edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu.

APE untuk Anak Usia Dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak usia dini. APE tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak karena ketika bermain dengan alat tersebut anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep secara alamiah tanpa

paksaan, anak belajar dan menyerap apa saja yang ditemui di lingkungannya.

Jadi, berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa APE merupakan alat permainan yang dapat meningkatkan aspek-aspek perkembang Anak Usia Dini yang dirancang sesuai dengan rentang usia Anak Usia Dini.

b. Karakteristik Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut Eliyati (2005:63) ada beberapa ciri-ciri alat permainan edukatif untuk Anak Usia Dini, antara lain:

- 1) Ditujukan untuk anak usia dini
- 2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
- 4) Aman dan tidak berbahaya bagi anak
- 5) Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- 7) Mengandung nilai pendidikan

Alat permainan Edukatif yang sesuai dengan perkembangan Anak Usia Dini akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang anak untuk melakukan kegiatan sehingga anak betah di sekolah.

Menurut Saputra (2001:61) dalam hal ini alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa cirri-ciri antara lain:

- 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat, dan menjadi bermacam-macam bentuk
- 2) Ditujukan untuk anak-anak usia dini dan berfungsi mengembangkan kecerdasan motorik anak
- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif
- 5) Sifatnya konstruktif

Pendapat di atas peneliti simpulkan bahwa alat permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak, sehingga dapat membantu mengembangkan dimensi-dimensi perkembangan baik kognitif, imajinasi dan bahasa sehingga anak dapat berkembang secara optimal.

c. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Fungsi alat permainan edukatif menurut Eliyati (2005:91) adalah sebagai berikut:

- 1) Alat untuk membantu dan mendukung proses pendidikan anak usia dini lebih baik, menarik dan jelas
- 2) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak

- 3) Memberi kesempatan pada anak usia dini untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan
- 4) Memberi kesempatan pada anak usia dini untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya

APE memiliki nilai-nilai praktis yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran Anak Usia Dini. Penggunaan APE sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Nilai lain juga mendasar dari penggunaan APE yang dekat dengan lingkungan memungkinkan anak berintegrasi langsung dengan lingkungannya. Dengan penggunaan APE tersebut anak akan berkembang wawasan dan pengertiannya akan manfaat dari komponen-komponen di lingkungannya.

Menurut Hapidin (1999:45) menyatakan bahwa pemakaian APE dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. APE yang digunakan dalam pembelajaran menjadikan kegiatan belajar tidak lagi berkesan monoton. Anak dapat melakukan pembelajaran dengan sikap positif dan tanpa tekanan untuk hanya mendengar tetapi berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas pendidik perlu melengkapi sekolahnya dengan berbagai macam alat permainan edukatif yang

menarik perhatian anak sehingga dapat memberikan pengetahuan dasar yang mengacu pada pengembangan bahasa secara intensif dan bermanfaat untuk memahami fungsi permainan itu sendiri secara lebih mendalam.

5. Permainan Balok Geometri

a. Tahap-tahap Permainan Balok Geometri

Saat bermain balok geometri anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan agar dapat bermain dengan kreatif. TK hendaknya disediakan beberapa set dan jenis balok seperti balok-balok berbentuk geometri berwarna atau polos yang dapat menstimulasi daya cipta dan daya eksplorasi anak.

Menurut Apelman (1984) (dalam Montolalu, 2005:7.8) ada tujuh tahapan bermain balok yang dibuat Harriet (1982), yaitu:

- 1) Tahap pertama, balok-balok dibawa anak-anak kemana-mana tetapi tidak digunakan untuk membangun sesuatu. (usia 1-2 tahun)
- 2) Tahap kedua, anak-anak mulai membangun balok-balok dijejerkan secara horizontal maupun vertikal yang dilakukan secara berulang-ulang (usia 2-3 tahun).
- 3) Tahap ketiga, membangun jembatan (usia 3 tahun)
- 4) Tahap keempat, membuat pagar untuk memagari suatu ruang (usia 2, 3-4 tahun)
- 5) Tahap kelima, membangun bentuk-bentuk simetris sudah tampak (usia 4 tahun)

- 6) Tahap keenam, sudah mulai memberi nama pada bangunan (usia 4–6 tahun)
- 7) Tahap ketujuh, bangunan-bangunan yang dibuat anak-anak sering menirukan atau melambangkan bangunan sebenarnya yang mereka ketahui. Anak-anak mempunyai dorongan yang kuat untuk bermain peran (*dramatisasi*) dengan bangunan yang dibuatnya (usia 5 tahun ke atas).

b. Manfaat Permainan Balok Geometri

Kegiatan bermain dengan balok geometri bermaksud untuk mengenalkan kepada anak didik bentuk-bentuk geometri dengan berbagai ukuran, warna atau bentuk, menanamkan rasa keindahan, mengembangkan kemampuan anak dibidang skolastik dan media kreatif serta mengembangkan kecerdasaran *visual, spasial, kinestetik, dan naturalis*.

Kalau dilihat dari sifatnya kegiatan ini. Sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan kepribadian anak didik, dimana mereka dilatih agar dapat mengembangkan daya fantasi serta kreasi-kreasi sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Hal seperti ini akan menimbulkan rasa puas di dalam hati anak sehingga mereka asyik bermain.

Di samping keterampilan jasmaniah serta emosional, anak dapat dikembangkan ke arah perkembangan yang harmonis, apabila anak telah dapat membuat sesuatu yang diinginkanya alangkah besar pengaruhnya pada *kognitif* anak, besar kemungkinan ia akan mampu

menciptakan dalam berkreasi serta dapat menentukan sendiri kreasi apa yang akan ia ciptakan dan hasilkan.

c. Aspek Pengembangan Yang Dapat Dikembangkan Dalam Permainan Balok Geometri.

Balok geometri memberi banyak kesempatan bagi anak-anak untuk berkembang dalam berbagai cara. Menurut Mantolalu (2005:7.9) nilai dari membangun dengan balok geometri meliputi 4 aspek pengembangan, yaitu:

1) Fisik Motorik

- a) Melalui bermain mengangkat, membawa balok, membungkuk untuk mengambil balok, mendorong dan menarik balok-balok dari dalam rak, menyusun balok demi balok menjadi satu bangunan
- b) Di sini otot-otot besar dan otot-otot kecil memperoleh latihan untuk berkembang dan juga melatih koordinasi tangan dan mata
- c) Anak-anak belajar tentang seimbang dan simetris melalui menyusun, memancangkan (mendirikan) dan menyeimbangkan balok-balok
- d) Anak-anak mengembangkan koordinasi motorik dengan memindah-mindahkan balok
- e) Anak-anak mengerti hubungan objek ruang melalui penempatan balok-balok

2) Perkembangan Kognitif

- a) Anak-anak belajar mengenal warna, bentuk, jarak, proporsi dan ukuran (berat- ringan, besar- kecil)
- b) Anak-anak mengenal konsep matematika
- c) Bahasa anak berkembang ketika mereka mendiskusikan bangunan mereka
- d) Membangun toko, rumah, airport, sekolah, kantor pos, jalan tol dalam satu kota membantu anak-anak memahami keterampilan membuat peta

3) Perkembangan Sosial

- a) Anak belajar bekerjasama melalui pengalaman menyusun balok membuat satu proyek bersama
- b) Anak-anak belajar untuk menunggu giliran berbagi alat (*sharing*) dan menghargai hak-hak orang lain
- c) Melatih kekompakan dan bertoleransi serta melatih untuk rukun dengan teman
- d) Dapat meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak sekalipun bentuk bangunan yang dibuat masih belum baik, namun anak akan merasa puas dan bangga akan hasil ciptaan dan hal itu mempunyai arti baginya

4) Perkembangan emosional

- a) Aktivitas dengan balok-balok merangsang berkembangnya daya fantasi dan memberi stimulasi pada imajinasi, kreativitas serta kesenangan anak
- b) Meningkatkan kemandirian anak ketika anak ingin membangun sendiri bangunan yang telah ia rencanakan sebelum
- c) Melatih kesabaran ketika anak membangun balok bersama-sama

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa dengan bermain balok dapat mengembangkan aspek-aspek pengembangan yang ada pada diri anak.

d. Cara Permainan Balok Geometri

Balok-balok kayu atau plastik merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi. Bentuk-bentuk geometris sangat disukai anak. Berjam-jam mereka dapat mengkotak-kotak bentuk ini. Dipasang, dipadukan, diberdirikan, ditumpuk dan ditempel sehingga kreativitas anak makin berkembang bila kita memberikan kesempatan yang luas kepada mereka.

Balok yang berukuran besar dapat dimainkan dilantai cara memainkan balok-balok melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama, anak sambil berjalan membawa balok ditangannya.
- 2) Tahap kedua, balok diletakkan dalam susunan ke atas seperti menara, kadang disusun secara memanjang, balok-balok tersebut diletakkan saling berdampingan atau sejajar.

- 3) Tahap ketiga, anak akan mulai membuat jembatan, yaitu dengan meletakkan dua balok secara sedikit terpisah, kemudian meletakkan satu balok lagi diantara kedua balok tersebut. Anak mampu menyusun balok dengan berbagai variasi, membuat pola, mereka belajar menyusun balok-balok dengan keseimbangan yang baik, sehingga hasil bangunannya tidak mudah roboh.
- 4) Tahap keempat, anak menggunakan balok-balok dan membuat bangunan sesuai dengan dunia realitas. Misalnya: bangunan sekolah, kota dengan jalan-jalan, lapangan terbang dan bangunan lain yang pernah dilihatnya.

Anak diberi kebebasan dalam bermain balok, mereka bebas memilih bentuk balok yang disukai, anak dirangsang, dibimbing, dibantu dan diberi motivasi apabila diperlukan dan disesuaikan dengan kemampuan anak. Keberanian anak dalam kegiatan ini dibangkitkan dan dipupuk dan guru harusnya menghargai setiap hasil karya anak walaupun hasilnya tidak memuaskan.

Dalam kegiatan ini guru tidak perlu membuat contoh, beri anak rangsangan agar anak berkreasi sendiri seperti apa yang diinginkan. Dan guru boleh menyarankan bentuk apa yang akan dibuatnya seperti rumah, mobil, jembatan atau bentuk apa saja yang nampak oleh anak. Dan yang penting harus menanamkan tentang ketelitian, kerapian dan keindahan serta kebersamaan.

Dengan permainan balok geometri ini akan terlihat hasil karya anak yang orisinal, kreatif, inovatif dan masih banyak lagi yang bermunculan dari kreasi anak. Dan kita sebagai guru bisa memupuk dan mengasahnya serta memberikan pelayanan semaksimal mungkin agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Lismira Yati (2007), mengembangkan kognitif anak melalui permainan bentuk-bentuk geometri menggunakan papan panel di TK Islam Al Kasyaf Salido. Hasil rata-rata penelitian dari sebelum tindakan sampai siklus II adalah anak yang mampu sebelum tindakan 18 %, anak yang mampu pada siklus I 51 % sedangkan anak yang mampu pada siklus II 82 %. Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan permainan bentuk-bentuk geometri menggunakan papan panel dapat mengembangkan kognitif anak di TK Islam Al Kasyaf Salido.
2. Imelda Saputri (2007), peningkatan pengembangan kognitif melalui gambar berbentuk geometri di TK Pembina Kecamatan Batang Anai.

Hasil rata-rata persentase kemampuan kognitif anak dalam permainan melalui gambar berbentuk geometri dilihat dari sebelum tindakan sampai pada siklus II adalah 17,5 % sebelum tindakan, 51,25% setelah siklus I dan 86,25 % setelah siklus II.

Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan

menggunakan permainan gambar berbentuk geometri dapat meningkatkan kognitif anak di TK Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai.

3. Jusmaniar (2009), upaya peningkatan kognitif anak melalui permainan tebak angka bentuk geometri TK Aisyiah 5 Pinggir.

Hasil penelitian dari setiap pertemuan dapat meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan tebak angka bentuk geometri. Hal tersebut dapat dilihat sebelum tindakan: 6,25 %, siklus I 30 %, dan 81,25 % setelah siklus II. Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

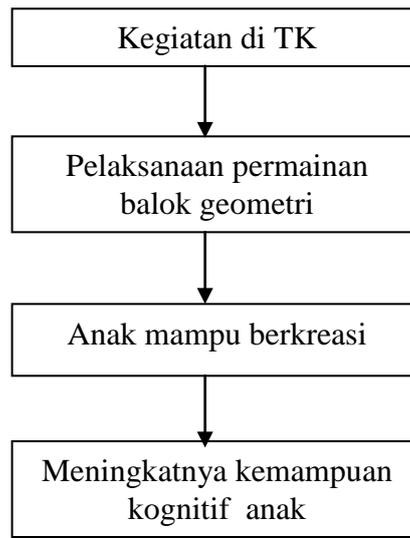
Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan tebak angka bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiah

C. Kerangka Konseptual

Pada dasarnya hasil unjuk kerja anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkontruksi akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Apapun yang dibuat oleh anak akan membantu mereka menjadi lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru.

Hendaknya kemampuan kognitif yang dimiliki anak didik ini perlu dipupuk sejak dini. Pada masa usia dini anak memiliki peluang yang sangat besar untuk dapat mengembangkan potensinya tersebut. Kegiatan belajar mengajar perlu dipilih dan dirancang agar memberikan kesempatan dan berkreasi secara berkesinambungan untuk mengembangkan dan

mengoptimalkan kemampuan kognitif anak. Maka dapat kita lihat permainan balok geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Model Sungai Sarik seperti bagan berikut:



Bagan I
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam permainan ini adalah alat permainan balok geometri dapat meningkatkan pengembangan kognitif anak usia dini di TK Model Sungai Sarik Kabupaten Padang Pariaman.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

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

1. Permainan balok geometri dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Model Kab. Padang Pariaman.
2. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga guru dapat mengembangkan kemampuan secara sistematis.
3. Penelitian ini diperoleh dari hasil observasi/pengamatan kegiatan anak selama melakukan permainan balok geometri. Dilihat sebelum tindakan sampai pada siklus II adalah 11,25% sebelum tindakan, 35% setelah siklus I dan 82,5% setelah siklus II.
4. Setelah dilakukan siklus II terhadap permainan balok geometri terlihat meningkatnya keberhasilan aspek dibandingkan dengan siklus I.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas maka implikasinya terhadap pendidikan terutama disekolah tempat peneliti bertugas diharapkan agar lebih meningkatkan pembekajaran kearah yang lebih baik dengan memvariasikan kegiatan, metoda, teknik, serta media agar

pembelajaran yang dilakukan menyenangkan bagi anak. Dalam hal ini perhitungan waktu juga harus diperhatikan agar pembelajaran yang dilakukan jadi efektif dan efisien.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian, ada beberapa saran yang dapat diambil, di antaranya adalah:

1. Guru dapat menerapkan permainan balok geometri ini di TK Model Kabupaten Padang Pariaman dan digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
2. Sehubungan dengan balok geometri dapat meningkatkan kognitif anak sebaiknya guru yang mengajar di Taman Kanak-Kanak Model Kabupaten Padang Pariaman perlu memahami cara pembelajaran.
3. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kognitifnya melalui permainan balok geometri.
4. Pada proses pembelajaran sebaiknya guru menciptakan suasana mengajar yang menyenangkan untuk anak, agar dapat meningkatkan kognitif anak.
5. Kepada pihak Taman Kanak-Kanak Model Kabupaten Padang Pariaman hendaknya melengkapi media untuk pengembangan kognitif anak.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
7. Untuk peneliti sendiri dapat meningkatkan proses belajar mengajar kearah yang lebih baik dan dapat mengetahui perkembangan setiap anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Suka Bina Press
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Atfhal*. Jakarta: Depdiknas
- Dirjen PAUD. 2008. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta.
- Eliyati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hapidin. 1999. *Model-model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Ghiyats Alfani Press.
- Hartati, Sofia. 2007. *How to Be a Good Teacher and to be a Good Mother*. Jakarta: Enno Media
- Hildayani Rini, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universita Terbuka.
- Ismail, Andang. 2006. *Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Moh, Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Mantolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Neni, Ratnawati. 2003. *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta: Puspa Suara.
- Santrock, W. Jhon. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Saputra, Tedjo. 2001. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Suciati, dkk. 2005. *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Soemiarti. Patmonodemo. 2003. *Pendidikan Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sujiono, Nurani Yuliani, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Syailendra. 2009. *Modul Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas pada Kesenian*. Padang: UNP
- Takdioratun, Musfirah. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, Jakarta: Depdiknas