

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN BENDA REALIA DI KELOMPOK
BERMAIN BINA INSANI KOTA
PAYAKUMBUH**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

**OSRIYENTI
NIM. 2011/1110516**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Benda Realia Di Kelompok Bermain Bina Insani Kota Payakumbuh.**

Nama : Osriyenti

Nim : 1110516

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

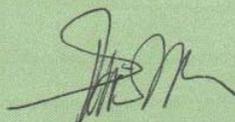
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Padang, Juni 2013

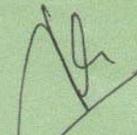
Disetujui oleh :

Pembimbing I



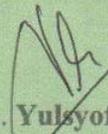
Indra Yeni, M. Pd
NIP. 197103302006042001

Pembimbing II



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP.196207301988032002

Diketahui Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP.196207301988032

PENGESAHAN TIM PENGUJI

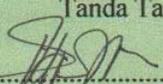
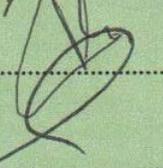
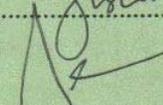
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan
Benda Realia di Kelompok Bermain Bina Insani
Kota Payakumbuh**

Nama : Osriyenti
Nim : 1110516
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Indra Yeni, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Rismareni Pransiska, SS M.Pd	4. 
5. Anggota	: Asdi Wirman, S. Pd.I	5. 

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohin

Waktu demi waktu yang terlewati
menempuh kerikil tajam dan jalan yang berliku
tergores sebaris kata buat
suamiku yang tercinta yang telah relah
dan tulus ikhlas mengiringi perjalanan panjang
dalam menempuh cita-cita dan harapan suci
aku bersujud penuh syukur padamu.... illahi robbi
harapan terjawab sudah impian
didepan mata karyaku selesai sudah
Ya.....robbi

tiada kata yang mampu ku ucapkan selain doa dan pujian untukmu

Hari ini.....

ku persembahkan karya ini sebagai wujud syukur dan cintaku
buat putri kecilku,, Maudy Auliani, yang selalu menggiringi
langkahku dari awal perjuanganku.
untukmu putriku ..Salsabila yang slalu mengerti dan memberi semangat
doamu puraku M daffa yang menjadi pelita didalam gelap
ribuan terima kasih untuk dosen yang telah membimbingku
dan seluruh staf pengajar jurusan PG-PAUD STP UNP
dan buat para sahabat dan teman seperjuangan yang selalu mendampingi
dan memberikan bantuan di kala dalam kesulitan.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2013

Yang menyatakan



Osriyenti
NIM 1110516

ABSTRAK

OSRIYENTI 2013. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Benda Realia di Kelompok Bermain Bina Insani Kota Payakumbuh. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan kognitif anak dalam hal ini menunjukkan angka dan pengelompokan benda sesuai warnanya masih rendah (dibawah KKM yang ditetapkan). Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung melalui belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar dengan benda realia. Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok bermain Bina Insani Kota Payakumbuh.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom Action Reseach*) yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya melalui refleksi, dengan tujuan untuk melakukan perbaikan kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi, data diolah menggunakan teknik persentasi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus di mana satu siklus dilakukan dengan tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian dari setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dari siklus 1 yang pada umumnya masih rendah setelah dilakukan siklus II maka terjadi peningkatan. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat di nyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah yang dipanjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan nikmat yang sebesar-besarnya kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Benda Realia di kelompok bermain Bina Insani Kota Payakumbuh.”**

Peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan, dan sampai pada tahap ini melibatkan banyak pihak, dan telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini peneliti mengucapkan banyak-banyak terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Indra Yeni, M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd Selaku Dosen Pembimbing II Sekaligus Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universtas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan.
4. Tim Penguji yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti untuk kesempurnaan skripsi ini.

5. Suami, dan keluarga tercinta yang selalu tulus memberikan kasih sayang, dorongan semangat, do'a dan bantuan baik moril maupun materil.
6. Ibu Mayarlis Selaku Pengelolah Paud Bina Insani yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini.
7. Ibu Iin Selaku Kolabolator yang telah banyak membantu peneliti dalam penelitian ini.
8. Anak-anak didik di Paud Bina Insani Perumnas Kubang Gajah Kelurahan Limbukan Payakumbuh Selatan.
9. Rekan –rekan seperjuangan yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian skripsi ini.

Untuk segala masukan dan saran yang berharga dari semua pihak sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan penelitian ini.

Padang, Juni 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	4
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Konsep Anak Usia Dini.....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	7
2. Kognitif.....	8
a. Pengertian Kognitif	8
b. Tujuan Pengembangan Kognitif.....	9
c. Manfaat Pengembangan Kognitif.....	10
d. Karakteristik Pengembangan Kognitif.....	11
3. Berhitung.....	12
a. Pengertian Berhitung.....	12
b. Kemampuan Berhitung.....	12
4. Bermain.....	13
a. Pengertian Bermain.....	14
a. Tujuan Bermain.....	14
b. Karakteristik Bermain.....	15
c. Manfaat Bermain.....	16
5. Alat Permainan.....	16
a. Pengertian Alat Permainan.....	16

b. karakteristik Alat Permainan.....	17
6. Permainan Benda Realia.....	18
B. Penelitian Relevan.....	20
C. Kerangka Berpikir.....	20
D. Hipotesis Tindakan.....	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	22
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	22
C. Subjek Penelitian.....	22
D. Prosedur Penelitian.....	22
E. Kondisi Awal.....	24
F. Siklus 1.....	24
G. Siklus II.....	32
H. Definisi Operasional.....	41
I. Instrumentasi Penelitian.....	42
J. Teknik Pengumpulan Data.....	43
K. Teknik Analisis Data.....	43
L. Indikator Keberhasilan.....	44

BAB 1V HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	45
1. Kondisi Awal.....	45
2. Siklus 1.....	58
3. Siklus II.....	60
B. Analisis Data.....	70
C. Pembahasan.....	76

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	79
B. Implikasi.....	79
C. Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
3.1 Format observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia.....	42
4.1 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui balok angka, batu kerikil, dan balok geometri pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	46
4.2 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia (biji sirsak) pada pertemuan 1 siklus 1 (sesudah tindakan).....	48
4.3 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia (biji jagung) pada pertemuan 2 siklus 1 (sesudah tindakan).....	50
4.4 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia (biji kacang) pada pertemuan 3 siklus 1 (sesudah tindakan).....	52
4.5 Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia pertemuan 1 – 3 siklus 1 (sesudah tindakan).....	55
4.6 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia (biji jagung) pada pertemuan 1 siklus II (sesudah tindakan)	60
4.7 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia (biji kacang) pada pertemuan 2 siklus II (sesudah tindakan).....	62
4.8 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia (biji sirsak) pada pertemuan 3 siklus II (sesudah tindakan).....	64
4.9 Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia pada pertemuan 1 - 3 siklus II (sesudah tindakan).....	67
4.10 Hasil pengamatan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia pada siklus 1 dan siklus 2 pertemuan 3 kategori sangat tinggi (ST).....	72
4.11 Hasil pengamatan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia pada siklus 1 dan siklus 2 pertemuan 3 kategori tinggi (T).....	73
4.12 Hasil pengamatan peningkatan kemampuan kognitif anak pada siklus 1 dan siklus 2 pertemuan 3 kategori rendah (R).....	75

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Hal
4.1 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui balok angka, batu kerikil, dan balok geometri pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	48
4.2 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia (biji sirsak) pada pertemuan 1 siklus 1 (sesudah tindakan).....	50
4.3 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia (biji jagung) pada pertemuan 2 siklus 1 (sesudah tindakan).....	51
4.4 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia (biji kacang) pada pertemuan 3 siklus 1 (sesudah tindakan).....	53
4.5 Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia pertemuan 1 – 3 siklus 1 (sesudah tindakan).....	58
4.6 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia (biji jagung) pada pertemuan 1 siklus II (sesudah tindakan)	62
4.7 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia (biji kacang) pada pertemuan 2 siklus II (sesudah tindakan).....	64
4.8 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia (biji sirsak) pada pertemuan 3 siklus II (sesudah tindakan)	66
4.9 Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia pada pertemuan 1 - 3 siklus II (sesudah tindakan).....	70
4.10 Hasil pengamatan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia pada siklus 1 dan siklus 2 pertemuan 3 kategori sangat tinggi (ST).....	72
4.11 Hasil pengamatan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia pada siklus 1 dan siklus 2 pertemuan 3 kategori tinggi (T).....	74
4.12 Hasil pengamatan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia pada siklus 1 dan siklus 2 pertemuan 3 kategori rendah (R).....	75

LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Rencana Kegiatan Harian.....	81
2. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Benda Realia.....	95
3. Gambar Kegiatan Penelitian.....	102

DAFTAR BAGAN

Bagan	Hal
1. Kerangka Berpikir.....	21
2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
2.1 Alat permainan benda realia.....	19
3.1 Alat permainan benda realia siklus 1.....	102
3.2 Guru memimpin anak untuk berdo'a sebelum pembelajaran di mulai.....	102
3.3 Guru mengenalkan alat yang digunakan berupa biji sirsak pada pertemuan pertama	103
3.4 Guru mengenalkan alat yang digunakan berupa biji jagung pada pertemuan kedua.....	103
3.5 Guru mengenalkan alat yang digunakan berupa biji kacang pada pertemuan ketiga dan cara memainkannya.....	104
3.6 Anak mencobakan permainan dengan benda realia, yaitu mem bilang angka 1 -10, menghitung banyak benda realia, dan meng kelompokkan benda sesuai warna pada wadah.....	104
3.7 Alat permainan benda realia siklus II	105
3.8 Guru dan anak membaca do'a sebelum pembelajaran dimulai...	105
3.9 Guru menjelaskan kembali alat permainan yang dipakai dalam permainan benda realia yaitu berupa biji jagung, biji sirsak, dan biji kacang.....	106
3.10 Anak mencobakan permainan dengan benda realia memakai biji jagung (membilang angka 1 – 10).....	106
3.11 Anak menghitung banyak benda realia 1 – 10 dengan biji jagung	107
3.12 Anak mengelompokkan benda sesuai warna pada wadah benda realia	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta dilingkungannya sebagai stimulasi terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Permendiknas No.58 tahun 2009 Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 – 6 tahun. Agar program pendidikan di TK tercapai, maka perlu adanya perencanaan agar mencapai hasil yang optimal, guru harus lebih kreatif dalam menyediakan media atau sumber belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Prinsip dasar belajar di taman kanak-kanak (TK) adalah belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar. Masa kanak-kanak adalah waktu yang tepat

untuk mempelajari keterampilan tertentu, anak-anak senang mengulang-ulang sehingga mereka cepat terampil.

Bermain merupakan media yang sangat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang dapat menambah dan memperkaya cara berfikir anak. Perkembangan kognitif pada anak usia dini menunjukkan bahwa ia berada pada taraf *praoperasional*, dimana ciri-ciri tahap perkembangannya ditandai dengan perkembangan bahasa dan kemampuan berfikir.

Pengetahuan bukan hanya diperoleh anak melalui belajar saja, tetapi melalui bermain anak juga dapat memperoleh pengetahuan. Banyak konsep dasar yang dapat diperoleh anak melalui bermain seperti angka, bilangan, ukuran, warna. Konsep angka melibatkan pemikiran tentang berapa jumlahnya atau banyaknya, termasuk menghitung dan menjumlahkan. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat, dan mencari penyelesaian masalah.

Perkembangan kognitif dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran seperti pemberian tugas, praktek langsung, bercakap-cakap, dan tanya jawab. Pembelajaran yang dilakukan melalui berbagai metode dan media yang bervariasi akan memberikan rangsangan pada anak untuk beraktifitas dan berkreatifitas dan akan memberikan pengalaman kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan objek, dan sumber belajar yang dilingkungnya, membangkitkan motivasi anak.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti amati dikelompok bermain Paud Bina Insani kota Payakumbuh bahwa anak dalam mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok sejenis, menghitung banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, begitupun dengan pengenalan warna dan pengelompokkan benda sesuai warnanya, banyak anak-anak yang hafal dengan angka 1 - 10, tetapi untuk memahami konsep angka 1-10 sebagian anak masih belum mengetahuinya.

Kenyataan yang selama ini terjadi dikelompok bermain Paud Bina Insani guru dalam mengenalkan angka masih menggunakan jari dan balok angka, dan untuk mengenalkan warna guru menggunakan balok yang berwarna. Sehingga anak merasa kurang tertarik dalam pembelajaran berhitung karna media yang itu – itu saja. Selain itu, kurangnya media dan sumber belajar yang digunakan guru untuk menunjang pembelajaran.

Kurangnya kegiatan bermain yang dilakukan oleh guru dalam upaya peningkatan kemampuan kognitif anak, terutama dalam hal berhitung. Padahal konsep angka dan warna merupakan hal terpenting dalam perkembangan kognitif anak. Dengan menggunakan angka dan benda yang menarik dapat membantu anak dalam pengenalan konsep angka dan pengelompokan warna.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang terjadi di Paud Bina Insani, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Benda Realia.”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Anak tidak dapat menunjukkan bilangan 1-10 yang di tunjuk guru.
2. Anak belum dapat mengelompokkan benda sesuai warnanya.
3. Kurangnya kegiatan bermain yang dilakukan guru dalam upaya peningkatan kemampuan kognitif anak.
4. Media yang di gunakan guru kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya pemahaman anak tentang konsep angka dan pengelompokan warna.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu "Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran melalui Permainan Benda Realia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok Bermain Bina Insani Kota Payakumbuh ?".

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dikelompok bermain Paud Bina Insani kota Payakumbuh maka peneliti mencoba mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama dalam hal memahami konsep angka dan pengelompokan warna dengan cara melakukan permainan dengan benda realia.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah melalui permainan benda realia anak dapat memahami konsep angka dan pengelompokan warna di kelompok bermain Bina Insani Kota Payakumbuh dapat meningkat.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini hendaknya dapat bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, agar dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan permainan yang lebih kreatif lagi.
2. Bagi anak taman kanak-kanak (tk), agar dapat memahami konsep angka dan warna sehingga kognitif anak berkembang.
3. Bagi guru taman kanak-kanak (tk), agar lebih kreatif lagi dalam menemukan cara pembelajaran dan alat permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
4. Bagi sekolah taman kanak-kanak (tk), agar dapat dijadikan bahan referensi untuk meningkatkan mutu pendidikan ke arah yang lebih baik.
5. Bagi masyarakat, agar masyarakat mengetahui perkembangan pendidikan anak usia dini dengan adanya strategi pengajaran yang berbeda.
6. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat dijadikan sebagai inspirasi dan informasi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang dengan aspek yang berbeda.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kosep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak adalah titipan tuhan yang harus kita jaga dan kita didik agar ia menjadi manusia yang berguna. Secara umum anak mempunyai hak dan kesempatan untuk berkembang sesuai potensinya. Setiap anak dilahirkan bersamaan dengan potensi-potensi yang dimilikinya, merupakan tugas orang tua dan guru untuk dapat mengembangkan dan menstimulan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan anak usia dini pada pasal 28 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal. PAUD pada jalur pendidikan non formal dapat berupa kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat.

Sedangkan menurut Depdiknas (2010:2) kelompok bermain adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non formal bagi anak usia 2 – 6 tahun, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dari uraian tersebut, pada umumnya anak usia dini mengikuti program pendidikan formal, non formal dan informal yang mencakup penitipan anak, kelompok bermain dan taman kanak-kanak, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya agar siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda –beda antara satu dengan lainnya, karena anak merupakan individu yang unik, menurut Sujiono (2009:7) karakteristik anak usia dini adalah :

1. Egosentris.
2. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
3. Memiliki *Currosity* \ rasa ingin tahu yang tinggi.
4. Anak mengira dunia ini penuh hal-hal yang menarik dan menakjubkan.
5. Makhluk sosial.
6. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial disekolah.
7. *The unique person.*
8. Setiap anak mempunyai karakteristik berbeda-beda.
9. Kaya dengan fantasi.
10. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif.
11. Daya konsentrasi yang pendek.
12. Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman.
13. Masa usia dini merupakan masa belajar yang potensial.
14. Masa usia dini disebut masa *golden age*.

Selanjutnya menurut Hartati dalam Aisyah (2007 :1.4) karakteristik anak usia dini adalah a) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) Merupakan pribadi yang unik, c) Suka berfantasi dan berimajinasi, d) Masa paling potensial untuk belajar, e) Menunjukkan sikap egosentris, f)

Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek dan sebagai bagian dari makhluk sosial.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini berbeda-beda dan beragam, mereka adalah makhluk sosial yang unik dan kaya dengan potensi, tugas guru dan orang tua yang akan membantu perkembangannya.

2. **Kognitif**

a. Pengertian Kognitif

Salah satu aspek perkembangan anak yang dikembangkan melalui pembelajaran di TK adalah kognitif, kognitif menurut Sujiono (2008:23) adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Sedangkan kognitif menurut Gunarti (2008:37) merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. Dengan berkembangnya kognitif anak maka akan semakin banyak pengetahuan yang didapat anak. Pengetahuan bukan hanya diperoleh anak melalui belajar saja, tetapi melalui bermain anak juga dapat memperoleh pengetahuan. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari atau diperoleh anak usia dini melalui bermain seperti angka, bilangan, ukuran, warna, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, pengetahuan bukan hanya diperoleh anak melalui belajar saja, tetapi melalui bermain anak juga dapat memperoleh pengetahuan.

b. Tujuan Perkembangan Kognitif

Pada masa *praoperasional*, kemampuan abstraksi anak mulai tumbuh sehingga memungkinkan untuk berfikir simbolik sekalipun anak masih berfikir secara egosentris (berpusat pada diri sendiri).

Sesuai dengan KBK TK dalam Masitoh, dkk, (2004 :1.12) tujuan pengembangan kognitif anak di TK adalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya serta pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Terkadang kemampuan kognitif ini disebut juga kemampuan berfikir anak.

Dogde dalam Gunarti, (2008:2.26) mengemukakan tujuan pengembangan kognitif untuk anak usia pra sekolah (termasuk di dalam anak 3 -4 tahun) adalah sebagai berikut : 1) Belajar dan memecahkan masalah, 2) Berfikir logis, 3) Berfikir menggunakan simbol.

Berdasarkan pendapat tersebut, tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berfikir anak, belajar dan memecahkan masalah, berfikir secara logis dan berfikir menggunakan simbol, dimana dengan berkembangnya kognitif anak maka anak akan lebih mudah menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dan mendapatkan informasi tentang kejadian yang terjadi disekitarnya.

c. Manfaat Perkembangan Kognitif

Menurut Freud dalam Sujiono, (2007:2.8) manfaat perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah (1) Memahami konsep makna berlawanan (2) Menunjukkan posisi (3) Mampu memadankan bentuk (4) Mengelompokkan benda (5) Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama.

Selanjutnya berdasarkan pendapat Piaget dalam Sujiono, (2008:1.22) pentingnya mengembangkan kemampuan kognitif pada anak adalah sebagai berikut :

(1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan koperehensif, (2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, (3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikiranya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, (4) Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya, (5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan), (6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya.

Dari uraian tersebut kognitif perlu dikembangkan, karena akan melatih anak untuk memahami konsep dan makna berlawanan, pemahaman mengenai posisi, memadankan bentuk memecahkan persoalan atau permasalahan yang dihadapinya dan berbagai macam persoalan sehingga anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri, disamping itu manfaat kognitif adalah mengembangkan daya fikir anak dan menambah pengetahuan anak dari yang belum dikenal menjadi yang dikenal, dari yang sederhana menjadi lebih kompleks.

d. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Anak usia dini merupakan pribadi yang unik, Sejak lahir anak memiliki beberapa tahap-tahap perkembangan kognitif. Piaget dalam Suyanto (2005:54) menyatakan semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu 4 tahap :

1. *Sensorimotor* (0 – 2 tahun), pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak refleks dan indranya untuk berinteraksi dengan lingkunganya.
2. *Praoperasional* (2 - 7 tahun), pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas. Ia mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar.
3. *Konkret operasional* (7 – 11 tahun), pada tahap ini anak sudah memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkrit.
4. *Formal operasional* (11 –tahun ke atas), pada tahap ini pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda – benda dan kejadian yang terjadi didepan matanya.

Selanjutnya Piaget dalam Sujiono, (2008:2.6) berpendapat bahwa anak pada rentang usia dini, masuk dalam perkembangan berfikir *praoperasional konkret*, pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin

nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada di sekitarnya.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak yang berada pada tahap perkembangan *praoperasional* (2 – 7 tahun). Dimana pada tahap ini anak sudah mulai menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas dan lebih egosentris. Ia bersifat egosentris, dan memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain.

1. Berhitung

a. Pengertian berhitung

Naga dalam Abdulrahman (2003:2) mengatakan berhitung adalah logika matematika yang berkenaan dengan bilangan realia dengan perhitungan mereka termasuk penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Sedangkan menurut pendapat Gustian (2001:19) anak usia dini sudah memahami konsep mengenai benda-benda konkret.

Dari uraian tersebut, maka berhitung termasuk bagian dari logika matematika yaitu mempelajari tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan anak pada usia dini sudah bisa memahami benda-benda konkret.

b. Kemampuan berhitung

Menurut Aisyah (200:6) mengatakan semua aktifitas dalam kehidupan manusia memerlukan kemampuan berhitung.

Sedangkan menurut Masjoker (2011:2) penanaman konsep matematika pada anak yang paling mendasar adalah tentang berhitung dengan

memperhatikan tahap perkembangan berfikir anak untuk menghindari ketidak sinkronan materi dengan tahapan berfikir anak.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa berhitung perlu ditanamkan pada anak sesuai tahap perkembangan anak karna semua aktifitas dalam kehidupan manusia memerlukan kemampuan berhitung.

c. Prinsip Berhitung

Depdikbud (1993:1) prinsip berhitung adalah (a) Proses belajar dalam berhitung seperti latihan (*drill*) Menghafal dan mengulang (b) Penyajian topik baru dari hal sederhana ke hal yang lebih kompleks (c) Penggunaan benda konkrit perlu dilakukan guru untuk membantu pemahaman anak tentang pengertian berhitung (e) Setiap anak belajar dengan kesiapannya sendiri (f) Latihan sangat penting untuk memantapkan keterampilan (g) Relevansi berhitung dengan kehidupan sehari-hari.

2. Bermain

a. Pengertian Bermain

Pada usia TK bermain merupakan kebutuhan dasar anak sehingga wajar bila sebagian waktu anak diisi dengan kegiatan bermain. Bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan anak baik dengan menggunakan alat maupun dengan tanpa alat.

Menurut Montolalu (2005:54) mengatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut : 1) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi – potensi yang ada padanya 2) Anak akan menemukan dirinya, yaitu kelemahannya, kemampuannya, serta juga minat

dan kebutuhannya 3) Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional) 4) Anak terbiasa menggunakan aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik 5) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui tentang sesuatu lebih mendalam lagi.

Menurut Supriadi (2002 :40) permainan atau bermain adalah kunci pada pendidikan anak usia dini. Ia sebagai media sekaligus sebagai substansi pendidikan itu sendiri. Dunia anak adalah dunia bermain dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indra anak. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang serius tetapi menyenangkan.

Dari uraian tersebut, bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensinya, menemukan dirinya, berkembang semua aspek perkembangannya. Bermain dan belajar dilakukan dengan melibatkan semua indra anak, karena dipilih sendiri oleh anak bukan karena pujian atau hadiah.

15

b. Tujuan Bermain

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak, maka tujuan bermain menurut Moeslichatoen (1999:32) menyatakan bahwa tujuan bermain dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Depdiknas (2003:56) menyatakan tujuan bermain adalah dapat mengembangkan daya pikir anak, kemampuan bahasa anak agar mampu berkomunikasi dengan lingkungannya, kepekaan emosi dan menumbuhkan rasa percaya diri.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat di simpulkan bahwa bermain bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang di miliki anak, meningkatkan kepekaan emosi dengan cara mengenal bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan rasa percaya diri anak.

c. Karakteristik bermain

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengembangkan semua potensinya. Menurut Suryadi (2006 : 7) bermain pada anak hendaknya menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak, menuntut perilaku aktif secara fisik dan mental, bebas membuat aturan sendiri.

Menurut Hartati (2005 : 91) karakteristik bermain adalah :

1. Bermain di lakukan karena suka rela bukan paksaan.
2. Bermain adalah kegiatan untuk dinikmati selalu menyenangkan, mengasikan, dan menggairahkan.
3. Bermain mengutamakan aktivitas itu sendiri dari pada tujuan bermain.
4. Bermain menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun psikis.
5. Bermain itu bebas.
6. Bermain itu sifatnya spontan sesuai dengan yang di inginkanya saat itu.
7. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan pelaku.

16

Berdasarkan uraian tersebut, dapat di simpulkan bahwa karakteristik bermain adalah anak terlibat secara langsung baik secara fisik

maupun secara mental, bebas membuat aturan sendiri, bertingkah laku secara spontan sesuai keinginannya.

d. Manfaat Bermain

Bermain juga memberikan beberapa manfaat bagi anak. Seperti di ungkapkan oleh Montolalu (2005:1.15) di mana bermain memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu 1) Dapat memicu kreativitas, 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak, 3) Bermain bermanfaat menangani konflik, melatih empati, mengasa panca indra, 4) Sebagai media terapi, dan melakukan penemuan.

Menurut Tedjasaputra (2001:38) manfaat bermain adalah 1) Bermanfaat untuk perkembangan fisik, 2) Perkembangan aspek motorik kasar dan halus, 3) Perkembangan sosial, 4) Perkembangan emosi, 5) Mengasah ketajaman penginderaan, 6) Dan keterampilan olah raga dan menari.

Dari uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dengan bermain dapat memicu kreativitas anak, mencerdaskan otak, dan melakukan penemuan, banyak aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan yaitu, fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, keterampilan olah raga, menari, dan mengasah penginderaan.

3. Alat Permainan

17

a. Pengetian Alat Permainan

Alat permainan merupakan alat yang dapat dipertunjukkan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai pembantu dalam

memperjelas konsep, ide atau pengertian misalnya gambar dan contoh benda.

Menurut Sudono (2010:7) mengemukakan bahwa alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki macam berbagai sifat.

Selanjutnya pendapat Sudono (2010:7) pengertian alat permainan adalah :

1. Alat yang dapat dimainkan dan di gunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.
2. Penentuan dan penerapan syarat yang bersifat kualitatif dan kuantitatif alat bermain untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan suatu alat yang digunakan untuk memenuhi naluri bermainnya. Disamping itu alat permainan juga di gunakan dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan lancar, teratur, efektif dan efisien.

b. Karakteristik Alat Permainan

Menurut Montolalu (2005 : 7) mengatakan dalam memilih alat-alat permainan dan perlengkapannya hendaknya didasarkan pada sejumlah kriteria berikut : 1) Sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, 2) Ada kaitan dengan filosofi yayasan TK dan kurikulum, 3) Mencerminkan desain yang bermutu, 4) Tahan lama, 5) Fleksibel dan multi fungsi, 6) Aman bagi anak, 7) Bentuk dan warnanya menarik

Selanjutnya menurut Tedjasaputra (2001 : 81) alat permainan edukatif yaitu 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, 2) Ditujukan

terutama pada anak usia dini dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan motorik anak, 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat, 4) Membuat anak terlibat aktif, 5) Sifat konstruktif.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa, setiap alat permainan masing-masing memiliki ke khususan dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, segi keamanan sangat penting diperhatikan, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan anak.

6. Permainan Benda Realia

Menurut Uno (2009 : 140) Benda Realia adalah media yang dapat dipandang dari segala arah dan dirabah bentuknya seperti jenis tumbuh-tumbuhan, hewan dll. Menurut Sadiman (2006 : 86) Benda Realia yaitu benda yang sebenarnya dapat diamati secara langsung oleh panca indera dengan cara melihat, mengamati dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu.

Sadiman (2006 : 87) mengatakan keunggulan dari media benda realia yaitu 1) Memiliki obyektifitas yang tinggi, 2) Mudah berinteraksi dengan segenap panca indera, 3) Memiliki fleksibilitas yang tinggi dimana dapat digunakan untuk pembelajaran mata pelajaran yang lain, 4) 19 dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan, situasi dan kondisi.

Permainan benda realia yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah permainan menggunakan benda-benda nyata yang ada di

lingkungan yang dekat dengan anak, yang nantinya anak akan berhitung menggunakan biji sirsak, jagung, dan kacang tanah, benda realia yang peneliti ambil merupakan tanaman yang ada di sekitar anak dan sudah dikenal anak sehari-hari. Kemudian tempurung kelapa yang di beri warna sebagai wadah yang diberi angka untuk tempat memasukan biji-bijian tadi. Cara permainan ini dimainkan pertama-tama, anak diminta satu persatu menghitung benda realia yaitu bijian tadi dan dimasukan kedalam wadah dan anak akan diminta mengelompokkan benda sesuai warna pada wadah.

Berdasarkan uraian tersebut benda realia yaitu media yang dapat dipandang dari segala arah dan diraba bentuknya seperti jenis tumbuhan, hewan dll. Sehingga anak senang memainkannya dengan anak lain, melalui media yang menarik bagi anak dengan segenap panca indera dapat dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan, situasi dan kondisi.



Gambar 2.1 Alat permainan Benda Realia

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Yenti (2012), dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Benda Realia Dikelas B1 TK Negeri 01 Kecamatan Sungai Pagu. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran berhitung anak dengan menggunakan benda realia dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelas B1 Taman Kanak-kanak Negeri 01 Kabupaten Solok Selatan.

Masitoh (2012), dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Kotak Gantung di TK Istiqomah Payakumbuh. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan Kotak Gantung.

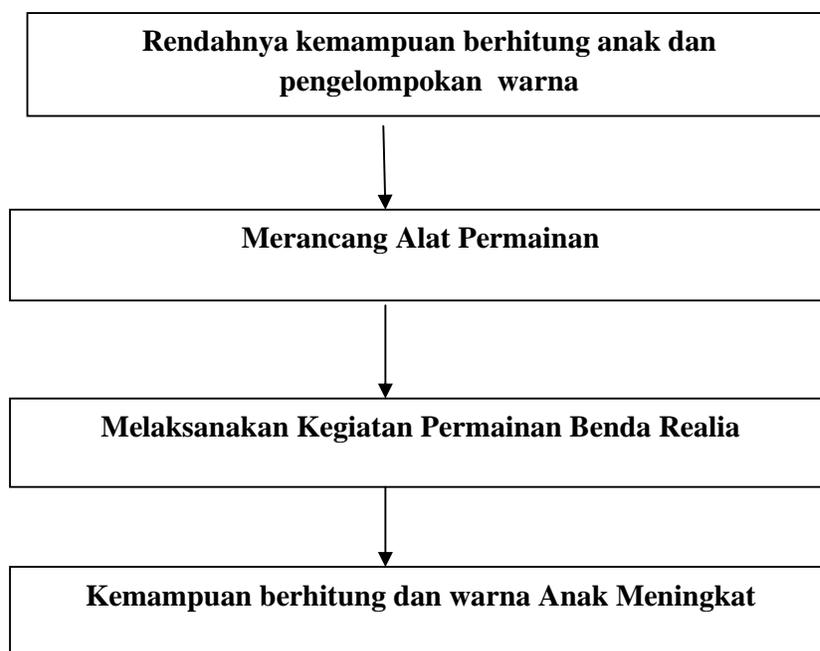
Berdasarkan kedua penelitian di atas dapat dilihat persamaanya dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan benda realia dan sama-sama meningkatkan kemampuan kognitif anak dan perbedaanya dengan yang peneliti lakukan yaitu menggunakan media dan permainan yang berbeda.

C. Kerangka Berpikir

Kurangnya kemampuan anak untuk mengenal konsep angka dan pengelompokan warna dapat ditingkatkan dengan menggunakan sebuah permainan, yaitu permainan dari benda realia. Permainan ini dirancang menggunakan benda-benda nyata berupa biji sirsak, kacang tanah, dan jagung, yang dimasukkan kedalam wadah dari tempurung kelapa yang diwarnai. Permainan dari benda realia ini dirancang semenarik mungkin untuk merangsang ketertarikan anak untuk mencobanya, sehingga anak akan berlomba-lomba untuk

melakukan permainan ini, dan akan memberikan kesenangan dan menimbulkan rasa percaya diri anak. Sehingga tujuan akhir dari permainan ini mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka dan pengelompokan warna.

Berikut ini dijelaskan keterkaitan antara permainan benda realia dalam meningkatkan kognitif anak melalui bagan dibawah ini:



Bagan 1
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Permainan Benda Realia Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Paud Bina Insani Kota Payakumbuh.

BAB V

PENUTUP

A . Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan Benda Realia sebagai berikut :

1. Kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan Benda Realia di kelompok bermain Bina Insani kota payakumbuh.
2. Kemampuan kognitif anak dapat dirangsang melalui kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak yaitu melalui permainan Benda Realia yang menarik.
3. Kegiatan pembelajaran menunjukkan angka dan mengelompokan benda sesuai warnanya untuk anak akan jauh lebih mudah dilakukan dan diperoleh anak melalui kegiatan bermain, karena anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang pendek untuk belajar serius.

B. Implikasi

Permainan Benda Realia merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, karena alat permainan ini dapat memotivasi anak untuk mau mencoba melakukan permainan, sehingga kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan dan berkembang.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran yang dapat membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang :

1. Bagi anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Bagi guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan Benda Realia dalam pembelajaran sebagai suatu alternative untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
3. Bagi pihak sekolah hendaknya menyediakan media-media yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui berbagai permainan yang menarik bagi anak seperti permainan Benda Realia ini, agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melaksanakan dan mengungkapkan lebih jauh lagi tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui metode dan media lainya.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Aisyah, Siti. 2008. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Universitas Terbuka
- B.E.F.Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universtias
Terbuka
- Bentri, Alwen, dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas
Pembelajaran di LPTK* : Padang : UNP
- Depdiknas. 2003. *Sistim Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas. 2010. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Gunarti, Winda, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan
Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Gustian. 2001. *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah*. Jakarta : Puspa Swara
- Hariyadi, Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan* : PT Prestasi Pustaka Raya
- Hartati, sofia. 2005. *Pengembangan Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Masitoh, dkk 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Masjoker. 2011. *Hitungan Pada Bilangan Bulat*.
- Mulyono, Abdurrahman. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*.
Jakarta : Rineka Cipta
- Padmonodewo, Soemiarti.2000. *Pendidikan Anak Usia Prasekolah*. Jakarta :
Rineka Cipta
- R. Moeslichatoen.1999. *Metode di Pengajaran TK*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sadiman, Arif. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Gratmido Persada
- Sudono, Anggani. 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : PT
Grasindo
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta :
Universitas Terbuka

- Suryadi. 2006. *Kiat Jitu Dalam Mendidik Anak*. Jakarta : Edsa Mahkota
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Suyanto. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta : Depdiknas
- Tedjasaputra, Mayke. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Grasindo
- Uno, B Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Wardhani, IGAK, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Masito. 2009. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kotak Gantung Di TK Istiqomah Payakumbuh*
- Yenti. 2009. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Benda Realia Di Kelas B TK Negeri 01 Kecamatan Sungai Pagu*.