

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI  
PERMAINAN POTONGAN GAMBAR DI TK AISYIYAH  
BUNGO TANJUNG KOTA PARIAMAN**

**SKRIPSI**

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



**OLEH  
RIDEL FITRI  
Nm : 2010/57394**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

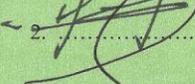
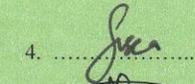
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Potongan Gambar di TK Aisyiyah Bungo Tanjung Kota Pariaman

Nama : Ridel Fitri  
Nim / BP : 57394 / 2010  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2012

#### Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	3. ....
4. Anggota	: Rismareni Pransiska, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Serli Marlina, S.Pd	5. 

## **ABSTRAK**

**RIDEL FITRI. 2012. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Potongan Gambar DI TK Aisyiyah Bungo Tanjung Kota Pariaman. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan, Kurangnya pemahaman anak tentang urutan bilangan dan konsep angka. Kurang mampunya anak memasang benda sesuai dengan pasangannya. Kurangnya kemampuan anak dalam menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh. Kurang tepatnya metode yang digunakan. Media yang kurang bervariasi. Dengan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan potongan gambar, dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Subjek penelitian ini adalah kelas B TK Aisyiyah Bungo Tanjung. Hasil rata-rata dari penelitian ini sebelum tindakan yang mendapat nilai sangat tinggi adalah sebanyak 14,28% dan terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 89,28%.

Dapat disimpulkan bahwa permainan potongan gambar di TK Aisyiyah Bungo Tanjung Kota Pariaman dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Potongan Gambar di TK Aisyiyah Bungo Tanjung Kota Pariaman”

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Selesainya penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra.Hj.Yulsyofriend,M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD dan pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Bapak Prof.Dr.Firman,M.S Kons selaku dekan fakultas ilmu pendidikan.
3. Seluruh dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Kedua orang tua dan saudaraku yang telah memberikan dorongan baik moril dan materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi penulis.
5. Rekan kerja dan Anak didik TK Aisyiyah Bungo Tanjung.

6. Kepada Kak El sebagai teman sekelas yang telah membantu dalam penelitian ini.
7. Teman-temanku Kamek, Rahmi, Sarti, Fina, yang telah memberikan support
8. Teman-teman senasib sepenanggungan angkatan 2010.
9. Dan semua pihak yang telah berjasa dalam penulisan Skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari dengan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki dalam penulisan baik dari segi bahasa dan penyajian, maka kritik dan saran yang bersifat membangun penulis terima dengan senang hati. Dan akhirnya kepada Allah SWT jugalah penulis mohonkan agar kegiatan ini diterima sebagai amal ibadah dan bermanfaat bagi kita semua.

Padang, maret 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Hal</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xi
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian .....	5
G. Manfaat Penelitian .....	6
H. Definisi Operasional .....	6
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori... ..	8
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	8
2. Pengembangan Kognitif.....	9
a. Pengertian Kognitif.....	9
b. Teori Pengembangan Kognitif .....	12
3. Bermain .....	14
a. Pengertian Bermain .....	14
b. Karakteristik bermain.....	15
c. Manfaat Bermain .....	16
d. Alat Permainan Edukatif .....	17
4. Permainan Potongan Gambar.....	19
B. Penelitian Yang Relefan.....	21
C. Kerangka Konseptual .....	22
D. Hipotesis Tindakan .....	23

### **BAB III RANCANGAN PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	24
B. Seting Penelitian.....	25
C. Subjek Penelitian.....	25
D. Prosedur Penelitian .....	25
E. Sumber Data .....	33
F. Teknik Pengumpulan Data .....	34
G. Instrument Penelitian .....	34
H. Analisis Data .....	35
I. Indikator Keberhasilan .....	36

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data.....	37
B. Analisis Data .....	81
C. Pembahasan .....	88

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	92
B. Implikasi.....	93
C. Saran.....	94

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kemampuan anak dalam meningkatkan kognitif pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	37
Tabel 2. Hasil observasi kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui potongan gambar siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan).....	43
Tabel 3. Hasil observasi kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui potongan gambar siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan).....	48
Tabel 4. Hasil observasi kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui potongan gambar siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan).....	54
Tabel 5 Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan potongan gambar Siklus I pertemuan 1,2 dan 3 (setelah tindakan) .....	58
Tabel 6. Hasil observasi kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui potongan gambar siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan).....	64
Tabel 7. Hasil observasi kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui potongan gambar siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan).....	69
Tabel 8 Hasil observasi kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui potongan gambar siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan).....	75
Tabel 9 Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan potongan gambar Siklus II pertemuan 1,2 dan 3 (setelah tindakan) .....	79
Tabel 10 Hasil observasi peningkatan kognitif anak (kategori sangat tinggi) .....	84
Tabel 11 Hasil observasi peningkatan kognitif anak (kategori tinggi) .....	85
Tabel 12 Hasil observasi peningkatan kognitif anak (kategori rendah) .....	87

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Kemampuan anak dalam meningkatkan kognitif pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	38
Grafik 2. Hasil observasi kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui potongan gambar siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan).....	44
Grafik 3. Hasil observasi kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui potongan gambar siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan).....	49
Grafik 4. Hasil observasi kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui potongan gambar siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan).....	55
Grafik 5 Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan potongan gambar Siklus I pertemuan 1,2 dan 3 (setelah tindakan) .....	60
Grafik 6. Hasil observasi kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui potongan gambar siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan).....	64
Grafik 7. Hasil observasi kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui potongan gambar siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan).....	70
Grafik 8 Hasil observasi kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui potongan gambar siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan).....	75
Grafik 9 Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan potongan gambar Siklus II pertemuan 1,2 dan 3 (setelah tindakan) .....	81
Grafik 10 Hasil observasi peningkatan kognitif anak (kategori sangat tinggi) .....	84
Grafik 11 Hasil observasi peningkatan kognitif anak (kategori tinggi) .....	86
Grafik 12 Hasil observasi peningkatan kognitif anak (kategori rendah) .....	87

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan pembangunan nasional, karena pendidikan itu sendiri merupakan faktor terpenting untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak, serta menciptakan anak yang berilmu, beriman dan bertaqwa.

Seperti yang dijelaskan dalam UU RI NO.20 BAB IV tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3 yang menyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga Negara demokratis dan bertanggung jawab.

Pencapaian tujuan pendidikan nasional tidak hanya ditentukan oleh lembaga pendidikan tinggi, tetapi juga ditentukan oleh Pendidikan Anak Usia Dini yaitu Taman Kanak-kanak (TK) yang merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang dimasuki anak. Pendidikan di TK diselenggarakan dengan tujuan untuk menstimulasi , membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini yang berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang dimiliki

anak seperti yang dijelaskan dalam kurikulum TK tahun 2004, tujuan pendidikan TK adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Sejalan dengan kurikulum, TK juga memiliki program-program yang dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak seperti : kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional kemandirian dan seni. Salah satu perkembangan yang terpenting adalah kognitif. TK memberikan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif anak, pemberian kegiatan ini tidak diberikan secara monoton dan membosankan tetapi lebih bersifat ceria dan menyenangkan melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan motto pendidikan TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Kegiatan bermain bagi anak di TK merupakan kegiatan yang sangat mengembirakan dan disenangi anak, dengan bermain anak berkesempatan untuk mengembangkan kognitifnya dan mendapatkan pengetahuan yang diperlukan untuk pengembangan diri anak.

Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan orang lain dan dirinya sendiri, pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang yang lebih mementingkan proses dari pada hasilnya. Dengan bermain anak tidak akan canggung lagi terhadap pembelajaran pada jenjang selanjutnya, karena itulah pembelajaran di TK harus diberikan dengan cara/metode yang tepat, yang didapat dari guru yang profesional yang berfungsi sebagai motivator dan fasilitator. Tidak hanya guru yang

profesional yang dibutuhkan anak tetapi juga sarana dan prasarana yang memadai serta media dan alat permainan yang sesuai, agar semua aspek perkembangan anak dapat tercapai dengan optimal terutama kognitifnya.

Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak usia dini karena kognitif itu sendiri sangat erat hubungannya dengan intelegensi anak. Anak yang memiliki perkembangan kognitif yang baik dan optimal maka akan memiliki kemampuan dalam berfikir untuk mengingat, menilai, memahami, bilangan, mempertimbangkan, menghubungkan, memasang serta memiliki nalar serta ide-ide dalam menyelesaikan masalah dengan cepat, tepat dan cermat. Contoh sederhana saja, anak yang memiliki kemampuan kognitif yang baik maka akan mengerti bagaimana cara memasang sepatu dengan benar tanpa terbalik. Oleh sebab itu di TK haruslah diberikan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif anak dengan cara yang tepat, media/alat permainan yang sesuai serta menyenangkan bagi anak contohnya seperti melalui permainan puzzle.

Berdasarkan observasi peneliti di TK, terlihat bahwa perkembangan kognitif anak belum optimal. Hal itu terlihat dari kurangnya pemahaman anak tentang urutan bilangan dan konsep bilangan, anak kurang mampu memasang benda sesuai dengan pasangannya, kurangnya kemampuan anak dalam menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan tidak tepatnya metode yang diberikan guru serta media yang kurang bervariasi yang menyebabkan anak bosan.

Di TK seharusnya semua aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal terutama kognitifnya, dengan mengikuti proses pembelajaran di TK

anak seharusnya sudah mengerti dan paham tentang urutan bilangan dan konsep bilangan, mampu memasang benda sesuai dengan pasangannya dan mampu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh, hal ini dapat diwujudkan dengan menggunakan media yang menarik sehingga anak tidak merasa bosan dalam pembelajaran pengembangan kognitif.

Untuk mengatasi masalah ini maka perlu diupayakan suatu pemecahan masalah melalui suatu bentuk permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak dengan optimal. Oleh karena itu maka penulis mencoba meneliti tentang peningkatan kognitif anak melalui permainan potongan gambar di TK Aisyiyah Bungo Tanjung Kota Pariaman.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dilihat dari latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman anak tentang urutan bilangan dan konsep angka.
2. Kurang mampunya anak memasang benda sesuai dengan pasangannya.
3. Kurangnya kemampuan anak dalam menyusun kepingan menjadi bentuk utuh.

## **C. Pembatasan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu kurangnya pemahaman anak tentang urutan bilangan dan

lemahnya kemampuan anak dalam memasang benda sesuai dengan pasangannya, serta media yang kurang bervariasi.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penulisan ini yaitu bagaimanakah peningkatan kognitif anak melalui permainan menyusun potongan gambar di TK Aisyiyah Bungo Tanjung Kota Pariaman.

#### **E. Rancangan Perumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini terlihat bahwa masih lemahnya perkembangan kognitif anak. Untuk pemecahan masalah tersebut maka, pengembangan kognitif dapat ditingkatkan melalui permainan menyusun potongan gambar di TK Aisyiyah Bungo Tanjung Kota Pariaman.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kognitif anak melalui permainan menyusun potongan gambar di TK Aisyiyah Bungo Tanjung Kota Pariaman.

## **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, nantinya diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi anak : Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan angka dan memasangkan benda sesuai dengan pasangannya.
2. Bagi guru : Dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam pengembangan kognitif anak dan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan kinerja guru.
3. Bagi peneliti : Untuk menambah ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kognitif anak terutama dalam memasangkan benda sesuai pasangannya. Hasil penelitian ini menjadi landasan berpijak dalam rangka menindak lanjuti penelitian ini dilingkup yang lebih luas.
4. Bagi jurusan : Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu dan menjadi masukan dalam pengembangan labor PG-PAUD.

## **H. Definisi Operasional**

Kognitif adalah salah satu kecerdasan yang berhubungan dengan intelegensi. Anak yang memiliki perkembangan kognitif yang optimal maka akan memiliki kemampuan dalam berfikir untuk menilai sesuatu, mempertimbangkan, memasangkan benda sesuai pasangannya, membedakan, mengurutkan, memiliki nalar dalam menyelesaikan masalah dengan cepat, tepat dan cermat.

Permainan potongan gambar adalah suatu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak karena permainan ini melatih anak berfikir bagaimana memasang potongan gambar dan cara menyusun menjadi bentuk gambar yang utuh, berupa gambar media. Permainan ini berbentuk gambar yang dipotong-potong sedemikian rupa dimana setiap potongan memiliki angka sesuai urutan potongan gambar. Gambar pada permainan ini terbuat dari karton dan dipotong-potong, setiap potongan dilaminating yang tujuannya agar alat permainan ini bisa tahan lama.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang pesat baik fisik maupun mentalnya. Masa perkembangan Anak Usia Dini disebut juga dengan masa keemasan karena pada masa ini anak mampu mengembangkan hampir seluruh potensi yang dimilikinya. Setiap anak merupakan pribadi yang unik artinya bahwa setiap masing-masing anak merupakan pribadi yang memiliki cara-cara tersendiri menghadapi berbagai masalah dikehidupannya.

Anak usia dini menurut Sujiono (2009 :6) adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan *fundamental* bagi bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat. Anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Setiap anak memiliki potensi untuk menyikapi berbagai situasi pembelajaran. Tidak hanya lingkungan yang menyenangkan yang mendatangkan hasil produktif melainkan juga lingkungan belajar yang tidak terlalu menyenangkanpun justru dapat merangsang tindak belajar yang lebih produktif. Sutrisno, dkk.( 2005 :3 )

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan baik fisik maupun mental, anak usia dini memiliki dunia tersendiri yang jauh berbeda dengan dunia orang dewasa, anak selalu aktif dalam segala kegiatannya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi seolah-olah anak tidak henti untuk belajar. Setiap anak memiliki potensi tersendiri untuk menyikapi berbagai situasi pembelajaran, tidak hanya situasi yang menyenangkan yang mendatangkan hasil produktif tetapi juga lingkungan yang kurang menyenangkanpun justru dapat merangsang tindak belajar yang lebih produktif dan mendatangkan hasil yang baik bagi perkembangan anak.

## **2. Pengembangan Kognitif**

### **a. Pengertian kognitif**

Kognitif berhubungan dengan intelegensi, kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu

sedangkan interensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktifitas atau perilaku.

Potensi kognitif ditentukan pada masa konsepsi ( pembuatan ) namun terwujud atau tidaknya potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi (batas maksimal).

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (integrensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan pada ide-ide dan belajar. Sujiono,(2005 : 1.2)

Beberapa ahli psikologi dalam bidang pendidikan mendefinisikan pendidikan intelektual atau kognitif dengan berbagai istilah (Sujiono,2005 :1.2) adalah :

- 1) Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan berfikir secara abstrak
- 2) Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan
- 3) Henman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan.

- 4) Hunt mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indera

Pengertian kognitif menurut beberapa ahli, Sujiono (2005 :1.4) adalah :

- a) Cattell dan Horn

Menyimpulkan bahwa hubungan intelegensi itu meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus, seperti memecahkan masalah, serta mempertimbangkan persoalan.

- b) Bayley

Kognitif merupakan urutan fungsi-fungsi yang berkembang dengan dinamis, dimana fungsi yang lebih maju dan kompleks dalam hirarki bergantung pada kematangan fungsi yang lebih sederhana. Kognitif merupakan gabungan dari fungsi-fungsi yang berkembang pada waktu yang berbeda.

Jadi kognitif adalah suatu proses berfikir individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Adapun pengembangan kognitif dapat menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga terjadinya proses berfikir. Proses berfikir tersebut erat kaitannya dengan kecerdasan yang merincikan seseorang pada berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

## b. Teori pengembangan kognitif

Dalam rangka mengoptimalkan potensi kognitif khususnya pada kemampuan memasang benda sesuai dengan pasangannya maka para ahli telah mengemukakan berbagai teori yaitu :

### 1) Teori “two factor”

Teori ini dikemukakan oleh Charles Spearman dalam Sujiono, (2005:1.5). Berpendapat bahwa kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode “g” (*general factors*) dan kemampuan khusus yang diberi kode “s” (*specific factors*). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduanya menentukan perilaku mentalnya.

### 2) Teori “primary mental abilities”

Teori ini dikemukakan oleh Thurstone dalam Sujiono, (2005:1.5) yang berpendapat bahwa kognitif merupakan penjumlahan kemampuan primer yaitu kemampuan :

- a) Berbahasa
- b) Mengingat
- c) Nalar atau berfikir logis
- d) Pemahaman ruang
- e) Bilangan
- f) Menggunakan kata-kata
- g) Mengamati dengan cepat dan cermat.

### 3) Teori “multiple intelligence”

Teori ini dikemukakan oleh Guilford dan Howard Gardner dalam Sujiono, (2005:1.5). Berpendapat bahwa kognitif dapat dilihat dari tingkat kategori dasar atau “*faces of intellect*” yaitu operasi

mental, content dan produk. Menurut Guilford keterkaitan antara ketiga kategori berfikir atau kemampuan intelektual tersebut telah melahirkan 180 kombinasi kemampuan. Model struktur intelektual Guilford ini telah mengembangkan wawasan tentang hakikat kognitif dengan menambah faktor-faktor seperti “social judgment”(evaluasi terhadap orang lain) dan kreatifitas (berfikir “devergen”)

Sedangkan Gardner dalam Sujiono, (2005:1.5) membagi kognitif kedalam tujuh jenis yaitu :

- a. Kecerdasan logika matematika
- b. Kecerdasan bahasa
- c. Kecerdasan musik
- d. Kecerdasan visual spasial
- e. Kecerdasan kinestetik
- f. Kecerdasan interpersonal
- g. Kecerdasan antarpersonal.

Dari teori ahli diatas dapat di simpulkan bahwa anak tidak hanya memiliki satu bentuk kecerdasan saja tetapi anak memiliki kecerdasan jamak diantaranya kecerdasan logika matematika, bahasa, music, visual spasial, kinestetik, interpersonal dan antar personal.

#### 4) Teori “triacihic of intelligence”

Teori ini dikemukakan oleh Stenberg dalam Sujiono, (2005:1.5). Teori ini merupakan pendekatan proses kognitif untuk memahami kognitif, yang diartikan sebagai suatu “deskripsi tiga bagian kemampuan mental” (proses berfikir, mengatasi pengalaman

atau masalah baru dan penyesuaian terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukan tingkahlaku kognitif. Dengan kata lain, tingkah laku kognitif itu merupakan produk (hasil) dari penrapan strategi berpikir, mengatasi masalah-masalah baru secara kreatif dan cepat dan penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.

Dari pengertian keempat teori yang diuraikan diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pengembangan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui permainan potongan gambar karena melalui permainan ini anak mampu mengingat, memasang, mengamati, serta berfikir logis dalam melaksanakan permainan tersebut.

### **3. Bermain**

#### **a. Pengertian Bermain**

Bermain adalah belajar bagi anak karena melalui bermain anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Namun tidak semua anak memiliki tempo yang sama dalam bermain. Ada anak yang dengan cepat dan dapat mengerti apa yang akan dilakukannya dengan alat permainan tertentu tetapi ada pula anak yang lebih lambat. Tedjasaputra : (2001 : 104)

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005 : 2) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Sedangkan bermain menurut Sudono, (1995 : 1) adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi pada anak.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah belajar bagi anak karena melalui bermain anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya, bermain dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat serta atas dasar kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya.

#### **b. Karakteristik Bermain**

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain, secara alamiah bermain dapat memberikan rasa senang kepada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok ataupun sendiri, anak mengalami kesenangan yang selalu memberikan kepuasan pada dirinya sendiri. Menurut Montolalu (2005 : 1.2) karakteristik bermain pada anak sebagai berikut :

- a) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan sendiri.
- b) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan ini dilakukan dalam kehidupan nyata

- c) Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir/produk.
- d) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Sedangkan karakteristik bermain menurut Hartati (2005 : 91) adalah :

- a) Bermain dilakukan karena sukarela, bukan paksaan.
- b) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, mengasyikan dan menggairahkan.
- c) Bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
- d) Bermain lebih mengutamakan aktifitas dari pada tujuan.
- e) Bermain menuntut partisipasi baik secara fisik maupun psikis.
- f) Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan, anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.
- g) Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan apa yang inginkannya saat itu

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan karakteristik bermain bagi anak yaitu bermain relative bebas dari aturan, lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir, bersifat spontan dan sukarela serta anak bebas berekspresi dan mengoperasikan fantasinya.

### **c. Manfaat Alat Permainan**

Menurut Sudono (1995:8) manfaat alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajarkan anak untuk mengenal kekuatan, kelemahan dirinya dalam mengadakan permainan. Selain itu, manfaat alat permainan adalah untuk meningkatkan logika matematika anak dari logika matematika sederhana kepada logika matematika yang lebih tinggi. Jamaris : (2006 : 116)

Dengan adanya media permainan menyusun potongan gambar ini bisa menolong anak dalam mengenal lingkungannya dan juga mengajarkan diri anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dalam dirinya. Itulah sebabnya anak sering mengajukan pertanyaan tentang apa, mengapa, bagaimana sesuai dengan perkembangan anak, untuk itu peran orang tua dan guru sangat diperlukan dalam proses pengembangan diri dan potensi intelektual anak. Semakin tinggi kemampuan anak maka akan semakin tinggi pula pertanyaannya, melalui media ini diharapkan dapat menjawab sedikit banyaknya rasa ingin tahu anak tersebut.

#### **d. Alat Permainan Edukatif**

##### **1. Pengertian**

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Sugianto (1995:62) Sedangkan menurut Eliyawati (2005 : 62) alat permainan adalah semua alat yang dibutuhkan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya.

Dari kedua pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah semua alat yang dibutuhkan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya termasuk alat yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

## 2. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif

Menurut Sugianto ( 1995 : 62) ciri-ciri alat permainan edukatif adalah adalah :

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi macam-macam bentuk.
- b. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik.
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari segi bentuk maupun penggunaan cat.
- d. Membuat anak terlibat aktif.
- e. Sifatnya konstruktif.

Ciri-ciri alat permainan yang dikemukakan Eliyawati (2005 : 63) sebagai berikut :

1. Ditujukan untuk anak usia dini.
2. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek pengembangan anak usia dini.
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk macam-macam tujuan aspek perkembangan atau manfaat multi guna.
4. Aman dan tidak berbahaya bagi anak.
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
7. Mengandung nilai-nilai pendidikan.

Dari kedua pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan ciri-ciri alat permainan edukatif sebagai berikut : ditujukan untuk anak usia dini, Berfungsi mengembangkan aspek perkembangan anak, multiguna, mengandung nilai pendidikan, dapat mendorong aktivitas dan kreativitas, bersifat konstruktif, aman dan tidak berbahaya bagi anak.

#### **4. Permainan Potongan Gambar**

##### **a. Pengertian Permainan Potongan Gambar**

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2007) potongan adalah keratan atau penggalan sedangkan gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya.

Potongan gambar merupakan alat edukatif yang berbentuk penggalan tiruan barang yang dibuat diatas kertas yang cara permainannya dengan menyusun potongan-potongan menjadi bentuk utuh, yang tujuannya dapat meningkatkan kognitif, keterampilan, kemandirian, bahasa serta mengembangkan kemampuan motorik anak. Alat edukatif dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai alat bantu dalam menciptakan pembelajaran efektif.

Menyusun potongan gambar merupakan permainan yang paling sederhana biasanya terdiri dari potongan benda tertentu seperti buah, binatang, atau bentuk lainnya. Cara penggunaannya dengan memasukan potongan benda tersebut. Abidin (2002 : 16)

**b. Aspek Yang Dikembangkan Melalui Permainan Potongan Gambar.**

a) Meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Perkembangan kecerdasan anak sampai usia 8 tahun telah mencapai 80% maka untuk mengembangkan kecerdasan anak perlu diberikan ransangan pada anak seperti : bermain balok, bermain air dan pasir, bermain masak-masakan ataupun bermain menyusun potongan gambar.

Oleh sebab itu permainan menyusun potongan buah akan mengenalkan beberapa konsep seperti kecocokan, warna, angka, bentuk-bentuk gambar. Hal ini dapat mengembangkan aspek pengembangan pada diri anak terutama kognitif.

b) Meningkatkan kemampuan motorik halus

Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya. Anak usia prasekolah direkomendasikan banyak mendapatkan latihan motorik halus. Dengan bermain menyusun potongan gambar buah tanpa disadari anak akan belajar aktif menggunakan otot-otot tangannya, seperti kegiatan membongkar dan memasangkan potongan-potongan gambar hingga menjadi bentuk gambar yang utuh.

c) Meningkatkan keterampilan sosial.

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Merangkai potongan-potongan gambar dapat dimainkan perorangan dan dapat pula dimainkan secara berkelompok. Permainan yang dilakukan secara kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial anak.

Gagasan masa kanak-kanak sering disebut sebagai gagasan prakelompok dasar untuk bersosialisasi diletakkan dengan meningkatkan hubungan antar anak dengan teman sebayanya dari tahun ketahun. Hurlock (1995 : 111).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hubungan sosial anak dengan teman sebayanya berkembang pada masa prasekolah yang disebut dengan masa prakelompok dasar untuk bersosialisasi diletakkan dengan meningkatnya hubungan antar anak dengan teman sebayanya dari tahun ketahun, untuk itu perlu dikembangkan perilaku sosial anak.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis buat yaitu penelitian dari Mira gustia. 2011, judulnya peningkatan logika matematika anak dengan alat permainan menyusun kepingan gambar di TK Kemala Bhayangkari 12 Pariaman, hasil dari penelitiannya yaitu terjadinya peningkatan kognitif anak yang

terbukti dari hasil penelitian pada siklus I 40% meningkat menjadi 83,75%. Lidya Resti Yanti. 2011, judulnya upaya pengembangan kognitif anak melalui Puzzle Geometri Menggunakan Papan Panel Di TK Perward Padang. Adapun hasil dari penelitiannya dapat meningkatkan kognitif anak, hal itu terbukti dari data hasil penelitian pada siklus I 83,3% meningkat menjadi 91,7% pada siklus II.

Penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian yang penulis buat yaitu Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Potongan Gambar Di TK Aisyiyah Bungo Tanjung Kota Pariaman, yang tujuannya sama-sama dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. sedangkan perbedaannya adalah Mira Gustia, meningkatkan kognitif anak melalui permainan menyusun kepingan gambar, Lidya Resti Yanti meningkatkan kognitif anak melalui puzzle geometri pada papan panel sedangkan penelitian yang penulis buat peningkatan kognitif anak melalui permainan potongan gambar.

### **C. Kerangka Konseptual.**

Kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bungo Tanjung masih rendah. Untuk itu penulis merancang suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Permainan menyusun potongan gambar dirancang khusus untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Permainan menyusun potongan gambar adalah permainan yang menarik bagi anak karena pada dasarnya anak menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Penulis berharap dengan permainan ini kemampuan kognitif anak dapat meningkat.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

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

1. Kognitif adalah salah satu kecerdasan yang berhubungan dengan intelegensi. Anak yang memiliki perkembangan kognitif yang optimal maka akan memiliki kemampuan dalam berfikir untuk menilai sesuatu hal, mempertimbangkan, menghubungkan, membedakan, mengurutkan, memasang benda sesuai dengan pasangannya dan mampu menyelesaikan masalah dengan cepat, tepat dan cermat.
2. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, Sugianto (1995 :62). Alat permainan potongan gambar merupakan alat permainan edukatif yang sengaja dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
3. Permainan potongan gambar merupakan alat permainan edukatif yang menarik bagi anak dan dapat dimainkan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari.

4. Permainan potongan gambar merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II terlihat keberhasilan dalam peningkatan kognitif anak.

## **B. Implikasi**

Penerapan hasil PTK meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan potongan gambar adalah sebagai berikut :

1. Guru harus memahami peserta didik dan memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba berbagai aktivitas yang dapat mengembangkan kognitif anak.
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dan menyajikannya dalam bentuk permainan.
3. Untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

### C. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, penulis memberikan beberapa saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang :

1. Bagi pihak sekolah disarankan agar lebih memfasilitasi anak dalam peningkatan kemampuan kognitif.
2. Para peneliti disarankan agar lebih mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses pembelajaran.
3. Bagi para pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Sudono, Anggani. 1995. *Alat permainan dan sumber belajar TK*. Jakarta : Depdikbud
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Montolalu. 2007. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sujiyono, Yuliani Nurani. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sutrisno, dkk. 2005. *Pengenalan lingkungan alam sekitar sebagai sumber belajar anak usia dini*. Jakarta : Depdiknas
- Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengsah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Tedjasaputra, Mayke. S. 2001. *Bermain Mainan Dan Permainan*. Jakarta : Grasindo
- Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 *Tentang Sitem Pendidikan Nasional*. Jakarta : B.P. Cipta Jaya
- Yulia, Ana. 2005. *Cara Menumbuhkan Minat Baca Anak*. Jakarta : PT. Gramedia
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Perkuliahan dan pengembangan sumber belajar untuk anak usia dini*. Jakarta : Cipta
- Jamaris, Martini. 2005. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak TK*. Jakarta : Grasindo
- Abidin, Zainal. 2002. *Membuat Mainan Edukatif Dari Limbah Kayu*. Jakarta: Agro Media Pustaka
- Sugianto T, Mayke. 1995. *Bermain Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud
- Hartati, Sofia. 2005. *Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Hurlock, Elizabeth. 1995. *perkembangan anak jilid II*. Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama