

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI  
MELALUI PERMAINAN BALOK DI PAUD TUNAS  
HARAPAN SUNGAI TENANG KECAMATAN  
KAMANG BARUKAB. SIJUNJUNG**

**SKRIPSI**

*Untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan*



**OLEH :**

**RUSMINAH**

**NIM:2012/09631**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
PPKHB MUARO SIJUNJUNG  
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK  
MELALUI PERMAINAN BALOK DI PAUD TUNAS  
HARAPAN SUNGAI TENANG KABUPATEN SIJUNJUNG.

Nama : RUSMINAH

Nim : 1209631

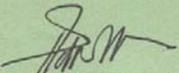
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Fakultas : Ilmu Pendidikan.

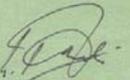
Padang, Mei 2015

Disetujui Oleh

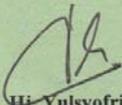
Pembimbing I

  
**Indra Yeni, M.Pd**  
NIP. 19710330 2006404 2 001

Pembimbing II

  
**Dra. Sri Hartati, M.Pd**  
NIP.19600305 198403 2 001

Ketua Jurusan

  
**Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd**  
NIP. 19620730 198803 2 002

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

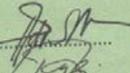
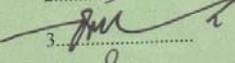
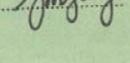
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

**Peningkatan kemampuan kognitif anak  
Melalui permainan balok di paud tunas  
Harapan sungai tenang Kabupaten sijunjung**

Nama : RUSMINAH  
Nim : 1209631  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.  
Fakultas : Ilmu Pendidikan.

Padang, Mei 2015

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Indra Yeni, M.Pd	1..... 
2. Sekretaris : Dra. Sri Hartati, M.Pd	2..... 
3. Anggota : Dr.Dadan Suryana	3..... 
4. Anggota : Rismareni Pransiska,SS,M.Pd	4..... 
5. Anggota : Saridewi, M.Pd	5..... 

#### PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di acu dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar referensi.

Padang, Desember 2014



**RUSMINAH**  
NIM: 2012/1209631

*Karya ini saya persembahkan untuk;*

*Allah yang maha kuasa yang selalu menyertai, mengasihi dan memberkati dalam semua aktivitas dan kegiatan sehingga skripsi ini bisa selesai tanpa ada halangan suatu apapun juga, amin.*

*Suamiku Sarijo dan kedua anakku Abid Sholihin serta Ajrul Muklis Safidin yang selalu mendoakan dan memberikan semangat serta motivasi sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dan terimakasih atas semua kerja samanya baik tenaga, pikiran, dan material demi istriku tercinta.*

*Bapak Purwadi dan Ibu Sonem serta adik Tugiah dan Rahmi Supangat, Warsinem, Rijanto yang selalu mendukungku untuk lebih semangat dan bisa berubah menjadi lebih baik lagi dimasa mendatang.*

*Untuk Ibu Indrayeni M.Pd dan Ibu Sri Hartati M.Pd selaku pembimbing serta para dosen fakultas pendidikan, terimakasih atas arahan, pesan serta bimbingannya selama ini sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.*

*Untuk teman-teman di PPKH B terimakasih atas semua kenangan dan motivasi yang diberikan.*

*Terimakasih kepada ibu Badrawati, ibu Anik Muryani, serta ibu-ibu wali murid Paud Tunas Harapan Sungai Tenang yang selalu memberikan semangat kebersamaan serta kebahagiaan, terimakasih atas semua dukungan dan fasilitas yang telah diberikan sehingga terkabullah do'aku ya Allah. Amin.*

Rusminah, S.Pd

## ABSTRAK

**Rusminah. 2014. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di PAUD Tunas Harapan Sungai Tenang Kecamatan Kamang Baru Kabupaten Sijunjung. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan kognitif anak yang masih rendah di PAUD Tunas Harapan masih di antaranya anak belum bisa membedakan balok berdasarkan bentuk, ukuran dan warna saat guru menerangkan tentang macam-macam balok, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang menarik minat anak dan strategi yang digunakan kurang bervariasi dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih optimal, dengan menggunakan subjek penelitian PAUD Tunas Harapan Sungai Tenang dengan jumlah 12 orang anak, 7 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei hingga Juni 2014. Data penelitian diperoleh melalui observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus.

Hasil penelitian setiap siklus telah mengalami peningkatan. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dalam perkembangan kemampuan kognitif anak dari siklus I kategori sangat tinggi pada umumnya masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan. Setelah melakukan perubahan strategi dan perubahan alat peraga yang menarik bagi anak maka, pada siklus II telah mengalami peningkatan sesuai dengan yang diharapkan yaitu telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di PAUD Tunas Harapan Sungai Tenang Kecamatan Kamang Baru Kabupaten Sijunjung”. Tujuan penelitianskripsi ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada saat penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril, maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Indra Yeni, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sangat sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj Sri Hartati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sangat sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD yang telah member ruang bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen beserta karyawan dan karyawan di Jurusan PG-PAUD FIP UNP

5. Bapak Prof. Firman, Ms. Kons selaku Dekan Fakultas Pendidikan yang telah memberikan kemudahan bagi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Bapak Tri Putra Junaedi selaku pengelola PPKHB PG-PAUD Kabupaten Sijunjung yang telah memperjuangkan berdiri PG-PAUD di Kabupaten Sijunjung ini.
7. Kedua Orang tua, yang telah membesarkan dan mendidik dengan penuh kasih sayang yang tidak terhingga.
8. Suami tercinta dan anak ku tersayang, yang telah begitu banyak berkorban baik moril maupun materil serta pengorbanan waktu untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Rekan kerja peneliti yang telah ikut berpartisipasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Murid-murid PAUD Tunas Harapan Sungai Tenang yang telah ikut membantu dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
11. Teman-teman PPKHB PG-PAUD Kabupaten Sijunjung tahun 2013 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bimbingan bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang bermanfaat dari kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Mei2015

Peneliti

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	vii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	8
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	8
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	13
3. Permainan Balok.....	17
B. Penelitian yang Relevan .....	23
C. Kerangka Berpikir .....	24
D. Hipotesis Tindakan.....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	26
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	26
C. Subjek Penelitian .....	27
D. Prosedur Penelitian .....	27
E. Definisi Operasional .....	40
F. Instrumentasi .....	41
G. Teknik Pengumpulan Data .....	42
H. Teknik Analisis Data .....	42
I. Indikator Keberhasilan .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	44

1. Deskripsi Kondisi Awal.....	44
2. Deskripsi Siklus I.....	48
3. Deskripsi Siklus II .....	64
B. Analisis Data.....	78
C. Pembahasan.....	85
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan Hasil Penelitian .....	88
B. Implikasi .....	89
C. Saran.....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>.....</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) ..... 41
Tabel 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)..... 45
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) ..... 49
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) ..... 52
Tabel 5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan I, II, II, (Setelah Tindakan) ..... 56
Tabel 6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan) ..... 60
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) ..... 65
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) ..... 68
Tabel 9	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan I, II, II, (Setelah Tindakan) ..... 72
Tabel 10	Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Kategori Sangat Tinggi ..... 76
Tabel 11	Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Kategori Tinggi ..... 79
Tabel 12	Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Kategori Rendah ..... 81

## DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	47
Grafik 2 Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan) .....	51
Grafik 3 Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....	54
Grafik 4 Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) .....	58
Grafik 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan I, II, II, (Setelah Tindakan) .....	61
Grafik 6 Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan) .....	66
Grafik 7 Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....	70
Grafik 8 Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) .....	74
Grafik 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan I, II, II, (Setelah Tindakan) .....	77
Grafik 10 Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Kategori Sangat Tinggi .....	80
Grafik 11 Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Kategori Tinggi .....	82
Grafik 12 Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Kategori Rendah .....	84

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Kerangka Berpikir .....	24
Bagan 2 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas .....	27

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Observasi
2. Rencana Kegiatan Harian
3. Foto Kegiatan Anak
4. Surat Izin Penelit

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan merupakan pengalaman hidup dalam berbagai lingkungan yang berpengaruh positif bagi perkembangan individu yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga yang bertugas memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentang usia 0-6 tahun, layanan secara profesional harus dapat diberikan oleh para pendidik di lembaga ini kepada anak didiknya agar perkembangan sikap, pengetahuan dan ketrampilan anak didik dalam menyesuaikan diri di lingkungan dapat terarah.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 menjelaskan tentang sistem pendidikan nasional. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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.

Anak PAUD tidak saja siap untuk memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar, tetapi yang lebih utama agar anak memperoleh rangsangan-

rangsangan fisik, motorik, kemandirian, bahasa, kognitif, intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan tujuan untuk membentuk anak yang berguna bagi bangsa dan negara yang berkualitas yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tindakan perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di saat memasuki sekolah dasar dan kehidupan yang akan datang. PAUD merupakan pendidikan formal anak usia 5-6 tahun, bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupannya, anak adalah harapan bangsa yang sangat berharga untuk masa depan, oleh karena itu sekolah sebagai pendidikan haruslah menyiapkan teknik dan metode untuk mengembangkan kemampuan anak.

Kegiatan pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Secara ilmiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu secara lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Bermain menjadi sarana mengembangkan kemampuan inderanya, selain kegembiraan, kebahagiaan, dan kebebasan dengan bermain anak mencapai perkembangan, memperoleh pengalaman yang berharga seperti berkomunikasi dan bersosialisasi. Setiap kegiatan bermain anak juga dapat memberikan sebuah pelatihan dengan menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah.

Pendidikan PAUD memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk

memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan harapan lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya .mengembangkan kognitif anak sebagai salah satu mengembangkan.pengetahuanya yang harus di miliki oleh anak,terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembanganya.Dengan kognitif dapat menemukan pemecahan masalah,dan kemampuan berfikir anak.

Berdasarkan observasi yang peneliti temukan di PAUD Tunas Harapan Sungai Tenang Nagari Kunangan Parit Rintang Kecamatan Kamang Baru Kabupaten Sijunjung,kemampuan kognitif anak usia dini untuk menciptakan permainan dalam bentuk membangun masih rendah,sepertinya anak belum mampumengelompokkan benda tiga dimensi, benda-benda sebenarnya yang berbentuk geometri, lingkaran, segitiga, segi empat. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misalnya: menurut warna, bentuk dan ukuran. Memasangkan bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama, lingkaran, segitiga, segi empat, memasangkan benda berdasarkan pasangannya, menirukan pola dengan berbagai benda. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi disebabkan oleh rendahnya kemampuan guru didalam menyampaikan pembelajaran dan kurangnya kemampuan guru untuk pembuatan alat peraga sehingga tidak semua anak dapat memainkan permainan membangun yang akhirnya akan membuat anak kurang kreatif. Sehingga tingkat capaian perkembangan permainan membangun di PAUD Tunas Harapan sangatlah rendah, oleh sebab itu peneliti mencoba untuk menggunakan metode peningkatan kemampuan kognitif anak melalui

permainan balok di PAUD Tunas Harapan Sei Tenang Kabupaten Sijunjung untuk dapat membantu perkembangan kognitif anak dengan cara membangun dalam permainan balok.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul : “ Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok di PAUD Tunas Harapan Sungai Tenang Kecamatan Kamang Baru Kabupaten Sijunjung”

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti merasa tertarik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di PAUD Tunas Harapan melalui permainan balok.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, dapat di identifikasikan permasalahan yang ada pada PAUD Tunas Harapan Sungai Tenang Kecamatan Kamang Baru Kabupaten Sijunjung, yaitu:

1. Rendahnya kemampuan kognitif anak
2. Rendahnya kemampuan anak dalam mengelompokkan benda tiga dimensi
3. Anak belum mampu mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu
4. Anak belum mampu membedakan benda berdasarkan fungsinya
5. Metode yang di gunakan guru tidak bervariasi.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, peneliti membatasi masalah pada pembahasan ini yaitu “Rendahnya kemampuan anak dalam mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu menurut warna, bentuk, dan ukuran di PAUD Tunas Harapan Sungai Tenang”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat di rumuskan permasalahannya “Bagaimanakah permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di PAUD Tunas Harapan Sungai Tenang di Kabupaten Sijunjung”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok di PAUD Tunas Harapan Sungai Tenang Kecamatan Kamang Baru Kabupaten Sijunjung.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

#### 1. Peserta Didik

- a. Permainan balok merupakan metode pembelajaran dalam peningkatan kognitif anak,
- b. Anak dapat berkreasi dan berimajinasi dalam penyusunan balok dengan berbagai macam bentuk dan ukuran untuk mengembangkan daya pikirnya.

## 2. Guru

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi informasi bagi pengembangan karya tulis ilmiah, serta menambah wawasan guru dalam pembelajaran balok.
- b. Sebagai tolak ukur sejauh mana peningkatan kognitif anak dalam menerapkan pembelajaran permainan balok.

## 3. Sekolah

- a. Dapat meningkatkan mutu pendidikan bagi sekolah yang bersangkutan
- b. Menjadi salah satu program pembelajaran yang bermakna bagi anak didiknya

## 4. Peneliti

- a. Dapat mengembangkan wawasan untuk melahirkan ide-ide atau karya yang inovatif dalam rangka mengembangkan potensi anak.
- b. Dapat mengembangkan kognitif anak dengan cara permainan balok dan dapat juga dijadikan sebagai bahan pedoman untuk penelitian selanjutnya.

## 5. Bagi orang tua

Dapat membantu memberikan pemahaman akan pentingnya pendidikan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Konsep Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian anak usia dini**

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 butir 14 menyebutkan” Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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.

*National Assosiation Education for Young Children (NAEYC)*, mendefinisikan anak usia dini sebagai sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak usia dini ini adalah *a unique person* (individu yang unik) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia 0-8 tahun memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus melakukan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir

sampai dengan usia empat tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki usia lanjut dan anak usia dini memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

#### **b. Karakteristik anak usia dini**

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Menurut Piaget anak usia dini berada pada tahap-tahapan berikut: 1) tahap Sensorimotorik yaitu usia 0-2 tahun, 2) tahap Praoperasional yaitu usia 2-6 tahun, 3) tahap Operasi Konkrit yaitu usia 6-11 tahun.

Masitoh (2006: 14) menjelaskan ada beberapa karakteristik anak usia dini yaitu: 1) Anak bersifat unik, 2) Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan, 3) Aktif dan energik, 4) Egosentris, 5) Memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, 6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, 7) Kaya dengan imajinasi, 8) Mudah frustrasi, 9) Kurang pertimbangan dalam bertindak, 10) Daya perhatian yang pendek, 11) Masa belajar yang paling potensial, 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman. Sedangkan Aisyah (2007: 5) menyatakan bahwa karakteristik anak usia dini yaitu bersifat aktif melakukan berbagai eksplorasi dalam kegiatan bermain.

Suryana (2013:1.8) mengungkapkan karakteristik anak usia dini adalah 1) anak bersifat egosentris, 2) anak memiliki rasa ingin tahu, 3) anak bersifat unik, 4) anak memiliki imajinasi dan fantasi, 5) anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Jadi secara umum karakteristik anak usia dini ialah anak yang mempunyai sifat yang unik dalam mengekspresikan dan mengeksploitasi imajinasinya dengan aktif dan energik dalam kegiatan bermain.

### **c. Pendidikan anak usia dini**

Perkembangan anak PAUD yang terentang dari usia 4 sampai 6 tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan. Hibana (2002: 110) menjelaskan ada beberapa karakteristik perkembangan anak usia 4 – 6 tahun, meliputi berikut ini.

#### **1. Perkembangan fisik anak.**

Ditandai dengan keaktifan anak untuk melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.

#### **2. Perkembangan bahasa.**

Ditandai dengan kemampuan anak memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.

#### **3. Perkembangan kognitif (daya pikir anak).**

Ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya.

4. Untuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial walaupun aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama dengan anak-anak lainnya.

Sedangkan Suryana (2013:2.46) mengatakan pendidikan anak usia dini merupakan persiapan untuk memasuki pendidikan dasar (DIKNAS). Hasil pendidikan diPAUD sangat mempengaruhi pendidikan dasar. Pada kegiatan pendidikan diPAUD terdapat tema tema dan kegiatan kegiatan tertentu yang intisarinya adalah pembiasaan yaitu pendidikan yang menekankan pada beraneka ragam nilai dan norma.

Jadi secara umum pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan dasar yang menekankan pada nilai dan norma, juga sangat berepengaruh terhadap perkembangan bahasa anak dan fisik anak.

#### **d. Tujuan pendidikan anak usia dini**

Tujuan pendidikan dapat dikatakan untuk membawa anak kearah kedewasaan artinya, membawa anak didik agar dapat mandiri dalam hidupnya ditengah-tengah masyarakat. Oleh karena itu, peranan pendidik dalam hal ini sangatlah penting. Pendidik adalah individu yang mampu melaksanakan tindakan mendidik dalam satu situasi pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan (Yusuf, 1982:53).

Berdasarkan pendapat di atas tujuan pendidikan anak usia dini adalah peranan pendidik adalah melaksanakan tindakan mendidik untuk mencapai tujuan pendidikan.

### **e. Manfaat pendidikan anak usia dini**

Wijaya (2010:5) menjelaskan manfaat pendidikan anak usia dini adalah:

1. Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki mengenalkan anak dengan dunia sekitar
2. Anak sesuai dengan tahap perkembangannya
3. Mengembangkan sosialisasi anak
4. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak,
5. Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermain.

Salehuddin(2006:4.16) mengemukakan bahwa fungsi pendidikan anak usia dini adalah: 1) perkembangan potensi, 2) penanaman dasar akidah dan keimanan, 3) pembentukan dan pembiasaan perilaku yang di harapkan, 4) perkembangan pengetahuan dan keterampilan dasar yang di perlukan, 5) pengembangan motivasi dan sikap belajar yang positif.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pendidikan anak usia dini dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak dan dapat membentuk perilaku anak.

## **2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Kognitif**

Sujiono (2009: 1.3) mengungkapkan kognitif adalah “suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan,

menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”. Kognitif adalah “proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir” Gagne dalam Sujiono (2009: 14). Kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Wahjoeti dalam Menang (2006:6) menuliskan kognitif adalah aktivitas dan tingkah laku mental untuk memperoleh pengetahuan dan memprosesnya termasuk diantaranya: belajar membentuk persepsi mengingat dan berfikir.

Jadi secara umum kognitif merupakan kemampuan anak dalam proses berfikir yang dipreleh dari lingkungan sekitar dan untuk meningkatkan daya fikir anak.

#### **b. Prinsip-prinsip perkembangan kognitif pada anak usia dini**

##### **1. Asimilasi dan Akomodasi**

Asimilasi berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada di dalam *schemata* (struktur kognitif) anak. Akomodasi adalah proses menyatukan informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam *schemata*, sehingga perpaduan diantara informasi tersebut memperluas *schemata* anak.

##### **2. Ekuilibrium**

Ekuilibrium berkaitan erat dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi di dalam dirinya pada waktu ia menyeimbangkan

informasi baru, yang berkaitan dengan masalah yang dihadapinya dengan informasi yang telah ada di dalam scematanya secara dinamis.

Beaty dalam Aisyah (2007:5.34) menyatakan pengembangan konsep yang muncul secara sistematika pada pengembangan kognitif pada Anak Usia Dini sebagai berikut:

a) Bentuk

Bentuk salah satu konsep paling awal yang harus dikuasai. Anak dapat membedakan benda berdasarkan ciri-ciri lainnya. Dengan demikian merupakan hal terbaik memulai program kognitif dengan memberikan kegiatan yang memungkinkan anak membedakan berbagai bentuk yang berbeda-beda.

b) Warna

Meskipun anak sering berbicara tentang warna dari suatu benda. Beaty mengatakan bahwa anak dapat dapat mengembangkan konsep warna setelah mengenal bentuk, konsep warna paling baik dikembangkan dengan cara memperkenalkan warna satu persatu kepada kepada anak dan menawarkan beragam permainan dan kegiatan menarik yang berhubungan dengan warna.

c) Ukuran

Ukuran adalah salah satu yang diperhatikan anak secara khusus, seperti besar kecil, panjang dengan pendek, sehingga dia harus belajar konsep besar baru kecil dan akhirnya baru bias membandingkan keduanya.

d) Pengelompokkan

Anak usia dini sudah bisa mengelompokkan benda yang dapat dilihat ketika dia memisahkan mainan kedalam kelompoknya.

e) Pengurutan

Kemampuan meletakkan benda dalam urutan menurut aturan tertentu.

**c. Kemampuan kognitif Anak Usia Dini**

Sesuai dengan KBK TK (dalam Masitoh, dkk, 2004) disebutkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif anak di usia dini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya serta pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

**d. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**

1. Kemampuan Kognitif Anak Usia 4 Tahun

- a) Mulai dapat memecahkan masalah dengan berfikir secara intuitif. Misalnya menumpuk balok berdasarkan coba-coba.
- b) Mulai belajar mengembangkan kemampuan mendengar dengan tujuan mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
- c) Menggambar sesuai dengan keinginannya.
- d) Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

## 2. Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

- a) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran.
- b) Telah mengenal sebagian besar warna.
- c) Mulai mengerti tentang waktu, kapan jam berangkat sekolah dan kapan jam pulang.
- d) Tertarik dengan huruf dan angka.
- e) Mengenal bidang sesuai dengan bidang yang dimilikinya.
- f) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung.

### e. Tujuan perkembangan kognitif

Asmawati (2009:4.6) menjelaskan, tujuan dari perkembangan kognitif adalah: 1) membuat keputusan, 2) merencanakan dan memiliki banyak ide, 3) memecahkan masalah, 4) mengkaji pengalaman melalui peran, 5) dapat bekerja sama, 6) belajar, 7) mengembangkan konsep awal matematika, 8) memperkaya kosakata.

Jadi tujuan dari perkembangan kognitif agar biasa memperkaya kosakata dan bias memecahkan masalah.

## 3. Permainan Balok

### a. Pengertian Bermain

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain didefinisikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Jadi seorang anak yang sedang bermain berarti anak itu sedang melakukan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi dirinya. Bermain itu menyenangkan karena dalam bermain anak bisa bebas mengekspresikan perasaan-perasannya,

ide-ide ataupun fantasi-fantasinya yang kadang tidak selalu selaras dengan kenyataan yang sebenarnya.

Sedangkan Piaget dalam Sujiono (2009: 5.29) mengemukakan bermain adalah suatu cara bagi anak-anak dalam mengubah dunia untuk mendapatkan keinginannya. Sutono (1995: 1) menambahkan bermain itu adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Berdasarkan uraian di atas jelaslah betapa pentingnya sarana dan alat permainan bagi anak sehingga anak akan termotivasi untuk bermain tanpa adanya tekanan yang dapat berakibat negatif bagi perkembangan anak, sebaliknya motifasi yang menyenangkan membuat anak mampu memahami konsep dan pengertian secara alamiah serta membantu mengembangkan kecerdasan anak.

#### **b. Tujuan Bermain**

Sujiono (1995: 2) menuliskan tujuan bermain adalah 1) Dapat mengembangkan daya pikir agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh. 2) Melatih kemampuan bahasa anak agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan. 3) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat menampilkan keterampilan motorik halus. 4) Mengembangkan jasmani anak, agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolahraga akan tumbuh dan berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan. 5)

Mengembangkan daya cipta anak supaya lebih kreatif, lancar, fleksibel, dan orisinal. 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenal bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri. 7) Mengembangkan kemampuan sosial anak, seperti membina hubungan dengan anak lain dan bertingkah laku sesuai tuntutan masyarakat serta menyesuaikan dengan teman.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan utama permainan bukanlah kesenangan namun adalah persaudaraan dan kebersamaan. Untuk itu ditampilkan permainan yang berkualitas yang baik dan menyenangkan.

### **c. Manfaat Bermain**

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Paten (1995: 65) mengungkapkan manfaat bermain yaitu: 1). Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, 2). Mengaktifkan semua panca indra anak, 3). Mengungkapkan kemandirian pada anak, 4). Memenuhi kebutuhan, 5). Memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih memecahkan masalah, 6). Memberikan kegembiraan dan kesenangan kepada anak, 7). Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan berekspresimen.

Bermain sangat bermanfaat bagi proses pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan bermain anak dapat menunjukkan perkembangan emosinya, peduli pada lingkungan dan kebersamaan.

#### **d. Karakteristik bermain**

Studi mengenai bagaimana anak bermain telah mengungkapkan bahwa bermain selama kanak-kanak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan remaja dan orang dewasa. Walaupun karakteristik ini mungkin sedikit bervariasi pada masing-masing anak, aspek utamanya sangat serupa sehingga praktis dapat dianggap universal.

Karakteristik bermain anak menurut Montalolalu (2005; 2.4-2.5) adalah 1) Bermain adalah suka rela; 2) Bermain adalah pilihan anak; 3) Bermain adalah simbolik; 4) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan; 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini bermain itu tidak ada paksaan melainkan dengan suka rela, bermain adalah pilihan anak, dan bermain adalah kegiatan yang sangat menyenangkan.

#### **e. Tahapan perkembangan bermain**

Piaget dalam Suryana (2003: 147) menjelaskan tahap berkembang bermain anak adalah:

1. *Solitary Independent play* (bermain sendiri) tahap ini sudah mulai bermain, tetapi bermain sendiri dengan mainannya
2. *Parallel activity* (kegiatan paralel) Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lain dan cenderung menggunakan alat yang ada di dekat anak lain

3. *Associative Play* (bermain dengan teman) pada tahap ini terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak, Dalam bermain anak sudah mulai mengingatkan satu sama lain
4. *Cooperative or organized supplementary play* (kerja sama dengan bermain atau dengan aturan) saat ini bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain.

Mildred dalam Diana (2010: 9.15) mengutarakan tahapan perkembangan bermain memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi anak dan ia mengamati ada enam bentuk interaksi yang terjadi pada anak-anak bermain adalah:

1. *Unoccuied play* pada kegiatan ini, sebenarnya anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatian anak
2. *Onlooker play* pada umumnya mulai terlihat pada anak usia dua tahun, di tandai oleh kegiatan mengamati anak-anak lain yang sedang bermain
3. Bermain sendiri
4. Bermain paralel
5. Bermain asosiatif kegiatan bermain

**f. Pengertian Permainan Balok**

Permainan balok adalah main yang terstruktur untuk main pembangunan yang sudah memiliki bentuk ukuran sendiri yang ditetapkan sebelumnya dan dapat membuat bangunan sampai menjadi

seperti kenyataan melalui tahap-tahap awal dalam main pembangunan. Balok merupakan peralatan standar yang harus ada dalam ruang kelas anak usia dini dan sangat penting untuk mengimplementasikan kurikulum yang kreatif. Asmawati (2002: 11.4) menjelaskan balok kayu adalah alat bermain yang bebas dimainkan sesuai dengan keinginan anak.

Dari pengertian di atas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa permainan balok adalah konsep bermain anak yang menggunakan balok untuk mengekspresikan imajinasi yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang bersifat konkret dan mendapatkan pemecahan masalah.

**g. Tujuan Permainan Balok**

Piaget dalam Saleh, (2010: 23) menjelaskan bahwa bahan main bangunan membantu anak untuk mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas-tugas sekolahnya serta mendukung untuk membangun konsep dan sistematisa berfikir. Melalui main pembangunan anak mempresentasikan ide-ide melalui media.

**h. Manfaat Permainan Balok**

Dalam dokumen Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini berjudul “Main Pembangunan” yang merupakan bahan pelatihan “Lebih jauh tentang Sentra dan Saat Lingkaran”, Phelps dan Saleh (2010:38), menyatakan pendapat tentang manfaat permainan balok, yaitu sebagai berikut:

1. Keterampilan berhubungan dengan teman sebaya. Sudut atau sentra balok adalah tempat anak bermain bersama dan berbagi pengalaman. Pada saat mereka membuat bangunan bersama, mereka memecahkan masalah bersama dan belajar manfaat bekerja sama.
2. Kemampuan berkomunikasi, kegiatan permainan balok mengembangkan kemampuan berbahasa anak khususnya bahasa lisan. Komunikasi diperlukan oleh anak ketika ingin menyampaikan pendapatnya kepada teman ataupun pendidik ketika bermain balok.
3. Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar. Anak menggunakan otot besar untuk memindahkan balok, dan menggunakan otot kecil untuk menempatkan balok secara hati-hati.
4. Konsep matematika dan geometri. Melalui permainan balok anak-anak dilatih memiliki pengertian konkret dari konsep-konsep penting dalam berpikir logis, hal ini dikarenakan balok diciptakan dalam bentuk yang sistematis.
5. Mengembangkan pemikiran simbolik, membangun balok sangat penting bagi perkembangan kognitif anak. Bermain dengan balok memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan kembali bentuk yang mereka ingat dalam bentuk konkret.
6. Pengetahuan pemetaan, pada waktu anak membuat bangunan gedung dan isinya, maka anak akan mendapat pengetahuan tentang pemetaan.
7. Keterampilan membedakan penglihatan, ukuran dan bentuk balok yang bermacam-macam membuat sang anak harus mampu untuk

membedakan balok yang digunakannya dalam bermain. Anak-anak harus mampu membedakan balok-balok tersebut. Keadaan ini akan melatih anak untuk terampil dalam membedakan penglihatannya.

Dalam bermain balok manfaatnya sangat besar sekali yaitu dapat meningkatkan motorik kasar dan halus, mengenal konsep dasar matematika, konsep berat dan ringan, panjang pendek, besar kecil, tinggi rendah, kiri kanan, atas bawah sehingga dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak.

#### **4. Indikator Pengembangan Kognitif Anak**

Kurikulum pembelajaran Anak Usia Dini, dijelaskan bahwa untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak diantaranya; (1) Mengelompokkan benda 3 dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat). (2) Mengelompokkan benda dengan berbagai caramenurut ciri-ciri tertentu misalnya menurut warna, bentuk dan ukuran. (3) Memasangkan bentuk geometri dengan benda 3 dimensi yang bentuknya sama (segitiga, segiempat, lingkaran)

#### **B. Penelitian yang relevan**

1. Munarsih (2012) dengan judul skripsi “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Angka di TK Alhidayah Kamang Makmur, adapun hasil dari penelitian peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok dapat berkembang dengan baik. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Munarsih yaitu sama meneliti tentang tingkat kemampuan kognitif anak. Perbedaannya

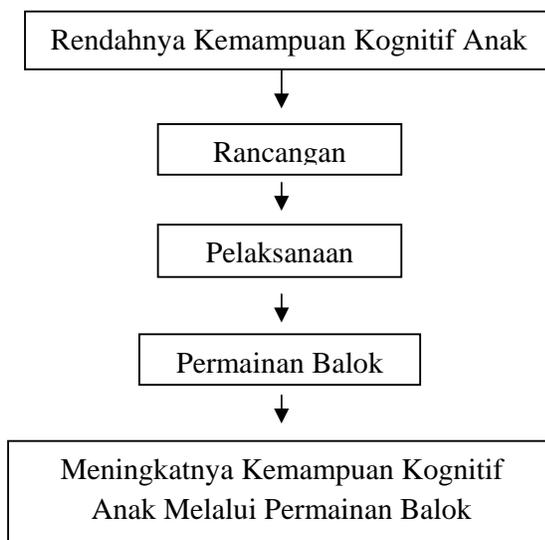
dengan peneliti yaitu, munarsih menggunakan balok angka sedangkan peneliti menggunakan permainan balok.

2. Melda (2011) dengan judul skripsi “Peningkatan Kongnitif Anak Melalui Permainan Edukatif (APE) Balok di PAUD Kasih Ibu Batang Kering”, adapun hasil dari penelitian peningkatan kemampuan edukatif anak melalui permainan balok dapat berkembang dengan baik. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Melda yaitu sama meneliti tentang tingkat kemampuan kognitif anak. Perbedaannya dengan peneliti yaitu, Melda menggunakan permainan edukatif (APE) balok sedangkan peneliti menggunakan permainan balok.

Dari hasil kedua penelitian tersebut sama-sama meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan caranya yang berbeda. Pertama dengan cara balok angka, yang kedua permainan edukatif. Tetapi tujuannya tetap sama dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian dengan cara yang berbeda dengan permainan balok, kemampuan kognitif anak berkembang dengan optimal.

### **C. Kerangka berpikir**

Kemampuan kognitif anak perlu dikembangkan sejak dini karena kemampuan kognitif anak masih rendah dengan cara permainan balok kemampuan kognitif anak akan meningkat atau berkembang secara optimal apabila seorang guru menciptakan pendekatan belajar melalui balok, membuat dan mendesain balok dengan mudah dan semenarik mungkin, menghubungkan setiap kegiatan anak dan manfaat bagi anak, guru mempersiapkan kegiatan yang teliti untuk anak.



**Bagan 1.**

**Kerangka Berpikir**

**D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah “Permainan balok dapat meningkatkan kognitif anak di PAUD Tunas Harapan Sungai Tenang Kecamatan Kamang Baru.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok di PAUD Tunas Harapan Kecamatan Kamang Baru:

1. Permainan balok di PAUD Tunas Harapan Kecamatan Kamang Baru dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Kemampuan kognitif anak meningkat hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan anak dalam mengelompokkan benda 3 dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat), mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu misalnya menurut warna, bentuk, ukuran, dan memasangkan bentuk geometri dengan 3 dimensi yang bentuknya sama (lingkaran, segitiga, segiempat) masih rendah atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum. Ternyata pada siklus II kemampuan anak lebih meningkat berarti permainan dengan balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.
3. Metode terbaik untuk meningkatkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini adalah dengan menggunakan permainan balok

## **B. Implikasi**

Kegiatan permainan balok memberi manfaat bagi anak diantaranya anak dapat mengenal warna, mengenal bentuk, melatih ketelitian anak, melatih kesabaran anak. Dengan kegiatan yang menarik bagi anak merupakan sarana untuk memotivasi belajar anak dengan suasana yang menyenangkan serta media yang bervariasi agar anak tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakankelas pada masa yang akan datang.

1. Kepala PAUD Tunas Harapan hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan kognitif anak dapat lebih ditingkatkan lagi.
2. Bagi guru diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Anggoro, M Toha, Dkk. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anggani, Sudono 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Asmawati, Luluk. Dkk. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- D Wijana, Widarmi. Dkk. 2009. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Terbuka.
- Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Hibana S. Rachman. (2002). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: PGTKI Press.
- Marjono, Wahjoeti, 1992. *Psikologi Program Dasar Keguruan*. Penataran Tertulis Tipe B. PKG. Program Studi Guru TK. Penerbit PPPG Tertulis Bandung.
- Masitoh, dkk. (2004). *Strategi Pembelajaran TK*. Buku Materi Pokok. Jakarta: penerbit Uniyersitas Terbuka.
- Melda, 2011. *Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Edukatif (APE) Balok Di PAUD Kasih IBu Batang Kering*. Unpublish
- Menang, Pusat. 2000. *Pengembangan Daya Pikir dan Pengembangan Daya Cipta*. Bandung: Depdiknas.
- Munarsih, 2012. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Angka Di Tk Alhidayah Kamang Makmur*. Unpublish
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada media.
- Paten. 1995. *Keindahan Belajar dalam prespektif Pedagogi*. Jakarta: Erlangga.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini. (PAUD)*.
- Saleh, Martini. 2010. *Sentra balok*. Jakarta : Pustaka Alfalalah.
- Santoso, Soegeng. 2006. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk (2009). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.