

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN MAGNET DI
TK AISYIYAH NURUL ISLAM
PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

**WEDRITA YENI
93970 / 2009**

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

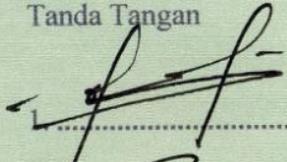
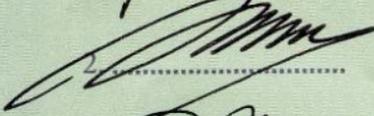
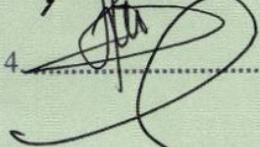
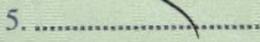
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Magnet di TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir Selatan

Nama : Wedrita Yeni
NIM : 93970/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	
2. Sekretaris : Dra. Rivda Yetti	
3. Anggota : Indra Yeni, S.Pd	
4. Anggota : Dra. Farida Mayar, M.Pd	
5. Anggota : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	

ABSTRAK

Wedrita Yeni. 2012. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Magnet Di TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir Selatan. SKRIPSI. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Permasalahan yang terlihat pada pembelajaran ini pada kegiatan permainan magnet, hal ini menunjukkan bahwa anak-anak sebelum dapat menghubungkan antara konsep dengan atau dengan jumlah bendanya. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap konsep bilangan. Melalui permainan magnet.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). dengan subjek penelitian TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir selatan pada kelompok B1 yang berjumlah 16 orang anak. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, dan masing-masing siklus ini terdiri dari tiga pertemuan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, wawancara dan teknik dokumentasi. Pengolahan data dan persentase.

Hasil penelitian pada setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan Kognitif anak. Hal ini menunjukkan kemampuan Kognitif anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II. Pada siklus II kemampuan Kognitif anak menjadi meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, kecenderungan peningkatan terbesar dicapai pada kemampuan serta keberanian anak dalam melakukan permainan Magnet di TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir selatan sehingga hasil rata-rata kemampuan berhitung anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Ternyata kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan Magnet dapat meningkatkan kemampuan Kognitif anak di TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir selatan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah Peneliti mengucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Magnet Di TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk menyelesaikan studi S1.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Rivda Yetti selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
4. Bapak/ibu staf pengajar yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Firman, Ms.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

6. Ibu Santi Yalni selaku Kepala Sekolah TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir yang telah memberikan waktu bagi penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
7. Anak didik peneliti di TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir khususnya kelas B1 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian ini.
8. Seluruh keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan motivasi serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
9. Suamiku yang tercinta Kalnafion yang selalu menemani, memberikan dukungan, moril dan materil, perhatian dan motivasi kasih sayang yang sangat besar kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman angkatan 2009 untuk kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani perkuliahan.

Semoga segala kebaikan dan pengorbanan yang telah diberikan menjadi amal ibadah di hadirat Allah SWT.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
H. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini.....	10
b. Tujuan Perkembangan Anak Usia Dini	10
c. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini	11
2. Hakikat Kognitif Anak Usia Dini	13
a. Pengertian.....	13
b. Tujuan Pengembangan Kognitif.....	15
c. Karakteristik Perkembangan Kognitif	15
d. Pentingnya Pengembangan Kognitif	17

e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif ..	18
3. Hakekat Permainan Anak Usia Dini	19
a. Pengertian Bermain.....	19
b. Manfaat Bermain	21
c. Tahapan Perkembangan Bermain	21
d. Alat Permainan	24
4. Media Pembelajaran	25
a. Pengertian media	25
b. Mamfaat media pembelajaran	26
5. Permainan Magnet Dapat Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini	27
a. Sejarah Magnet	27
b. Pengertian Magnet	27
c. Langkah-Langkah Permainan Menarik Magnet	28
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Konseptual.....	31
D. Hipotesis Tindakan	33
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Subjek Penelitian	34
C. Prosedur Penelitian	35
D. Instrumentasi	46
E. Teknik Pengumpulan Data	48
F. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN	51
A. Deskripsi Data	51
B. Analisis Data	97
C. Pembahasan	108
BAB V PENUTUP	112
A. Kesimpulan	112
B. Implikasi	114
C. Saran.....	114

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak TKAisyiyah Nurul Islam kondisi Awal	51
2. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak TK Aisyiyah Nurul Islam pada Siklus I Pertemuan 1	59
3. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak TK Aisyiyah Nurul Islam pada Siklus I Pertemuan 2	65
4. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak TK Aisyiyah Nurul Islam pada Siklus I Pertemuan 3	72
5. Hasil wawancara dengan anak pada siklus 1.....	74
6. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Aisyiyah Nurul Islam pada Siklus II Pertemuan 1	80
7. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak TK Aisyiyah Nurul Islam pada Siklus II Pertemuan 2	86
8. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak TK Aisyiyah Nurul Islam pada Siklus II Pertemuan 3	93
9. Hasil Wawancara pada siklus II	95
10. Perbandingan peningkatan kemampuan kognitif anak TK Aisyiyah Nurul Islam (Baik)	99
11. Perbandingan peningkatan kemampuan kognitif anak TK Aisyiyah Nurul Islam (Cukup)	101
12. Perbandingan peningkatan kemampuan kognitif anak TK Aisyiyah Nurul Islam (Kurang Baik)	103
13. Perbandingan peningkatan kemampuan kognitif anak TK Aisyiyah Nurul Islam (Tidak Baik)	105

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak TK Aisyiyah Nurul Islam kondisi Awal	53
2. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak TK Aisyiyah Nurul Islam pada Siklus I Pertemuan 1	60
3. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak TK Aisyiyah Nurul Islam pada Siklus I Pertemuan 2	67
4. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak TK Aisyiyah Nurul Islam pada Siklus I Pertemuan 3	73
5. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak TK Aisyiyah Nurul Islam pada Siklus II Pertemuan 1	85
6. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak TK Aisyiyah Nurul Islam pada Siklus II Pertemuan 2	88
7. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak TK Aisyiyah Nurul Islam pada Siklus II Pertemuan 3	94
8. Perbandingan peningkatan kemampuan kognitif anak TK Aisyiyah Nurul Islam (Baik)	101
9. Perbandingan peningkatan kemampuan kognitif anak TK Aisyiyah Nurul Islam (Cukup)	103
10. Perbandingan peningkatan kemampuan kognitif anak TK Aisyiyah Nurul Islam (Kurang Baik)	105
11. Perbandingan peningkatan kemampuan kognitif anak TK Aisyiyah Nurul Islam (Tidak Baik)	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah makhluk belajar aktif yang dapat mengkreasi dan membangun pengetahuannya. Dalam kehidupan sehari-hari dapat kita saksikan anak tidak takut untuk mencoba dan menemukan sesuatu. Seorang yang baru dapat berjalan akan terus mencoba menaiki tangga tersebut. Aktivitas seperti itu terus diulang seolah anak tidak lelah melakukannya. Ketika anak mencoba seperti itu, anak mengamati dan membangun pengetahuannya sendiri.

Secara mental anak mengkonstruksi pengetahuannya melalui refleksi terhadap pengalamannya. Anak memperoleh pengetahuan bukan dengan cara menerima secara pasif dari orang lain, melainkan dengan cara membangunnya sendiri secara aktif melalui interaksi dengan lingkungannya. Dilingkungan sekitar kita, dapat kita temukan aktivitas-aktivitas anak yang menggambarkan rasa keingintahuan, keberanian untuk mencoba dan keberanian anak dalam menyimpulkan pengetahuan yang diperoleh anak dari lingkungannya.

Rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu merupakan ciri yang menonjol pada anak usia 4-5 tahun. Anak memiliki sikap berpetulangan yang kuat. Anak banyak memperhatikan, membicarakan, atau bertanya tentang berbagai hal yang dilihat atau didengarnya, minatnya yang kuat untuk mengobservasi lingkungan dan benda-benda disekitarnya,

membuat anak usia 4-5 tahun masih memerlukan aktivitas yang banyak. Kebutuhan anak untuk melakukan berbagai aktivitas sangat diperlukan, baik untuk pengembangan otot-otot kecil maupun otot-otot besar. Gerakan fisik ini tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan fisik saja, tetapi juga dapat berpengaruh positif terhadap pertumbuhan rasa harga diri anak dan bahkan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak.

Dalam kurikulum berbasis kompetensi dinyatakan bahwa dalam rangka meletakkan dasar kearah perkembangan kognitif, bahasa, fisik, emosi, daya cipta guru hendaknya memahami karakter dan kemampuan yang dikuasai dengan UU Pendidikan No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional BAB IV Pasal 28. Pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmni dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Vygotsky dalam Tedjasaputra (2001:9) menyatakan bahwa “kegiatan bermain mempunyai peranan langsung terhadap perkembangan kognitif seorang anak” Usia 3-5 tahun merupakan usia yang masuk dalam kategori golden age, golden age merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya juga masa depannya, masa dimana anak-anak dapat menampung dan menyerap informasi jauh lebih banyak dibandingkan pada rentang perkembangan yang lain. Usia 4-5 tahun adalah masa bermain. Bermain sebagai bentuk pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan teori

perkembangan pada anak usia dini, salah satunya adalah perkembangan kognitif yaitu pada kemampuan mengenal lambang bilangan dan mengenal konsep bilangan.

Usia dini merupakan fase fundamental bagi perkembangan individu. Pengalaman-pengalaman yang dialami anak mungkin akan membentuk pengalaman yang akan dibawa seumur hidupnya. Implementasinya pada bidang pendidikan usia dini adalah diperlukannya langkah yang tepat untuk membekali anak usia dini tersebut. Upaya yang akan diambil, dianggap semakin strategis jika dikaitkan dengan anggapan bahwa anak adalah praktis masa depan, dialah yang akan mengisi baik atau buruknya hari esok. Artinya, keberhasilan membina anak sejak dini, merupakan kesuksesan bagi masa depan anak. Sebaliknya kegagalan dalam memberikan pembinaan, pendidikan, pengasuhan dan perlakuan akan merupakan bencana bagi kehidupan anak di kehidupan masa yang akan datang.

Guru menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi anak dalam melakukan .permainan. Dalam tugasnya sehari-hari guru juga dapat sebagai peneliti bagi perkembangan anak didiknya disamping juga memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi. Peran guru menjadi sangat penting dalam pemberian stimulasi permainan untuk dapat meningkatkan kemampuan anak dalam permainan magnet. Dalam permainan magnet anak bisa menyebut urutan bilangan minimal 1-10, membilang dengan menunjuk benda yang telah ditarik magnet dan juga sebaliknya.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung di TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir Selatan. Penulis melihat adanya permasalahan yang ditentukan dalam proses pembelajaran sebagai berikut: Banyak anak-anak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan dengan baik, dimana anak-anak belum dapat menghubungkan antara konsep dengan jumlah bendanya. Adapun faktor yang menjadi penyebab diantaranya adalah metode yang digunakan guru dalam mengajarkan konsep bilangan kurang tepat dan relevan, dimana guru sering mengajarkan bilangan kepada anak dengan cara menghafal. Anak hanya tahu angka dimulut saja tetapi tidak mengetahui konsep dari angka itu sesungguhnya dan tidak mengetahui berapa banyaknya jumlah benda yang sesuai dengan angka yang disebutkan tersebut, sehingga anak kurang merespon apa yang diajarkan, terlihat kurang aktif dan merasa cepat bosan.

Selain itu media yang digunakan dalam mengenalkan konsep bilangan kepada anak kurang bervariasi, dimana guru menuliskannya di papan tulis dan di buku menulis anak. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah diatas adalah dengan mengupayakan perbaikan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan uraian diatas, bahwa proses pembelajaran perlu mengalami perubahan-perubahan pembelajaran yang lebih menarik bagi anak sangat memungkinkan anak untuk lebih dapat berlatih menggunakan

kemampuan kognitifnya. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi Taman Kanak-kanak, melalui permainan magnet anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan kognitifnya. Untuk itu kegiatan yang bisa mengembangkan kognitifnya anak salah satunya adalah dengan bermain menarik magnet. Permainan magnet merupakan permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Sebagai peneliti dan juga guru di TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir Selatan maka peneliti mengupayakan suatu permainan yang dapat membantu anak dalam mengenal konsep bilangan. Hal inilah yang menjadi alasan utama penulis melakukan penelitian dalam membuat judul yaitu. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Magnet di TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir Selatan.

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran kognitif di TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir Selatan.

1. Anak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan.
2. Anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan.
3. Metode yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep bilangan kurang tepat dan relevan.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep bilangan kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah.

Melihat luasnya cakupan permasalahan yang mempengaruhi proses belajar anak, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan.
2. Metode yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep bilangan kurang tepat dan relevan.

D. Perumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan tersebut, maka peneliti ini dapat dirumuskan: Bagaimana peningkatan kemampuan konsep bilangan anak melalui permainan magnet di TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir Selatan.

E. Rancangan Pemecahan Masalah.

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas maka untuk mengatasi masalah tersebut penulis merancang sebuah permainan menarik magnet di TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir Selatan khususnya di kelas B1 untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Permainan Magnet ini menggunakan media pembelajaran berupa penjilid kertas, paku, dan penjepit kertas, tusuk gigi, rautan pensil, gelas, kertas, magnet, spidol, dan kartu angka. Indikator keberhasilan yang akan diukur dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal komsep bilangan yang diukur melalui hasil observasi sehingga kemampuan kognitif anak

meningkat dan sikap anak terhadap permainan magnet ini yang diukur melalui hasil pengamatan dan wawancara dengan anak.

F. Tujuan Penelitian.

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas ini adalah: Peningkatkan kemampuan kognitif anak melalui Permainan magnet di TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir Selatan.

G. Manfaat Penelitian.

1. Bagi Anak:

- a. Agar anak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran kognitif.
- b. Agar anak bisa memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah secara sederhana melalui Permainan magnet
- c. Agar anak bisa memiliki sikap ilmiah serta berminat untuk menghayati permainan magnet yang berada dilingkungan alam sekitar.

2. Bagi Guru

- a. Dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar pada anak terutama pada pembelajaran kognitif dalam Permainan magnet.
- b. Sebagai pedoman dalam melakukan penelitian tindakan kelas pada bidang pengembangan lainnya.

3. Bagi Peneliti selanjutnya untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian.

H. Definisi Operasional.

Kemampuan kognitif pada Anak Usia Dini merupakan kemampuan seorang anak dalam menggunakan konsep bilangan secara sederhana dengan benda-benda sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki anak melalui permainan Magnet.

Kemampuan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti.

Permainan magnet, termasuk kegiatan bermain aktif, karena dalam bermain magnet, anak memfungsikan seluruh anggota tubuhnya. Dari kegiatan bermain magnet anak bisa mengenal konsep bilangan, paku, kertas, kartu bergambar dan kartu angka, sebagai peningkatan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir Selatan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini

Pada hakekatnya anak adalah makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya. Itu artinya guru dan pendidik anak usia dini lainnya tidaklah dapat menuangkan air begitu saja kedalam gelas seolah-olah kosong. Anak lahir dengan membawa sejumlah potensi yang dapat merangsang kemunculan dari potensi yang tersembunyi tersebut.

Menurut Jamaris (dalam Yuliani 2009:54), perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya.

Dewantara (dalam Slamet 2005:6), mengatakan semua potensi anak terdiri dari cipta, rasa, dan karsa.

Montessori (dalam Yuliani 2009:54) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulasi-stimulasi dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa masa usia dini merupakan masa peletakan dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan di masa datang. Agar

pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal, maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

a. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun.

Menurut *Caplan* (dalam Ramli 2005:68), pada masa perkembangan kearah kemandirian, dari koordinasi yang kaku kearah keterampilan yang luwes, dari bahasa tubuh kearah komunikasi verbal, dari kesadaran kepada diri sendiri berkembang ke arah perhatian kepada diri sendiri berkembang ke arah perhatian kepada orang lain.

Menurut *Spodek* (dalam Soemiarti 2003 : 102) mengatakan bahwa bermain bukan hanya tampak pada tingkah laku anak, tetapi pada usia dewasa bahkan bukan hanya pada manusia.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini merupakan suatu proses perubahan dalam diri anak yang berlangsung secara terus menerus kearah yang lebih baik

b. Tujuan Perkembangan Anak Usia Dini

1) Dari Segi Keilmuan

Depdiknas (dalam Ramli 2005:1), anak usia dini dikonsepsikan berada pada masa delapan tahun pertama dari kehidupan anak karena pada masa tersebut terjadi perkembangan yang sangat pesat pada diri anak yang menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya.

2) Dari Segi Perkembangan Otak

Ratnawati (dalam Ramli 2002:3), mengemukakan bahwa otak manusia mempunyai masa laju pertumbuhan dan perkembangan. Laju tersebut tumbuh dan berkembang dengan kecepatan penuh pada masa bahwa lima tahun (balita).

3) Dari segi perkembangan intelegensi (kecedasan)

Freeman & Munandar (dalam Ramli 2005:3), mengemukakan bahwa perkembangan kecerdasan dan fungsi-fungsi mental lainnya, termasuk kreativitas paling pesat terjadi pada tahun-tahun awal dari kehidupan anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan anak usia dini adalah untuk mengetahui dan memaksimalkan kerja otak anak, karena pada masa balita sampai umur delapan tahun terjadi laju perkembangan otak yang cepat.

c. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Bredekamp & Copple (dalam Ramli 2005:68) adalah sebagai berikut:

- 1) Ranah perkembangan anak-fisik, sosial, emosional, bahasa, dan kognitif saling berkaitan. Perkembangan pada satu ranah mempengaruhi dan dipengaruhi oleh perkembangan pada ranah yang lain.
- 2) Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur dengan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan yang telah dicapai sebelumnya.
- 3) Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu anak yang lain demikian juga pada setiap bidang perkembangan bagi setiap anak.
- 4) Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang meliputi dunia fisis dan sosial tempat anak hidup.
- 5) Anak-anak menunjukkan cara-cara mengetahui dan belajar yang berbeda-beda demikian pula cara-cara yang berbeda dalam mewujudkan pengetahuan mereka.

Menurut *Howard Gardner* (dalam Ramli 2005:73) mengemukakan bahwa paling tidak ada delapan cara yang digunakan anak dalam belajar dan memahami sesuatu hal, yaitu melalui cara logis, matematis, linguistik (bahasa), musik, spasial (keruangan), kinestetik (gerakan), intrapribadi, dan naturalistik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan anak usia dini terdiri dari

perkembangan fisik, sosial emosional, bahasa, dan kognitif yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Perkembangan anak usia dini berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari masing-masing anak, demikian juga pada setiap bidang perkembangan bagi setiap anak. Artinya setiap adalah unik yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lainnya. Dan setiap anak menunjukkan cara yang berbeda pula dalam membangun pengetahuan mereka.

2. Hakekat Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian

Menurut Yuliani (2005:1.2) kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan erat dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Menurut Tedjasaputra (dalam Sujiono, dkk 2005:3.2), kognisi dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas, kemampuan berbahasa, dan daya ingat. Proses kognisi meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

Perkembangan kognisi menurut Sujiono, dkk (2005:1.16), adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian berfikir dari otak,

bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian.

Guilford (dalam Yuliani 2005:1.13) mengemukakan bahwa suatu model tentang kognitif manusia digambarkan sebagai suatu kubus yang terdiri dari 3 dimensi intelektual yaitu:

- 1) *Operasi* (proses) intelektual yang menyangkut proses pemikiran yang berlangsung dan terdiri kategori yaitu kognisi, ingatan, berfikir konvergen, berfikir divergen dan penilaian.
- 2) *Content* (materi), yang menunjukkan macam materi yang digunakan terdiri dari 4 kategori yaitu figural, simbolik, sematik dan behavioural (prilaku).
- 3) Produk yang merupakan hasil dari operasi (proses) tertentu yang diterapkan pada *content* (materi) terdiri dari enam kategori yaitu unit, kelas, hubungan, system, transformasi dan implikasi.

Klasifikasi tersebut sekaligus menunjukkan adanya 120 aktivitas mental manusia karena terdiri dari 5 operasi x 4 isi x 6 hasil. Dari model kognitif yang menggambarkan keragaman kemampuan kognitif manusia yang terdiri dari 120 kemampuan manusia yang unik.

Penulis menyimpulkan bahwa kognitif berhubungan erat dengan intelegensi. Kognitif bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau prilaku. Kegiatan kognitif dan ingatan diperlukan karena setiap proses pemikiran harus menggunakan fakta dan gagasan yang telah dipelajari sebelumnya.

Keduanya merupakan dasar untuk proses-proses pemikiran yang lebih tinggi.

b. Tujuan pengembangan kognitif

Pengembangan ini bertujuan agar anak mampu mengelolah peroleha belajar nya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembnagn kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilih dan mengelompokan dan mempersiapkan pengembnagn kemampuan berpikir reliti.

Menurut Uzer (2009:34) klasifikasi tujuan kognitif adalah sebagai berikut : a) Ingatan/*recallb*, b) Pemahaman, c) Penerapan, d) Analisis, e) Sintesis, f) Evaluasi. Menurut *tahrin* (2005:42) tujuan perkembnagn kognitif adalah perkembangan fungsi intelektual atau proses perkembangan kemampuan atau kecerdasan otak anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bukan bahwa tujuan perkembangan kognitif adalah untuk berfikir, menalar, menilai dan berimajinasi merupakan aktivitas mental yang berkaitan dengan ketrampilan pemecahan masalah.

c. Karakteristik pengembangan kognitif

Perkembangan kognitif tidak hanya berhenti pada tahap formal-operasional, tetapi berlanjut hingga tahap kreativitas. Salah satu elemen penting dari kognitif adalah ingatan dan memori dan memiliki peranan yang besar dalm pencapaian prestasi belajar.

Menurut Tohirin (2005:42), mengklasifikasikan perkembangan kognitif anak sebagai berikut:

- a) Tahap *sensory-motor* yakni perkembangan kognitif terjadi pada usia 0–2 tahun.
- b) Tahap *pre-operational* yakni perkembangan kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun.
- c) Tahap *concrete-operational* yakni perkembangan kognitif yang terjadi pada usia 7-11 tahun.
- d) Tahap *formal-operational* yakni perkembangan kognitif yang terjadi pada usia 11-15 tahun.

Menurut Majid (2008:72) bahwa karakteristik perkembangan kognitif adalah sebagai berikut:

- a) *The man wisdom* (menguasai dan terampil dalam profesinya)
- b) *High in integrity* (Sungguh-sungguh dalam berbagai hal)
- c) *Willingness to learn* (memiliki motivasi yang kuat)
- d) *Proactive stance* (bersikap proaktif)
- e) *faith in good* (mencintai tuhan nya)
- f) *Creditable and reputable* (berusaha menempatkan diri agar dipercaya)
- g) *Being the best* (menjadi teladan)
- h) *Empathy and compassion* (mencintai orang lain)
- i) *Emosional maruty* (memiliki kedewasaan)
- j) *Balance* (memiliki jiwa yang tenang)
- k) *Sense of mission* (memiliki arah dan tujuan atau misi)
- l) *Sense of competition* (memiliki sikap untuk bersaing sehat)

Dengan demikian pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pengembangan kognitif sangat berbeda, dilihat dari usia dan kemampuan anak, karakteristik pengembangan kognitif anak dapat juga dipengaruhi oleh aspek-aspek perkembangan anak (rumah), sekolah dan lingkungan.

Piaget berfikir logis untuk dalam John (2007:48) mengemukakan 4 tahap perkembangan kognisi anak yaitu:

1. Tahap Sensori-motor (sejak lahir hingga usia sekitar 2 tahun) pada tahap ini, bayi mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui koordinasi antara pengalaman sensori dengan gerakan motorik-fisik. Bayi juga mulai mengembangkan kemampuan yang lebih dari sekedar refleks, namun sudah membentuk pola sensorimotor yang kompleks serta mulai mengoperasikan symbol-simbol primitif,

2. Tahap Pra-Operasional (usia 2-7 tahun).

Pada tahap ini, anak mulai mampu menerangkan dunia melalui kata-kata dan gambar. Namun anak belum melakukan tindakan mental yang diinternalisasikan yang memungkinkan anak melakukan secara mental hal-hal dahulu dilakukan secara fisik.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan melihat dan memahami tahap-tahap perkembangan anak, apapun pembelajaran yang akan diberikan kepada anak disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak.

d. Pentingnya pengembangan kognitif

Piaget (dalam Yuliani 2005:1.16) berpendapat bahwa pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak yaitu: 1) mampu mengembangkan daya persepsinya, 2) dan melatih ingatannya, 3) mengembangkan pemikiran dalam menghubungkan satu peristiwa, 4) memahami simbol – simbol, 5) melakukan penalaran – penalaran, 6) memecahkan persoalan hidup.

Penulis menyimpulkan bahwa pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

e. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Yuliani (2005:1.18) Faktor-faktor yang mempengaruhi kognitif yaitu terdiri dari 1) hereditas/keturunan, 2) lingkungan, 3) kematangan, 4) pembentukan, 5) minat dan bakat, 6) kebebasan

Penulis menyimpulkan bahwa keturunan (gen orang tua) sangat mempengaruhi pengembangan kognitif anak, disamping itu juga lingkungan sekitar anak, kematangan anak, minat dan bakat yang dimilikianak, pembentukan baik didapat dari sekolah atau dari alam serta kebebasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi anak juga sangat mempengaruhi pengembangan kognitif anak.

Perkembangan kognitif menurut Spondek dalam Ramli (2005:190) kemampuan kognitif anak usia dini adalah:1) Mampu mengidentifikasikan dan menunjuk gambar yang dideskripsikan, 2) Membedakan dan memberi nama empat warna dasar, 3) Membaca gambar, 4) Menghitung dan menyentuh empat benda atau lebih, 5) Memberikan alamat rumah dan usia, 6) Dapat menceritakan sesuatu

benda terbuat dari apa, 7) Meminta penjelasan, 8) Tertarik pada kematian, 9) Menyusun kata-kata dan sajak, 10) Belajar membedakan antara fakta dan fantasi, 11) Suka menyelesaikan aktivitas, 12) Dapat membandingkan tiga gambar, 13) Dapat menceritakan persamaan dan perbedaan tiga dari enam gambar, 14) Mengemukakan serangkaian kegiatan yang terdiri dari tiga arahan.

3. Hakekat Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian bermain

Sudono (2006:1), Mengembangkan bahwa bermain adalah

Suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Hurlock berpendapat bahwa bermain penting bagi anak karena setiap anak dalam perkembangan biasanya mendapatkan dari lingkungan hidupnya, baik dari lingkungan terdekat maupun lingkungan yang lebih dekat.

Menurut Freud (dalam Mayke 1995:7) memandang bermain sama seperti fantasi atau lamuan. Melalui bermain ataupun fantasi seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik-konflik serta pengalaman-pengalaman. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya bagi seseorang dalam memenuhi harapan yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata. Freud memandang bermain sebagai salah satu cara yang digunakan seseorang untuk mengatasi masalah yang dihadapi.

Vigotsky (dalam Mayke 1995:10) mengemukakan bahwa bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berfikir. Struktur mental terbentuk melalui penggunaan tanda-tanda serta alat-alat dan bermain dapat membantu melalui penggunaan tanda-tanda serta alat-alat dan bermain dapat membantu pembentukan struktur tersebut. Bermain juga membebaskan anak dari ikatan atau hambatan yang didapat dari lingkungan anak. Dalam hal ini bermain memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kontrol yang lebih besar terhadap situasi yang dihadapi daripada kalau mereka hadapi dalam realitas. Dengan demikian anak dapat mencapai proses berfikir yang lebih tinggi melalui bermain karena adanya penggunaan arti dan imajinasi.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat para ahli diatas bahwa bermain merupakan kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Bermain berguna untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan. Bermain memberi anak perasaan menguasai atau maupun mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya. Bermain mencakup penggunaan simbol, tindakan atau objek yang punya arti untuk diri mereka sendiri. Karena bermain tidak terikat pada realitas, maka dimungkinkan bagi anak untuk merubah-rubah minatnya didalam hal

ini juga penting dalam perkembangan pemahaman mereka, sama halnya perkembangan kreativitas.

b. Manfaat bermain

Menurut *Mayke* (2007:39), ada sepuluh manfaat bermain antara lain :1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik, 2) manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, 4) manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial, 5) manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, 6) manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi, 7) manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan, 8) manfaat bermain untuk mengembangkan ketrampilan olah raga dan menari, 9) pemanfaatan bermain oleh guru, 10) Pemanfaatanbermain sebagai media terap

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain bagi anak memberikan manfaat bagi anak untuk melatih perkembangan kognisi, fisik motorik, sosial-emosional dan kepribadian, mengasah penginderaan, dan lain sebagainya. Selain itu bermain juga merupakan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan potensi anak dalam berkreasi yang sesuai dengan keinginannya tanpa hambatan.

c. Tahapan perkembangan bermain

Mildred (dalam Sugianto 1995: 13) mengemukakan bahwa ada lima tahapan perkembangan sosial anak yaitu:

1. Bermain sendiri (*solitary play*)

Bermain sendiri biasanya tampak pada anak yang berusia amat muda. Anak sibuk bermain sendiri, dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak yang lain disekitarnya. Perilakunya yang bersifat egosentris dengan ciri antara lain tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak lain. Mencerminkan sikap memuaskan perhatian pada diri sendiri. Anak lain baru dirasakan kehadirannya apabila anak tersebut mengambil alat permainannya

2. Pengamat (*onlooker play*)

Pengamat yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain, dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang di amati. Jenis kegiatan ini pada umumnya tampak pada anak berusia dua tahun. Sambil mengamati, anak mungkin juga mengajukan pertanyaan serta memperhatikan perilaku dan percakapan anak-anak yang diamatinya.

3. Bermain Paralel (*parallel play*)

Bermain paralel tampak saat dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama, tetapi bila diperhatikan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan sama, secara sendiri-sendiri pada saat yang

bersamaan. Bentuk kegiatan bermain ini tampak pada anak-anak yang sedang bermain balok, bermain sepeda, bermain sepatu roda.

4. Bermain Asosiatif (*Associative play*)

Bermain asosiatif ditandai dengan adanya interaksi antara anak yang bermain, saling tukar permainan, akan tetapi bila diamati akan tampak bahwa masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerja sama. Misalnya anak yang sedang menggambar, mereka saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing, berbagi pensil warna, ada interaksi diantara mereka, namun sebenarnya kegiatan menggambar itu mereka lakukan sendiri-sendiri.

5. Bermain bersama (*Coopertive Play*)

Bermain bersama ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya bermain dokter-dokteran, membuat bangunan dari balok-balok. Kegiatan ini biasanya sudah tampak pada usia 5 tahun, namun perkembangannya tergantung pada latar belakang orang tuanya.

Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian diatas yaitu bermain sebagai utama yang mulai tampak sejak bayi berusia 3 atau 4 bulan, penting bagi perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian

anak pada umumnya. Bermain selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi, juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai pengalaman emosi: senang sedih, bergairah, kecewa bangga, marah, suka dan sebagainya. Selain itu kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak.

d. Alat Permainan

Menurut Sudono (2006:7), alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Alat bermain berfungsi memberikan kesempatan proses berasosiasi kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuannya dengan menggunakan berbagai alat, buku, nara sumber atau tempat. Permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktivitas sel otak dan memperlancar proses pembelajaran anak.

Contoh alat permainan balita dan perkembangan yang distimuli:

Pertumbuhan fisik/motorik kasar yaitu sepeda roda tiga/dua, bola, mainan yang ditarik dan didorong. Motorik halus yaitu gunting,

pensil, bola, balok, lilin. Kecerdasan kognitif yaitu buku bergambar, buku cerita, boneka, pensil warna, radio. Bahasa yaitu buku bergambar, buku cerita, majalah. Menolong diri sendiri yaitu gelas/piring plastik, sendok, baju, sepatu, kaos kaki. Tingkah laku sosial yaitu alat permainan yang dapat dipakai bersama, misalnya congklak, kotak pasir, bola, tali dll.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain dan pembelajaran dan berfungsi untuk membantu anak dalam menjelaskan konsep, ide atau pengertian.

4. Media Pembelajaran

a) Pengertian media

Media adalah bentuk jamak dari *medium* dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, atau dapat pula diartikan sebagai alat, sarana atau wahana. Istilah mediah sering ditemukan sebagai istilah dalam bidang komunikasi atau alat untuk transportasi. Dalam dunia pendidikan, biasa disebut media pendidikan atau media pembelajaran.

Menurut Gagne (dalam Nurbiana 2009:10.3), mediah adalah segala jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan atau pembelajaran adalah segala bentuk alat

komunikasi yang dapat dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran sehingga tercipta efektifitas komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

b) Manfaat media pembelajaran

Peranan media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan belajar mengajar. Secara umum, Oemar (dalam Mulyasa, 2009:174) menyatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk:

- a) Meletakkan dasar-dasar berfikir konkrit dan mengurangi verbalisme.
- b) Memperbesar perhatian para siswa.
- c) Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar dan membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, hal ini terutama dalam gambar yang hidup.
- f) Membantu tumbuhnya pengertian atau perkembangan kemampuan berbahasa.
- g) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Demikian penggunaan media pembelajaran yang terpenting adalah pemilihan bentuk dan ragam media pembelajaran, materi pelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana ditempat terjadinya proses pembelajaran tersebut. Dalam penelitian ini penulis menggunakan media pembelajaran berupa Magnet, paku, penjilid kertas, pensil, kertas, dan kartu angka yang

digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Aisyiyah Nurul Islam pesisir selatan.

5. Permainan Magnet Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

a. Sejarah magnet

Magnet atau Magnit adalah suatu Objek yang mempunyai suatu medan magnet. Kata magnet(magnit) berasal dari bahasa Yunani "*Magnitis Lithos*" yang berarti batu Magnesian. Magnesia adalah nama sebuah wilayah di Yunani pada masa lalu yang kini bernama Manisa (sekarang berada diwilayah Turki) dimana terkandung batu Magnet sejak zaman dahulu di wilayah tersebut.

Sejarah Magnet sudah belangsung ribuan tahun lalu, sekitar tahun 2500 atau 3000 tahun sebelum Masehi. Sejarah Magnet di Cina dimulai sekitar 2000 tahun sebelum masehi,

b. Pengertian Magnet

Menurut Haster (dalam rumus fisika) Magnet adalah suatu benda yang dapat menarik benda-benda yang terbuat dari besi yang berada di dekatnya.

Kata Magnet berasal dari kata magnesia, Magnet ini juga mempunyai sifat yaitu:

1. Magnet memiliki dua buah kutub, yaitu kutub utara dan kutub selatan, kutub utara selalu menunjuk ke arah utara bumi, sedangkan kutub selatan selalu menunjuk ke arah selatan bumi.
2. Kutub-kutub senama (sejenis) akan tolak menolak dan kutub yang tidak senam (tidak sejenis) akan tarik menarik.

Magnet membuat anak kecil merasa senang karena anak bisa menggunakannya untuk melakukan penelitian sendiri tanpa gangguan orang dewasa. Mereka senang melihat benda yang loncat keujung magnet. Selain itu, mereka senang merasakan tekanan ujung magnet yang saling menjauh. Biarkan anak melihat benda apa yang akan menempel pada magnet dan biarkan anak menggunakan magnet untuk mengangkat benda-benda kecil seperti magnet menarik paku, penjilid kertas, penjepit kertas. Sedangkan yang tidak di tarik oleh magnet adalah krayon, pensil dan lain-lain.

c. Langkah-langkah permainan magnet

Permainan magnet membutuhkan alat-alat permainan sebagai berikut:

- 1) Magnet, yaitu suatu benda yang dapat menarik benda-benda yang terbuat dari besi atau baja.
- 2) Kartu angka, yaitu kartu berukuran kecil yang bertuliskan angka-angka. Satu kartu angka berisi satu angka.
- 3) Paku sebanyak anak
- 4) Penjepit kertas

5) Rautan pensil

6) Tusuk gigi

7) Wadah atau gelas untuk tempat meletakkan paku, penjepit kertas, tusuk gigi, dan rautan pensil.

Cara mainannya adalah sebagai berikut:

a) Anak duduknya berkelompok, dalam kelompok ada 4 orang anak.

b) Pertama guru mempraktekan bagaimana cara permainan magnet itu. Setelah selesai guru mencobakan kepada anak, lalu guru menyuruh anak melakukannya.

c) Masing-masing anak mempunyai alat-alat permainan.

d) Anak mengambil salah satu alat permainan yaitu paku di dalam gelas.

e) Setelah mengambil paku, guru bertanya kepada anak berapa yang di ambilnya dan anak menjawab.

f) Kemudian anak melakukan permainan magnet, anak-anak ada yang mengambil paku, ada yang mengambil tusuk gigi, dan sebagainya.

g) Setelah anak-anak mengambil paku dan tusuk gigi sebanyak-banyaknya lalu diletakan kemagnet jaraknya sekitar 5 cm. Apakah paku dan tusuk gigi ini ditarik oleh magnet. Guru bertanya

h) Anak menjawab, iya bu paku ditarik oleh magnet sedangkan tusuk gigi tidak ditarik oleh magnet.

i) Guru bertanya, berapa buah paku ditarik oleh magnet, dan berapakah buah tusuk gigi yang tidak ditarik oleh magnet. Anak menjawab, lalu anak menghitungnya berapa yang ditarik oleh magnet. paku ada 8 buah buk, sedangkan tusuk gigi ada 5 buah. Guru menyuruh anak mengambil kartu angka didalam wadah. Coba hubungkan berapa kartu angka yang sama dengan paku jumlah yang ditarik oleh magnet. Kemudian anak menghubungkan kartu angka dengan benda yang ditarik oleh magnet, dan tidak dapat ditarik oleh magnet.

Permainan menarik magnet ini bertujuan agar anak dapat mengenal konsep bilangan dengan mudah karena menggunakan media yang menarik yaitu magnet, kartu angka, paku, rautan pensil, tusuk gigi dan krayon. Dengan melakukan permainan ini diharapkan dapat meningkatkan kognitif anak di Taman Kanak-kanak secara umum dan khususnya di TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir Selatan.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Mariani (2008), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan anak Melalui Permainan Dadu di TK Al-qur’an Anisa Padang”, menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dengan menggunakan alat permainan dadu di kelompok BI TK Al-qur’an Anisa Padang.
2. Sofiani (2009), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “pengembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Bermain

dengan Alat Permainan Stempel di TK Islam Al-Ishlah Bukittinggi”, menemukan bahwa proses pembelajaran matematika melalui permainan stempel dilaksanakan sebagai upaya untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika anak di kelompok B4 TK Islam Al-Ishlah Bukittinggi.

3. Rusmaini (2009), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan permainan kartu angka berjendela di TK Teratai pertiwi kabupaten Padang Pariaman” menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dengan menggunakan alat permainan kartu angka berjendela di TK Teratai Pertiwi Kabupaten Padang Pariaman.

Manfaat yang bisa penulis dapatkan dari ketiga penelitian ini adalah sebagai bahan perbandingan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian ini dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Aisyiyah Nurul Islam untuk mengenal konsep bilangan melalui permainan menarik magnet.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan kenyataan pada metode, serta media pembelajaran yang belum optimal dalam pembelajaran kognitif, maka dibutuhkan suatu cara dalam mengoptimalkan hasil yang diharapkan yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak Taman Kanak-kanak dalam mengenal konsep bilangan adalah melalui permainan magnet. Melalui permainan menarik magnet, diharapkan anak dapat mengenal konsep bilangan dan dapat menghubungkan konsep dengan jumlah bendanya, hal ini akan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

Pelaksanaan kegiatan permainan menarik magnet dapat dilakukan dengan mempersiapkan media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada anak, yaitu dengan menggunakan media, magnet, kartu angka, paku, tusuk gigi, rautan pensil, penjepit kertas, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berpikirnya dapat dijelaskan sebagai berikut: “Jika anak usia dini di Taman Kanak-kanak diberi rangsangan dalam bentuk permainan mengenali konsep bilangan melalui menarik magnet, dibawah bimbingan guru dan kondisi atau suasana yang menarik dan menyenangkan, maka dapat dipastikan akan dipastikan akan meningkatkn kemampuan kognitif anak”. Dengan permainan ini maka diharapkan pembelajaran kognitif anak akan berkembang secara optimal yang dapat dilihat pada bagan berikut ini:

Anak Kurang Memahami Konsep Balangan

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas tentang kelas tentang permainan magnet telah dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Melalui permainan magnet meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir Selatan, pada kategori sangat tinggi dan tingkat keberhasilan di akhir siklus 2 sebesar 89% dari keseluruhan siswa kelas B1 yang berjumlah 16 orang.
2. Sikap anak terhadap permainan magnet dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir Selatan berada pada posisi sangat menikmati permainan tersebut serta mampu menyelesaikan permainan ini tanpa mengalami kesulitan yang berarti.
3. Sangat sedikit sekali jumlah anak yang tidak mampu menikmati permainan tersebut diatas, yang menurut pengamatan peneliti lebih disebabkan oleh adanya beberapa siswa yang kondisi kesehatan fisiknya kurang baik pada waktu dilaksanakan penelitian tersebut.
4. Tingkat keberhasilan dari permainan magnet dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Aisyiyah Nurul Islam relatif sudah amat baik.
5. Para siswa merasa senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan magnet. Hal ini dapat dilihat dari

respon siswa yang menyatakan mereka menyukai permainan ini 100%, dapat menyelesaikan permainan ini 87,5%, tidak merasa kesulitan melakukan permainan ini sebesar 94%, dan hanya sekitar 6% saja yang masih kesulitan dalam melakukan permainan ini.

6. Selama kegiatan pembelajaran atau permainan berlangsung, terjadi interaksi positif diantara para siswa. Aktivitas belajar tercipta saat mereka belajar dalam suasana yang menyenangkan dan mereka senang untuk belajar.
7. Dengan adanya media pembelajaran berupa permaiann lemari pintar yang menggunakan media lemari magnet, paku, tusuk gigi, penjepit kertas, rautan pensil, dan karu angka, guru terlihat lebih senang dan dapat mengembangkan segenap potensi dirinya untuk membelajarkan anak dengan lebih baik.
8. Pendidikan anak usia dini dapt diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, yaitu taman kanak-kanak. Tujuan pendidikan di TK adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi dirinya baik secara psikis maupun fisik yang meliputi perkembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

B. IMPLIKASI

1. Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat diterapkan melalui permainan magnet
2. Permainan magnet ini dapat diterapkan pada anak Usia Di ni 5 sampai 6 tahun
3. Permainan magnet dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk permainan alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, baik dilakukan oleh guru disekolah maupun oleh orang tua dirumah
4. Supaya pembelajaran lebih menarik bagi anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegitan pembelajaran dan disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

C. SARAN

1. Kepada pihak TK Aisyiyah Nurul Islam Pesisir Selatan, hendaknya dapat melengkapi media permainan yang lain untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak seperti permaiann magnet.
2. Bagi para peneliti selanjudnya diharapkan dapat mencari alternatif lain untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan metode serta media pembelajaran yang bervariasi.
3. Bagi para pembaca diharapkan dapat menggunakan skiripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan untuk menambah wawasan.

4. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
5. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak seharusnya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan agar lebih menarik lagi bagi anak.
6. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
7. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Madjid. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Anggani Sudono, 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia dini*. Jakarta: Grasindo
- Arikunto. 1985. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bina Aksara.
- Cucu Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan pengembangan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Desi Mariani. 2010. *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Dadu di TK Al-Quran Annisa Padang*. Skripsi. Padang. PGPAUD FIP UNP
- Dorothy Einon. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak*. Jakarta: Erlangga
- Haster, 1992. *Rumus-Rumus Lengkap Fisika*. CV. Pionir Jaya. Bandung
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Tokyo: McGraw-Hill Kogakusha Ltd.
- John W, San. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Masnur Muslich, 2009. *Melaksanakan penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mayke S, Tedjasaputra. 2007. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Mayke Sugianto T. 2005. *Bermain dan Permainan AUD*. Jakarta: Depdiknas
- Montalalu, B.E.F dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mulyasa, 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Musfiroh, Takdiratun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Dirjen Dikti