

**PENINGKATAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN
KOLAM PANCING DI TK RESTU IBU KETINGGIAN
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

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



RINA YUNI LESTARI
NIM : 58520

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

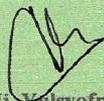
SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan
Kolam Pancing Di TK Restu Ibu Ketinggian
Kabupaten Lima Puluh Kota**
Nama : **Rina Yuni Lestari**
NIM/BP : **58520/2010**
Jurusan : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**
Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Padang, Januari 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



Dra.Hj. Dahliarti, M.Pd
NIP. 19470128 197503 2 001

Ketua jurusan



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

ABSTRAK

Rina Yuni Lestari. 2012. Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Di TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum meningkatnya kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan dan konsep warna pada pembelajaran di TK dalam mengenal bilangan dan lambang bilangan, macam-macam warna dan mengelompokkan benda menurut warna. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak, mengenal bilangan dan lambang bilangan. 2) meningkatkan pengenalan konsep warna pada anak, membedakan macam-macam warna dan mengelompokkan benda menurut warna.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini anak kelompok B1 TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota, yang berjumlah 10 orang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Data ini dianalisis dengan teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus 3 kali pertemuan.

Hasil tindakan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari siklus I, untuk setiap aspek kognitif sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan kolam pancing dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota.



KATA PENGANTAR

Segala puja teriring puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Di TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota”** sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan masa kuliah di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Selawat dan salam semoga selalu dicurahkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW, beserta keluarga, para sahabat serta kaum muslimin yang tetap berpegang teguh kepada risalahnya hingga akhir zaman dan membawa manusia keluar dari kubangan lumpur Jahiliyah menuju jalan yang diridhoi oleh Allah SWT.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar SI Sarjana Pendidikan (S.Pd). Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti betul-betul menyadari adanya rintangan dan ujian, namun pada akhirnya selalu ada jalan kemudahan, tentunya tidak terlepas dari berbagai pihak yang sepanjang penulisan skripsi ini banyak membantu dalam memberikan bimbingan dan masukan yang berharga kepada peneliti guna penyempurnaan skripsi ini.

Oleh karena itu, dari lubuk hati yang paling dalam peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku dosen pembimbing I sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran bagi peneliti hingga selesainya skripsi ini, tiada kata yang pantas selain ucapan rasa terimakasih dan doa semoga Allah SWT membalasnya.
2. Ibu Dra.Hj. Dahliarti, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran bagi peneliti hingga selesainya skripsi ini, tiada kata yang pantas selain ucapan rasa terimakasih dan doa semoga Allah SWT membalasnya.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pelaksanaan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen beserta tata usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Orangtuaku tercinta, Ayahanda Desita Astra dan Ibunda Imnamartini, Kakakku tersayang Elvizon dan adikku tersayang Novia Liza, pamanku Sagia Meka, yang telah mencurahkan kasih sayang, memberikan nasehat, motivasi serta doa hingga peneliti dapat menyelesaikan studi SI ini.

6. Teristimewa buat suamiku tercinta Marino Riski Putra yang telah memberikan semangat dan motivasi, bantuan materil dan moril, kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan studi SI ini.
7. Ibu Nurhasnah selaku kepala TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Yang tak terlupakan teman-teman seperjuangan kelas PPKHB Kabupaten Lima Puluh Kota 2010 Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Terima kasih atas persahabatan yang terjalin selama ini, semoga persahabatan ini Allah kuatkan selamanya.
9. Semua pihak yang telah memberikan kontribusi terhadap penyelesaian skripsi ini dan tidak dapat disebut satu persatu.

Akhirnya, kepada Allah SWT jualah peneliti serahkan segalanya dan semoga amal kebajikan mereka di terima disisi-Nya dan diberikan pahala yang berlipat ganda sesuai dengan amal perbuatannya. Peneliti menyadari keterbatasan ilmu yang peneliti miliki, mungkin saja terdapat kesalahan dan kekurangan dalam skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca umumnya dan peneliti khususnya.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR BAGAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	7
F. Tujuan Penelitian.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	7
H. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	11
1. Hakekat Anak Usia Dini.....	11
2. Pengembangan Kognitif.....	15
3. Konsep Bilangan.....	21
4. Konsep Warna.....	23
5. Bermain.....	24
6. Alat Permainan.....	34
7. Bermain Meningkatkan Perkembangan Kognitif.....	39
8. Permainan Kolam Pancing.....	40
B. Penelitian Yang Relevan.....	43
C. Kerangka Konseptual.....	45
D. Hipotesis Tindakan.....	45
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	46
C. Subjek Penelitian.....	48
D. Prosedur Penelitian.....	48
E. Instrumentasi.....	59

F. Teknik Pengumpulan Data.....	59
G. Teknik Analisis Data.....	60

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	62
1. Kondisi Awal.....	62
2. Deskripsi Siklus 1.....	65
3. Deskripsi Siklus II.....	94
B. Analisis Data.....	122
C. Pembahasan.....	130

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	134
B. Implikasi	135
C. Saran	136

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	63
2. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus 1 Pertemuan 1.....	70
3. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus 1 Pertemuan 2.....	77
4. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus 1 Pertemuan 3.....	84
5. Hasil Wawancara Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus 1.....	88
6. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus 1 Pertemuan 1,2,3.....	92
7. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus II Pertemuan 1.....	99
8. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus 1 Pertemuan 2.....	106
9. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus 1 Pertemuan 3.....	112
10. Hasil Wawancara Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus II	115
11. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus II pertemuan 1,2,3.....	120

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	63
2. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus 1 Pertemuan 1.....	70
3. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus 1 Pertemuan 2.....	77
4. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus 1 Pertemuan 3.....	85
5. Hasil Wawancara Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus 1.....	88
6. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus 1 Pertemuan 1,2,3.....	93
7. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus II Pertemuan 1.....	100
8. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus II Pertemuan 2.....	106
9. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus II Pertemuan 3.....	113
10. Hasil Wawancara Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus II	115
11. Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing Pada Siklus II pertemuan 1,2,3.....	121

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	45
2. Siklus Prosedur Penelitian.....	49

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain adalah dunia anak dan sekaligus sarana belajar bagi anak. Melalui bermain tujuan pendidikan nasional umumnya dan tujuan pendidikan prasekolah khususnya akan dapat tercapai. Bermain di Taman Kanak-kanak (TK) tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan kognitif saja tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional, oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup, melalui bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik dapat digunakan dalam kegiatan bermain ini.

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga dan bagi bangsa. Anak-anak adalah generasi penerus keluarga dan sekaligus penerus bangsa. Betapa bahagianya orang tua melihat anak-anaknya berhasil, baik dalam bidang pendidikan, keluarga, masyarakat maupun dalam karir. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) amat penting bagi keluarga untuk menciptakan generasi penerus keluarga yang baik dan berhasil seperti yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang PAUD BAB I pasal 1 ayat 14 menyatakan pendidikan

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

Program pendidikan TK bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut maka anak didik di Taman Kanak-kanak mulai diberikan pendidikan secara berencana dan sistematis agar pendidikan yang diberikan lebih berarti dan bermakna pada anak didik. Namun demikian Taman Kanak-kanak tetap merupakan tempat yang menyenangkan, dapat memberikan rasa aman, nyaman, dan menarik bagi anak didik serta mendorong keberanian dan merangsang untuk bereksplorasi atau mencari pengalaman yang baru untuk perkembangan dirinya secara optimal.

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang : Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal (3) menyatakan pendidikan nasional 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 berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Agar tujuan tersebut dapat di capai maka di butuhkan berbagai sumber daya manusia berupa guru yang profesional dan kreatif, guru yang profesional dan kreatif mampu mengembangkan ide-ide dan keterampilan dalam mengajar dan mengembangkan sarana pendukung belajar ini merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Di Taman Kanak-Kanak sarana pendukung belajar ini berupa alat peraga/alat permainan tanpa adanya alat peraga/alat permainan tersebut maka Taman Kanak-kanak tidak dapat berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang baik karena prinsip belajar di Taman Kanak-kanak adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Oleh karena itu anak akan mengenal segala sesuatunya melalui kegiatan bermain dan pada waktu itulah anak belajar dan sekaligus mengenali, mencoba dan memahami apa yang ada dilingkungan sekitarnya. Pada saat bermainlah anak dapat mengenal dan memahami berbagai konsep. Kegiatan bermain yang diberikan kepada anak dapat diterima dengan baik serta bermakna dan dengan cepat anak dapat memahami dan mengembangkan kemampuan dasar dan aspek perkembangan anak.

Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak *prenatal*, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel syaraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Terutama dari aspek kognitif seperti: mengenal warna, mengenal bilangan dan lambang bilangan, mengenal bentuk/geometri, mengenal pengukuran,

mengenal penjumlahan dan pengurangan, mencocokkan, membandingkan dan mengelompokkan hal ini dapat ditingkatkan dengan bermain.

Melalui bermain di harapkan anak didik dapat melakukan berbagai kegiatan yang merangsang dan mendorong perkembangan kepribadian nya, baik yang mendukung aspek keterampilan, kecerdasan bahasa, emosi, maupun sosialnya, kemudian anak juga mengenal dan mencintai lingkungan nya serta dapat menambah wawasan dan pengertian terhadap lingkungan nya tersebut.

Untuk pengembangan kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan berbagai media dan metoda yang menarik bagi anak, contohnya melalui alat peraga yang lengkap dan tepat, bercerita sesuai tema, karya wisata, demonstrasi, bercakap-cakap atau tanya jawab yang dapat menumbuh kembangkan semua aspek perkembangan anak.

Namun belum semua TK mempunyai fasilitas yang dapat mengembangkan potensi anak tersebut. Hal demikian terlihat bahwa dalam melakukan kegiatan pembelajaran sebagian TK belum memiliki alat permainan/alat peraga yang lengkap. Hal tersebut akan membuat anak merasa bosan dan malas.

Sesuai dengan kenyataan tersebut maka pengamatan yang dilakukan peneliti, adanya masalah perkembangan kognitif yang sering terjadi di Taman Kanak-kanak adalah anak belum mampu mengenal konsep bilangan dan konsep warna sehingga banyak anak hanya dapat menghafal angka secara

berurutan dalam bentuk abstrak, tetapi anak tidak mengenal bilangan dan lambang bilangan tersebut, anak bisa menyebutkan nama-nama warna tetapi anak tidak tau dengan warna tersebut, hal ini disebabkan oleh media yang digunakan guru kurang sesuai bagi anak serta strategi yang digunakan guru kurang tepat.

Banyak hal yang bisa di kembangkan dalam kegiatan bermain, salah satu nya adalah pengembangan konsep, diantara konsep yang ingin peneliti kembangkan dalam pembuatan skripsi ini adalah pengembangan konsep bilangan dan konsep warna.

Dalam rangka mengembangkan berbagai konsep pada anak TK sangat banyak media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran , akan tetapi untuk mengembangkan berbagai konsep melalui media yang peneliti rancang ini masih sangat kurang, karena itulah peneliti tertarik untuk merancang media ini yang berjudul , "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Kolam Pancing di TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan di atas dapat di identifikasi beberapa masalah yang di hadapi dalam permainan meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui Kolam Pancing di TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak sebagai berikut:

1. Anak belum mampu mengenal konsep bilangan dan konsep warna.

2. Alat permainan untuk perkembangan kognitif kurang disediakan, sehingga perkembangan kognitif anak tidak termotivasi.
3. Kurang tepatnya perencanaan guru dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu: anak belum mampu mengenal konsep bilangan dan konsep warna

Oleh karena itu diharapkan melalui alat permainan kolam pancing ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguk Kabupaten Lima Puluh Kota.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : “Bagaimana melalui permainan kolam pancing dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan dan konsep warna di TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguk?”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah terlihat kurang mampunya anak dalam mengetahui konsep bilangan dan konsep warna. Untuk pemecahan masalah tersebut maka, perkembangan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui alat permainan kolam pancing di TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak.

F. Tujuan Penelitian

Melalui permainan kolam pancing dapat meningkatkan pengenalan bilangan dan lambing bilangan, macam-macam warna dan mengelompokkan benda menurut warna di TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian nantinya diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Bagi anak
 - a. Meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenali konsep angka dan konsep warna.
 - b. Untuk meningkatkan motivasi dan minat anak dalam proses pembelajaran kognitif.

2. Bagi Guru

- a. Untuk memperbaiki metode/cara guru dalam proses pembelajaran
- b. Supaya dapat melakukan pembelajaran yang tepat dan sesuai dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

3. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan kualitas kemampuan dalam pembelajaran perkembangan kognitif tentang konsep bilangan dan konsep warna serta menambah wawasan tentang jenis-jenis alat permainan yang cocok untuk anak TK.

4. Bagi peneliti lanjut

Sebagai masukan/pedoman bagi penelitian yang sejenis.

5. Bagi dinas pendidikan

Agar dapat menjadi perhatian dalam kurikulum pembelajaran dan memberikan penyuluhan kepada guru-guru TK untuk menetapkan cara pembelajaran perkembangan kognitif.

6. Bagi masyarakat

Menambah wawasan tentang jenis-jenis alat permainan yang cocok untuk anak TK

H. Definisi Operasional

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah bagaimana cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, dapat berupa kemampuan

untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Kemampuan kognitif anak dapat berkembang hanya bila diberi rangsangan untuk berkembang dan tidak diharapkan dengan sendirinya berkembang. Untuk itu pada penelitian ini diharapkan anak dapat membilang/menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 20, anak dapat menghubungkan dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis) dan anak dapat mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut cirri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, dan lain-lain

Alat permainan kolam pancing pada penelitian ini terbuat dari kayu ringan dan biji salak yang dibentuk menjadi tangkai pancing, kolam ikan, ikan dan makanan ikan. Permainan kolam pancing merupakan permainan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan/angka yang ada pada badan ikan dengan benda-benda yang harus diambil yaitu biji salak sebagai makanan ikan sesuai dengan warna ikan hasil pancingan anak.

Alat permainan ini bisa dimainkan secara individu dan secara kelompok. Dalam memainkan secara kelompok maksimal dimainkan oleh lima orang anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Definisi yang dikemukakan oleh NAEYC (*Nation Association Education for Young Children*) dalam Hartati (2007 : 10) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, menurut definisi ini anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus. Hal ini menggambarkan anak usia dini adalah *a unique person* (individu yang unik) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Berdasarkan pertumbuhan dan perkembangannya anak usia dini dikelompokkan dalam 3 tipe kelompok sebagai berikut :

1. Kelompok bayi usia 0 – 12 bulan.
2. Kelompok bermain usia 1- 3 tahun.
3. Kelompok pra sekolah usia 4 – 5 tahun.
4. Kelompok usia sekolah usia 6 – 8 tahun.

Maka tugas dan kewajiban kitalah sebagai pendidik dan orang tua untuk membentuk pribadi anak-anak usia dini secara utuh. Sebagai pendidik dan orang tua anak-anak usia dini hendaklah mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas dan bahasa mereka secara seimbang.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis dan antusias dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang dilihat juga didengar nya seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak juga bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara ilmiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, daya perhatian yang pendek dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendak nya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Menggunakan strategi, metode, materi/bahan, media yang menarik, serta mudah diikuti anak, melalui bermain anak diajak bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya.

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 seperti yang dikemukakan oleh Richard D. Kellough dalam Hartati (2007: 12) adalah sebagai berikut:

1. *Egosentris*

Egosentris bermakna egois, umumnya anak usia dini memiliki sifat ini. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Anak usia dini masih senang memperebutkan mainan dan masih sering menangis bila keinginannya tidak terpenuhi dan senang melakukan sesuatu.

2. Memiliki *curiosity* yang tinggi

Anak meniru dunia ini dengan penuh hal-hal yang menarik dan menakutkan. Bagi anak, apapun yang dijumpai adalah istimewa dalam persepsinya, rasa keingintahuan anak yang tinggi ditimbulkan dari hal yang menarik perhatiannya.

Keuntungan yang dapat diambil dari rasa ingintahu anak adalah menggunakan fenomena/kejadian yang tidak biasa, yang dapat menimbulkan ketidakcocokan kognitif, sehingga dapat memancing keinginan anak untuk tekun memecahkan permasalahan atau ketidakcocokan tersebut.

3. Makhluk sosial

Anak senang diterima dan berada bersama dengan teman sebayanya, mereka saling bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya, mereka saling memberi semangat sesama temannya. Anak yang membangun konsep diri melalui interaksi sosial di lingkungannya. Contoh ketika kecil diberi kepercayaan menjadi ketua atau diberi kesempatan untuk bekerja sama dengan temannya.

4. *The Unique Person*

Setiap anak berbeda seperti bawaan, minat, kepribadian dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya, penanganan pada setiap anak berbeda pula caranya, meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang sangat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

5. Kaya dengan fantasi

Pada umumnya anak kaya dengan fantasi karena mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif. Anak dapat bercerita melebihi pengalaman –pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal yang gaib sekalipun. Ini disebabkan karena imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya, contoh ketika anak melihat sebuah gambar robot, maka imajinasinya berkembang bagaimana robot itu berjalan dan bertempur dan seterusnya.

6. Daya konsentrasi yang pendek

Anak-anak usia dini sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain, kecuali kegiatan tersebut memang disukai dan menyenangkan bagi mereka, bervariasi dan tidak membosankan.

7. Masa usia dini merupakan masa belajar yang potensial

Masa usia dini disebut masa *golden age* atau *magic years*. Apapun yang diajarkan pada usia ini akan mudah ditiru dan dipelajarinya walaupun mereka mengungkapkannya dengan baik, tetapi apa yang mereka pelajari lebih dari apa yang mereka ucapkan. Ini disebabkan karena selama rentang waktu usia dini anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesat pada berbagai aspek.

2. Pengembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah. Kognitif merupakan aspek yang berkembang dari masa kanak-kanak.

Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan atau yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Witherington dalam Sujiono (2006: 1.176)

mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran kognitif (kecerdasan pikiran), melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk pemecahan masalah.

Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan berfikir. Kognitif adalah pengetahuan yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

Menurut Terman dalam Sujiono (2005: 12) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak. Selanjutnya Colvin dalam Sujiono (2005: 12) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan cara anak berfikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan anak.

Adapun pengertian kognitif menurut Henman dalam Sujiono (2005: 12) adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan. Sedangkan Hunt dalam Sujiono (2005: 12) mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Faktor kognitif mempunyai peranan yang penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar anak selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan

berpikir. Kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan.

Cattell dan Horn dalam Sujiono (2005: 14) menyimpulkan bahwa hubungan intelegensi itu meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus, seperti memecahkan masalah, serta mempertimbangkan persoalan. Selanjutnya Babley dalam Sujiono (2005: 15) menyatakan 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 dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, adapun perkembangan kognitif dapat menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat terjadinya proses berfikir. Proses berfikir tersebut erat kaitannya pada kecerdasan yang mana dapat mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan pada ide-ide kreatif disaat belajar.

b. Teori Pengembangan Kognitif

Dalam rangka mengoptimalkan pengembangan potensi kognitif pada anak melalui alat permainan kolam pancing maka para ahli telah mengemukakan berbagai teori-teori yaitu :

1) Teori “*Two Factor*”

Teori ini dikemukakan oleh Charles Spearman dalam Sujiono, (2005; 15). Dia berpendapat bahwa kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode “g” (*general factor*) dan kemampuan khusus yang diberi kode “s” (*specific factor*). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan atau perilaku mental nya.

2) Teori “*Primary Mental Abilities*”

Teori ini dikemukakan oleh Thurstone dalam Sujiono, (2005 : 15). Dia berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari 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

Perkembangan kognitif mengacu kepada otak dan bagaimana cara otak bekerja. Ini terkait dengan bagaimana anak berpikir, bagaimana anak melihat dunia mereka sebagai anak dan bagaimana mereka menggunakan pikirannya untuk belajar. Proses kognitif banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan bagaimana anak menggunakan kemampuan berfikirnya untuk memecahkan suatu persoalan.

3) Teori “*Multiple Intelligence*”

Tori ini dikemukakan oleh Guilford dan Howard Gardner. Guilford dalam Sujiono. (2005: 15). berpendapat bahwa kognitif dapat dilihat dari tingkat kategori dasar atau “*Faces of intellet*” 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 Guilfford ini telah mengembangkan wawasan tentang hakikat kognitif dengan menambah faktor-faktor seperti “*social jugdgment*” (evaluasi terhadap orang lain) dan kreatifitas (berfikir “devergen”).

Sedangkan Gardner dalam Sujiono, (2005: 15) membagi kognitif kedalam tujuh jenis yaitu

- a) Kecerdasan logika matematika
- b) Kecerdasan bahasa
- c) Kecerdasan music
- d) Kecerdasan visual spasial

- e) Kecerdasan kinestetik
- f) Kecerdasan interpersonal
- g) Kecerdasan antarpersonal

Kecerdasan yang ada pada manusia akan menjadi potensi yang dapat berfungsi secara maksimal, sehingga menghasilkan bentuk kecerdasan yang sempurna dalam memanfaatkan sumberdaya pribadi. Setiap orang memiliki kecerdasan, akan tetapi kecerdasan bekerja secara berbeda-beda dan berfungsi secara khas dalam diri seseorang, dan setiap orang mempunyai kapasitas untuk mengembangkan kecerdasan hingga tingkat yang tinggi asalkan memperoleh dukungan, fasilitas yang menunjang, bimbingan yang intensif, pengayaan dan pembelajaran yang tepat dan pas. Perkembangan kecerdasan juga dipengaruhi oleh faktor biologis, sejarah hidup pribadi, latar belakang cultural dan historis.

4) Teori “*Triachic Of Intelligence*”

Teori ini di kemukakan oleh Stenberg dalam Sujiono, (2005: 15) teori ini merupakan proses pendekatan kognitif untuk memahami kognitif. Stemberrg dalam Sujiono, dkk mengartikannya sebagai suatu “deskripsi tiga bagian kemampuan mental” (proses barfikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru, dan penyesuaian terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif. Dengan kata lain, tingkah laku kognitif itu merupakan produk (hasil) dari penerapan strategi berfikir, mengatasi masalah-masalah baru secara kreatif dan

cepat, dan penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.

Dari pengertian keempat teori-teori yang diuraikan diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak melalui alat permainan kolam pancing anak dapat mengetahui konsep bilangan dan konsep warna karena anak bisa belajar mengelompokan atau menyortir yang merupakan keterampilan awal matematika yang menunjukkan urutan pada dunia anak. Hal ini merupakan proses, bagaimanapun juga membutuhkan waktu dan pengalaman. Karena pengelompokan abstrak merupakan hal yang rumit, pengklasifikasian bagi anak dini usia sebaiknya berdasarkan benda-benda fisik yang dapat dilihat seperti warna, ukuran atau bentuk. Kegiatan permainan ini mendorong pengklasifikasian warna dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda dengan menggunakan strategi berfikir dalam melaksanakan permainan tersebut.

3. Konsep Bilangan

Konsep bilangan adalah pengenalan pemahaman lambang bilangan sejak kecil harus yang mudah dimengerti oleh anak karena belajar yang baik untuk membantu anak didik dalam menemukan menyerap, konsep-konsep dasar matematika adalah melalui pengamatan yaitu anak mengobservasi langsung peristiwa dan benda-benda kongkrit.

Anak dapat membilang/menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 20, anak dapat menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis) dan anak dapat mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, dan lain-lain.

Menurut Piaget dalam Sujiono (2005 : 161) tujuan pembelajaran untuk anak usia dini adalah sebagai logica – mathematical learning atau belajar berfikir logi dan matematis dengan cara menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berfikir.

Belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum anak belajar angka. Angka adalah symbol dari suatu bilangan. Setelah angka benar-benar bisa baru dilatih menghubungkan antara benda dengan symbol bilangan.

Burns dalam Sujiono (2000 : 22) juga mengatakan bahwa kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung) pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran grafik, estimasi, dan pemecahan masalah.

Permainan kolam pancing yang penulis buat ini sangat tepat untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak, karena penyerapan konsep dasar matematika dilakukan melalui observasi langsung terhadap benda-benda kongkrit.

4. Konsep Warna

Dalam kegiatan sehari-hari warna memiliki peranan yang sangat penting. Peranan warna tersebut terutama adalah untuk mempengaruhi mata serta gerakannya menerobos sehingga membangkitkan emosi serta menumbuhkan kesan atau suasana tertentu, dengan kata lain warna dapat mempengaruhi perasaan. Kadang-kadang warna dipakai juga sebagai symbol-simbol tertentu, misalnya merah untuk symbol keberanian, putih untuk symbol kesucian dan sebagainya.

Menurut Depdiknas (2007 : 6) perkembangan kognitif anak berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitar. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda dari ukuran, bentuk, atau dari warnanya.

Pengenalan warna melalui kegiatan bermain ini bertujuan agar penanaman konsep warna lebih mudah bagi anak, dan melalui permainan ini adalah cara yang efektif, sesuai dengan pendapat para ahli yang sudah penulis sampaikan diatas.

Hal yang sama juga dinyatakan oleh Sujiono, dkk (2005 : 2.14) bahwa salah satu klasifikasi pengembangan kognitif yaitu Pengembangan Visual (PV) diantaranya mengetahui benda dari ukuran, bentuk atau dari warnanya. Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungannya.

Dari pendapat diatas jelaslah bahwa alat permainan sangat dibutuhkan oleh anak terutama untuk mengenal lingkungan sekitarnya. Karena lingkungan sekitar anak penuh warna-warni maka penulis membuat alat permainan ini sebagai media untuk mengenalkan konsep warna kepada anak.

5. Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005 : 2) bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa ada paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunia, jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, social, nilai dan sikap hidup. Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran pada anak usia dini. Bermain adalah aktifitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seseorang anak bersama orang lain atau menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela, imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya atau dengan seluruh anggota tubuhnya.

Hal ini sesuai dengan pendapat Caplan and Caplan dalam Sujiono (2005: 98) bahwa :“Bermain merupakan cara yang paling baik mengembangkan kemampuan anak. Melalui bermain secara alamiah anak menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Dalam bermain anak-anak dapat menghargai perasaan orang lain dan merasakan kepercayaan diri mereka dalam proses yang dinamis, hal-hal yang terpenting untuk dirinya dan pengalaman bermain yang positif.”

Motivasi anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri, mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah didapat baik yang telah mereka ketahui sebelumnya maupun hal-hal yang baru. Singer dalam Sujiono (2005 : 39) berpendapat bahwa :

Bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuk nya rangsangan (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam, yaitu aktifitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman. Melalui bermain, anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam karena itu mengalami emosi yang menyenangkan. Tidak menjadikan anak “bengong” karena terlalu banyak stimulasi atau bosan karena kurangnya stimulasi.

Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah.

Salah satu pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran Ditaman Kanak-Kanak adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Dworetaky dalam Sujiono (2004 : 24) berpendapat bahwa:

Bermain merupakan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak dapat memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

Anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Kebutuhan-kebutuhan jasmaniah dan rohaniannya anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bersama-sama dengan teman (kelompok). Jadi, bermain itu merupakan kebutuhan anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Menurut Sugeng (2005 : 47) menyatakan : Bermain adalah salah satu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu, jadi bermain ada yang dapat dilakukan sendiri dan ada pula yang dapat dilakukan secara berkelompok.

Melalui keingintahuan anak-anak cara berfikir yang kreatif dan kemampuan memecahkan masalah akan berkembang dalam sebuah iklim yang mendorong anak-anak untuk menggali keaktifan, mengembangkan ide-ide dan mengembangkan berbagai bentuk pengekspresian diri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak, baik disengaja ataupun tidak dengan tanpa menggunakan alat, yang dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak sehingga anak memiliki pengalaman hidup. Kegiatan bermain dapat dilakukan sendiri-sendiri ataupun secara berkelompok dan mengutamakan cara bermain dari pada hasil yang diperoleh.

b. Tujuan Bermain

Bermain memungkinkan anak melatih kompetensinya dan menguasai keterampilan dengan cara menyenangkan. Selain itu dengan bermain juga akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Frennd dan Ericson dalam Sujiono (2005 : 53) bahwa : Tujuan bermain adalah sebagai salah satu bentuk penyesuain ,diri , membantu anak menguasai kecemasan dan konflik-konflinya. Permainan mampu meredakan ketegangan sehingga anak dapat melakukan penyesuain diri dengan permasalahan-

permasalahan hidupnya. Bermain memungkinkan anak menyalurkan energi fisiknya dan meredakan ketegangan.

Tujuan bermain adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Belajar dengan bermain memberikan kesempatan pada anak memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan bermacam-macam konsep serta pengetahuan yang tak terkira.

Tujuan bermain menurut Ky Mirna Sari BA dalam buku Jenis Kegiatan Permainan di TK/RA dan teknis pelaksanaannya (1986 : 11) adalah :Untuk membantu perkembangan keseluruhan aspek kepribadian anak didik, diantaranya aspek intelektual, keterampilan, jasmaniah, emosi anak dan sosia.

Melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya, serta juga minat dan kebutuhannya. Bermain juga memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan prilaku. dengan bermain anak akan terbiasa

menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga dapat terlatih dengan baik.

Adapun tujuan bermain menurut Diknas (2003 : 56) adalah :

1. Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif). Agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperolehnya.
2. Melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan.
3. Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan berolah tugas.
4. Mengembangkan jasmani agar anak dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan tubuh dan kesehatan .
5. Mengembangkan cipta supaya anak lebih kreatif yaitu lancar, fleksible dan orisinil.
6. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan macam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
7. Mengembangkan kemampuan sosial anak seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku dengan tuntunan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah dapat mengembangkan semua potensi atau kemampuan yang dimiliki oleh anak sehingga nantinya anak bisa berkembang seoptimal mungkin. Dengan bermain anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya, serta minat dan kebutuhannya. Bermain memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku. Dengan bermain anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik dan secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

c. Karakteristik Bermain

Bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial didalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat bagi anak.

Dalam menciptakan alat permainan harus diperhatikan tujuan dan manfaat yang diperoleh dalam memainkan alat permainan tersebut. Alat permainan yang diciptakan harus aman dan mudah dimainkan oleh anak.

Menurut Solehuddin (2000 : 87-88) bahwa karakteristik bermain itu ada 7 macam sebagai berikut :

1. Bermain bersifat kesukarelaan, anak bermain karena keinginan dan kemauannya sendiri tanpa ada paksaan.
2. Bermain bersifat spontan tanpa ada perencanaan sebelumnya.
3. Kegiatan bermain terarah pada proses, bukan hasil, yang menjadi sasaran dari kegiatan bermain adalah kegiatan bermain itu sendiri bukan hasilnya.
4. Kegiatan bermain memiliki intrinsic rewards, anak yang bermain akan senang dan bahagia disaat ia dapat melakukan apa yang ingin ia lakukan.
5. Menyenangkan (enjoyable) kegiatan bermain memberikan suasana afeksi yang menyenangkan selama orang melakukannya.
6. Keterlibatan aktif, dalam kegiatan bermain anak terlibat secara aktif.
7. Bersifat fleksibel, anak bebas memilih kegiatan bermain apa saja yang diinginkan nya.

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Bermain secara alamiah member kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya.

Hal yang sama juga dinyatakan oleh B.E.F Montolalu, dkk adalah sebagai berikut :

1. Bermain Adalah Sukarela.

Dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya, bukan karena iming-iming hadiah atau karena diperintah oleh orang lain.

2. Bermain Adalah Pilihan Anak

Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain.

3. Bermain Adalah Kegiatan Yang Menyenangkan

Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut bukan menjadi tegang/stress. Bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di Taman Kanak-Kanak , disamping perasaan aman dalam lingkungan bermainnya.

4. Bermain Adalah Simbolik

Bermain tidak harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia prasekolah dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Melalui kegiatan bermain anak akan mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan sekarang,

misalnya dengan berpura-pura menjadi orang lain, anak-anak akan bertingkah laku seperti yang diperankannya.

5. Bermain Adalah Aktif Melakukan Kegiatan

Dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik/ciri bermain adalah seseorang yang melakukan tingkah laku/kegiatan tanpa tujuan yang jelas dalam pikirannya, kegiatan berpura-pura, menyenangkan bagi dirinya sendiri, dan melakukan kegiatan tersebut hanya untuk bergiat maka dapat dikatakan ia sedang bermain.

d. Manfaat Bermain

Dengan mengetahui manfaat bermain diharapkan bisa memunculkan gagasan-gagasan untuk dapat melakukan cara-cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak, yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, ketajaman penginderaan, keterampilan, olahraga dan jasmani.

Nakita (2005 : 55) merinci beberapa manfaat bermain yang meliputi tiga ranah yaitu :

1. Fisik – motorik, anak akan tertarik motorik kasar dan halusnya. Dengan bergerak, ia akan memiliki oto-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik.
2. Sosial – emosional,. Anak merasa senang karena ada teman bermainnya. Ditahun-tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Ini membuatnya merasa disayang dan ada kelekatan dengan orangtua. Selain itu anak juga belajar berkomunikasi dua arah.

3. Kognisi. Anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar halus, rasa asam, manis dan asin. Ia pun belajar perbendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi timbal balik.

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan .

Adapun manfaat bermain menurut pedoman sarana bermain diknas (2001 : 128) adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan keterampilan, kemampuan anak.
2. Mengaktifkan semua panca indra anak.
3. Meningkatkan kemandirian pada anak.
4. Memenuhi keingintahuan anak.
5. Memberikan kesempatan kepada anak melatih memecahkan masalah.
6. Memberikan motivasi dan merancang anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen.
7. Memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak.

Jelaslah bahwa selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, social, emosional dan moral bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

6. Alat Permainan

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Disaat anak bermain dengan alat permainan anak dapat mencapai masukan bahan mutlak untuk mengembangkan dirinya yang mencakup seluruh aspek perkembangannya, seperti halnya alat permainan kolam pancing yang penulis buat ini.

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan adalah alat-alat yang dapat digunakan anak yang ada di dalam maupun diluar ruangan kelas. Alat permainan dapat dipertunjukan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai pembantu untuk memperjelas konsep.

Prinsip belajar anak adalah bermain, dengan demikian bermainnya anak merupakan kegiatan belajar. Agar kegiatan bermain ini bisa memberikan rasa senang dan kegembiraan bagi anak, maka harus dilengkapi dan difasilitasi dengan tersedianya beragam jenis permainan.

Menurut Anggani (1995 : 7) “Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Alat permainan merupakan kegiatan pilihan bermain anak yang paling mudah ke yang sedang baru ke yang sulit.

Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak yang penting dalam pelaksanaannya harus menyenangkan dan menarik untuk anak sehingga

melakukannya dengan minat dan perasaan senang tanpa ada keterpaksaan (Sugianto dalam Sofia 2005 : 97)

Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan ini dapat melihat kemampuan dan keprofesionalan seorang guru dalam mengenal kemampuan anak didiknya dalam satu hasil proses permainan itu sekaligus juga ada kaitannya dalam mengatasi anak-anak.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis berpendapat bahwa alat permainan kolam pancing adalah salah satu permainan yang tepat digunakan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

b. Tujuan Alat Permainan

Adapun alat permainan yang digunakan anak tentu saja mempunyai tujuan tertentu. Menurut Schiyo Tanaka dalam Anggani Sudono (1995 : 8) menyatakan bahwa tujuan alat permainan adalah :

1. Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak.
2. Membantu anak memahami tentang lingkungan sekitar.
3. Untuk memberi rangsangan pada anak dalam bermain.
4. Memberi kesenangan dan kepuasan pada anak.
5. Mengembangkan sosialisasi anak.
6. Mengembangkan kreatifitas anak.

Dengan adanya alat permainan anak akan mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya dengan alat permainan ini anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini akan meningkatkan aktifitas sel otak anak yang juga merupakan masukan

pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajaran.

Adapun menurut Depdikbud (1996 : 32) tujuan alat permainan di TK adalah :

1. Untuk menciptakan situasi belajar, bermain yang menyenangkan bagi anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang menyenangkan.
2. Membantu anak melakukan berbagai jenis kegiatannya yang sesuai dengan minat, bakat dan taraf perkembangannya.
3. Membantu guru dalam menggunakan berbagai jenis teknis yang efektif bagi anak didik.
4. Membantu anak dalam kaitannya dengan pembentukan perilaku dan perkembangan kemampuan dasar anak TK.

Selain itu alat permainan juga bertujuan untuk dapat memuaskan anak dalam mengembangkan dirinya yang berhubungan dengan seluruh aspek perkembangannya.

Menurut Sari dalam Lestari (2007 : 18) bahwa tujuan alat permainan itu adalah :

1. Untuk melengkapi atau memperjelas proses hubungan timbal balik didalam pelaksanaan kegiatan pendidikan yang disajikan kepada anak didik.
2. Alat permainan sebagai arah atau pembangkit visi anak didik dalam penyelenggaraan program pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.
3. Alat permainan sangat diperlukan dalam rangka usaha pencapaian hasil pendidikan yang optimal.

Jadi berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan alat permainan adalah sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran

dan juga untuk mengenal lingkungan dan sebagai sarana untuk mengembangkan semua aspek yang ada pada diri anak. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan panca inderanya secara aktif.

c. Manfaat Alat Permainan

Menurut Depdikbud (1996 : 32) manfaat alat permainan di TK adalah :

1. Untuk menciptakan situasi belajar bermain yang menyenangkan bagi anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang menyenangkan.
2. Membantu anak melakukan berbagai jenis kegiatan yang sesuai dengan minat, bakat dan taraf perkembangannya.
3. Membantu guru dalam menggunakan berbagai jenis teknis pelaksanaan kegiatan pendidikan yang lebih sesuai, menarik dan efektif bagi anak didik.
4. Membantu anak dalam kaitannya dengan pembentukan prilaku dan perkembangan kemampuan dasar anak TK.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan bermanfaat untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu : Untuk perkembangan kognitif, untuk perkembangan sosial dan emosional, untuk perkembangan bahasa, untuk perkembangan fisik (jasmani) dan untuk perkembangan pengenalan huruf (literasi)

d. Karakteristik Alat Permainan

Sesuai dengan buku petunjuk penggunaan sarana alat peraga Taman Kanak-Kanak (1998 : 4-5) menyatakan bahwa persyaratan alat permainan di Taman Kanak-Kanak adalah :

1. Sesuai dengan kebutuhan anak.
2. Sesuai dengan kesanggupan anak, tidak terlalu sukar dan tidak terlalu berbahaya.
3. Alat permainan hendaknya menarik bagi anak menurut ukuran, bentuk dan warna.
4. Alat permainan harus tahan lama.

Sangat banyak sekali alat permainan yang dapat digunakan oleh anak akan tetapi dalam pendidikan anak usia dini alat permainan dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan seperti dapat digunakan dalam beberapa cara, maksudnya dapat dimanfaatkan dengan bermacam-macam tujuan dan menjadi bermacam-macam bentuk. Ditujukan terutama pada anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai perkembangan, kecerdasan, serta motorik anak. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk, penggunaan cat maupaun pemilihan bahannya. Membuat anak terlibat secara aktif .

Alat permainan yang penulis buat, persyaratannya sangat cocok dengan persyaratan yang tersebut diatas, dimana alat permainan ini sesuai kebutuhan dan kesanggupan anak, menarik bagi anak serta tahan lama. Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa bermain adalah hal yang penting dan harus dilakukan anak, karena sebagian besar aktifitas sehari-hari anak dilalui bermain.

7. Bermain Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak

Bermain untuk peningkatan kognitif menurut Tedjasaputra (2001 : 42) diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang perlu dipelajari oleh anak usia dini melalui bermain seperti menguasai berbagai konsep warna, angka, bentuk dan membaca sebagai landasan untuk belajar menulis, berbahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain.

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan cara anak berfikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Menurut Elida Prayitno (1998 : 2) tentang berfikir anak adalah perkembangan berfikir pada anak TK masih sangat sederhana. Mereka mulai berfikir dengan mempergunakan mental walaupun cara kerjanya tidak sempurna, berfikir anak belum logis sangat dikuasai oleh khayalan dan imajinasi, mereka belum dapat membedakan antara kenyataan dengan khayalannya.

Pertumbuhan serabut syaraf yang halus akan terbentuk jika anak sering menggunakannya. Rangsangan yang menyenangkan akan mempercepat proses peningkatan jaringan otak. Peaget (1965) juga mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia prasekolah masih sederhana, berfikir anak belum logis bahkan sangat dikuasai oleh khayalan

atau imajinasi dan intuisi mereka, pada periode ini disebut dengan berpikir pra operasional (dimana anak belum dapat membedakan antara khayalan dengan kenyataan).

Dalam permainan yang penulis buat ini dapat mengembangkan kognitif anak tentangl konsep warna dan konsep bilangan dimana anak dapat mengambil benda-benda sesuai dengan angka yang ia dapat. Pengetahuan ini lebih mudah di peroleh anak melalui kegiatan bermain. Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih diatur atau masih sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikemukakan bahwa peningkatan kognitif anak perlu ditingkatkan karena akan banyak bermanfaat untuk anak kelak. Dengan demikian sudah seharusnya sekolah TK menyadari dan melaksanakan peningkatan kognitif anak melalui permainan.

8. Permainan Kolam Pancing

Alat permainan kolam pancing adalah sebuah alat permainan yang berbentuk kolam yang terbuat dari kayu ringan dibentuk dan diberi warna sedemikian rupa seperti kolam ikan sehingga menarik bagi anak. Sedangkan pancing yang digunakan juga terbuat dari jenis kayu ringan yang di bentuk seperti tangkai pancing di beri benang/nilon dan pada

ujung benang/nilon tersebut diikatkan magnet berguna untuk menarik ikan keatas.

Alat permainan kolam pancing juga dilengkapi dengan ikan-ikan yang bewarna-warni juga terbuat dari jenis kayu ringan yang berjumlah 10 ekor dan pada badan ikan terdapat tulisan angka 1-10. Pada mulut ikan diberi paku sekrup agar ikan bisa melekat pada pancing yang digunakan anak. Disini penulis juga menggunakan biji salak yang diberi warna sebagai makanan ikan. Anak-anak akan mengambil makanan ikan/biji salak sesuai dengan angka dan warna yang ada pada ikan yang dipancingnya. Penulis sengaja merancang bahan pembuatan alat permainan ini dari kayu ringan agar mudah dibentuk, tidak berbahaya bagi anak pada saat memainkannya dan tahan lama. Hal ini sesuai dengan sesuai dengan buku petunjuk penggunaan sarana alat peraga Taman Kanak-kanak (1998 : 4-5) menyatakan bahwa persyaratan alat permainan di Taman Kanak-kanak adalah :

1. Sesuai dengan kebutuhan anak.
2. Sesuai dengan kesanggupan anak, tidak terlalu sukar dan tidak berbahaya.
3. Alat permainan hendaknya menarik bagi anak menurut ukuran, bentuk dan warna.
4. Alat permainan harus tahan lama.

Cara permainan kolam pancing adalah : kolam yang sudah berisi ikan diletakkan didepan anak, masing-masing anak diberi 1 tangkai pancing, kemudian anak memancing ikan, ikan akan melekat pada magnet yang ada di ujung benang tangkai pancing anak, anak menarik ikan

keatas dan membuka mulut ikan dari magnet tangkai pancing anak, anak akan melihat angka yang ada pada badan ikan dan mengambil makanan ikan yaitu biji salak sesuai dengan warna dan angka yang ada pada badan ikan hasil pancingan anak.

Alat permainan kolam pancing yang penulis buat ini sesuai dengan buku Permainan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak (2000 : 162) bahwa belajar mengelompokkan atau menyortir merupakan keterampilan awal matematika yang menunjukkan urutan pada dunia anak, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengingat angka/lambang bilangan dan warna sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan kognitif anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini.

Hal ini merupakan proses, bagaimanapun juga membutuhkan waktu dan pengalaman. Karena pengelompokan abstrak memerlukan ketelitian, pengklasifikasian bagi anak dini usia sebaiknya berdasarkan benda-benda fisik yang dapat dilihat seperti warna, ukuran atau bentuk. Kegiatan ini mendorong pengklasifikasian warna dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda saat anak-anak mempergunakan imajinasi mereka untuk menangkap ikan angka berwarna.

Kolam pancing diberikan kepada anak sebagai sebuah alat permainan untuk mengenalkan konsep bilangan/angka dan konsep warna. Memancing di kolam dan mendapatkan ikan yang berwarna-warni kemudian mengambil makanan ikan sangat menarik dan disukai oleh anak sehingga anak-anak diajak bergembira, bermain dan belajar melalui alat

permainan ini. Anak dapat berkembang dan belajar dalam temponya sendiri dan mengikuti kematangan fungsi-fungsi otaknya masing-masing sebab setiap anak berbeda.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Sri Wahyuni 2011 judulnya “Upaya Meningkatkan Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Papan Planel Di TK Negeri Pembina Kota Pariaman”. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak dapat meningkat melalui permainan kartu kata bergambar pada papan planel. Dengan demikian penelitian diatas dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan perkembangan konsep angka dan warna pada anak.
2. Ernita 2011 judulnya “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Dadu Di TK Aisyiyah Siamang Bunyi Kecamatan Guguk Kabupaten Lima Puluh Kota”. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa kecerdasan logika matematika anak tentang konsep angka, lambang bilangan, bentuk dan warna dapat meningkat melalui permainan dadu. Dengan demikian penelitian diatas dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan perkembangan konsep angka dan warna pada anak .

Adapun perbedaan penelitian tersebut diatas dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu dalam permainan yang akan diberikan. Sedangkan persamaan penelitian tersebut diatas dengan penelitian yang

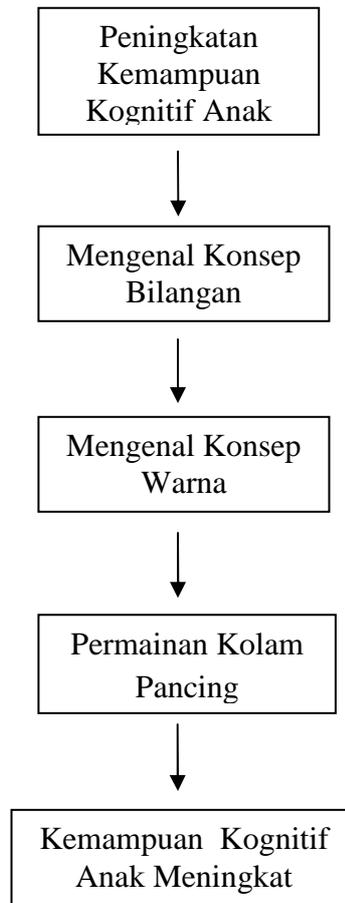
akan penulis lakukan yaitu sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas dan sama-sama bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

C. Kerangka Konseptual

Bimbingan dari guru sangat penting dalam merangsang perkembangan kognitif anak, sesuatu yang menarik dari guru akan membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut. Kolam pancing merupakan alat permainan yang menarik bagi anak, dengan memperlihatkan ikan angka yang bewarna-warni, guru dapat memotivasi anak dalam melakukan permainan kolam pancing tersebut karena dengan bermain kolam pancing anak akan tertarik untuk melihat, mengetahui angka dan warna yang terdapat pada ikan tersebut serta mengambil makanan ikan/biji salak sesuai dengan warna dan angka yang didapat anak pada ikan hasil pancingannya.

Hal ini dapat mengembangkan daya pikir anak berdasarkan apa yang ia lihat dan ia dengar sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh. Oleh sebab itu kesempatan bermain sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan otak anak. Dengan bermain kolam pancing diharapkan anak dapat mengembangkan kognitifnya sehingga pembelajaran yang diberikan menarik dan bermakna serta menghangatkan bagi anak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat seperti bagan berikut :



Bagan 1 : Kerangka Konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual diatas, diduga dengan menggunakan alat permainan kolam pancing diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal konsep bilangan dan konsep warna.

D. Hipotesis Tindakan

Perkembangan kognitif melalui kegiatan permainan kolam pancing yang dilakukan anak dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak yang sesuai dengan perkembangan Anak Usia Dini.

yang nilainya sangat tinggi 80%, kemampuan anak dalam mengelompokan benda menurut warna yang nilainya sangat tinggi 90%. Ini berarti secara umum peningkatan kognitif anak telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kognitif anak melalui permainan kolam pancing sebagai berikut :

1. Pelaksanaan permainan kolam pancing dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak terutama dalam hal membilang/menyebutkan urutan bilangan, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dan mengelompokan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk, ukuran, jenis dan lain-lain.
2. Agar tujuan peningkatan kognitif anak dapat tercapai secara optimal maka diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk peningkatan perkembangan kognitif anak

serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.

3. Melalui permainan kolam pancing dapat memberi pengaruh yang nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
4. Penggunaan alat permainan kolam pancing dalam kegiatan pembelajaran kepada anak kelompok B1 TK Restu Ibu Ketinggian Kecamatan Guguk Kabupaten Lima Puluh Kota dapat meningkatkan sikap positif anak.

B. Implikasi

134

Berdasarkan hasil penelitian ajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah :

1. Selama ini permainan g hanya dimainkan dalam lingkungan keluarga sa telah penelitian, ditemukan bahwa permainan kolam pancing dapat di modifikasi menjadi permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.
2. Aplikasi permainan kolam pancing ini dapat memudahkan guru dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran anak karena permainannya sangat menarik bagi anak dan memudahkan guru dalam upaya peningkatan perkembangan kognitif anak
3. Melalui permainan kolam pancing dapat meningkatkan semangat dan motivasi anak dalam pembelajaran kognitif tentang konsep

angka dan konsep warna sehingga anak tidak merasa bosan dan malas.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti , maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Anak.
 - a. Dapat menggunakan permainan kolam pancing untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak pada masa yang akan datang.
2. Bagi Pendidik.
 - a. Hendaknya guru dapat menerapkan dan menggunakan permainan kolam pancing secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Sehubungan dengan permainan kolam pancing dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, diharapkan guru yang mengajar di TK Restu Ibu Ketinggian dapat memahami kebutuhan belajar anak, yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.

- c. Kepada pihak TK Restu Ibu Ketinggian hendaknya dapat melengkapi media/alat permainan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak seperti permainan kolam pancing.
 - d. Untuk merangsang dan meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran, guru hendaknya dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
 - e. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang anak agar lebih tertarik dengan angka dan warna.
 - f. Hendaknya permainan kolam pancing pada penelitian ini dapat menjadi suatu cara yang digunakan pendidik dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.
3. Bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan dan menguasai permainan yang dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam proses pembelajaran disekolah.
 4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
 5. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Penelitian ini hanya sebatas pada pengembangan kognitif anak dan permainan kolam pancing, untuk kemajuan anak, untuk terampil melakukan permainan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Sedangkan masih banyak lagi metode serta media lain yang

dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Oleh sebab itu diharapkan dalam penelitian berikutnya untuk melakukan penelitian yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- 2007. *Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Ernita. 2011. *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Dadu Di TK Aisyiyah Ssiamang Bunyi Kecamatan Guguak Kabupaten Lima Puluh Kota*. Padang.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Usia Dini*. Jakarta. Depdiknas.
- Lestari, Rina. 2007. *Pengenalan Buah-Buahan Melalui Pohon Apel*. Padang
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas.