

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
BALOK UKUR DI TAMAN KANAK-KANAK TUNAS BANGSA
SUNGAI TUNU PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**NURLENA
NIM. 2013/1308784**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

ABSTRAK

NURLENA, 2015 “Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Balok Ukur di Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Pesisir Selatan”. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh anak belum mampu mencocokkan benda dengan angka, hal ini disebabkan media yang digunakan guru kurang menarik, dan metode yang digunakan kurang bervariasi serta media yang digunakan kurang menarik. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui balok ukur di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Sungai Tunu Kabupaten Pesisir Selatan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dan memperbaiki proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kelompok B Tahun Ajaran 2014/2015 dengan jumlah anak 16 orang yang terdiri dari 7 orang Perempuan dan 9 orang Laki-laki. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi dan dokumentasi yang dianalisis dengan persentase. Penelitian ini dilakukan dua Siklus, pelaksanaan siklus I tiga kali pertemuan dan siklus II tiga kali pertemuan.

Berdasarkan hasil tindakan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok ukur. Pada kondisi awal persentase rendah pada siklus I sedikit meningkat, pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan. sehingga persentase rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nurlena

NIM : 2013/1308784

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Padang, Desember 2015
Yang menyatakan



NURLENA
NIM. 1308784

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan
Balok Ukur di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Pesisir
Selatan

Nama : Nurlena

NIM : 2013/1308784

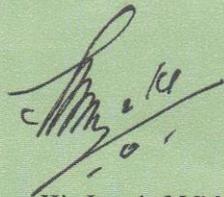
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 23 Desember 2015

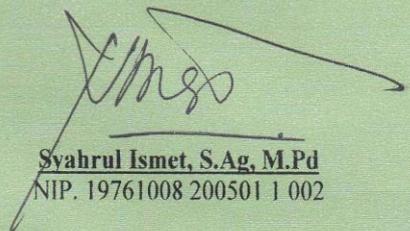
Disetujui Oleh

Pembimbing I



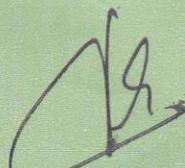
Dra. Hj. Izzati, M.Pd
NIP. 19570502 198603 2 003

Pembimbing II



Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd
NIP. 19761008 200501 1 002

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan PG PAUD



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Balok Ukur di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Pesisir Selatan

Nama : Nurlena
NIM : 2013/1308784
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Desember 2015

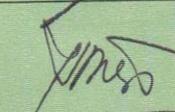
Tim Penguji,

Tanda Tangan

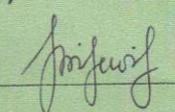
Ketua : Dra. Hj. Izzati, M. Pd

1. 

Sekretaris : Syahrul Ismet, S.Ag, M. Pd

2. 

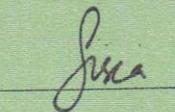
Anggota : Saridewi, M. Pd

3. 

Anggota : Indra Yeni, M. Pd

4. 

Anggota : Rismareni Pransiska, M. Pd

5. 

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, Peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul : “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Ukur di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Sungai Tunu Kabupaten Pesisir Selatan”. Tujuan dari peneliti, skripsi ini adalah untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Falkultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa banyak sekali mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun material. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra.Hj Izzati, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Syahrul Ismet,S.ag M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, beserta seluruh pengajar dan Pegawai Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
5. Teristimewa peneliti ucapkan terima kasih yang tak terhingga buat ayah dan ibu tercinta yang telah mendidik, membesarkan peneliti.
6. Teman-teman seperjuangan dengan peneliti yang telah memberi semangat yang tinggi selama perkuliahan.

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

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum tahap sempurna.Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran, kritikan, dan masukan yang bermanfaat bagi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang,29 Desember 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|------------|
| HALAMAN JUDUL | |
| ABSTRAK | i |
| SURAT PERNYATAAN | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR BAGAN | ix |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GRAFIK | xi |
| LAMPIRAN..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 3 |
| C. Pembatasan Masalah | 4 |
| D. Perumusan Masalah | 4 |
| E. Tujuan Penelitian | 4 |
| F. Manfaat Penelitian | 4 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori..... | 6 |
| 1. Konsep Anak Usia Dini | 6 |
| a. Pengertian Anak Usia Dini | 6 |
| b. Karakteristik Anak Usia Dini..... | 7 |
| 2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini | 8 |
| a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini | 8 |
| b. Tujuan Pendidikan Anak usia Dini | 9 |
| c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini..... | 10 |
| d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini | 11 |
| 3. Konsep Kognitif..... | 12 |
| a. Pengertian Kognitif | 12 |
| b. Tujuan Pengembangan Kognitif | 13 |
| c. Manfaat perkembangan kognitif | 14 |
| d. Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kognitif .. | 16 |
| 4. Bermain Bagi Anak Usia Dini | 18 |
| a. Konsep Permainan Edukatif..... | 18 |
| b. Pengertian Bermain bagi Anak Usia Dini..... | 19 |
| c. Tujuan Bermain | 20 |
| d. Karakteristik Bermain | 21 |

| | |
|---|----|
| e. Manfaat Bermain Bagi Anak | 22 |
| 5. Permainan Balok Ukur | 23 |
| a. Pengertian Permainan Balok Ukur..... | 23 |
| b. Tujuan Permainan Balaok Ukur..... | 25 |
| B. Penelitian yang Relevan..... | 26 |
| C. Kerangka Berfikir | 26 |
| D. Hipotesis Tindakan..... | 27 |

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

| | |
|--------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian..... | 28 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 28 |
| C. Subjek Penelitian | 28 |
| D. Prosedur Penelitian | 29 |
| E. Defenisi Operasional..... | 43 |
| F. Teknik Pengumpulan Data..... | 44 |
| G. Instrumen Penelitian | 44 |
| H. Teknik Analisis Data..... | 45 |
| I. Indikator Keberhasilan..... | 46 |

BAB IV HASIL PENELITIAN

| | |
|-----------------------------|----|
| A. Deskripsi Data..... | 47 |
| 1. Kondisi Awal | 47 |
| 2. Deskripsi Siklus I..... | 50 |
| 3. Deskripsi Siklus II..... | 62 |
| B. Analisa Data..... | 75 |
| C. Pembahasan..... | 82 |

BAB V PENUTUP

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 85 |
| B. Implikasi | 85 |
| C. Saran | 86 |

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR BAGAN

| | Halaman |
|---|----------------|
| Bagan I. Kerangka Berpikir | 27 |
| Bagan II. Siklus Penelitian Tindakan Kelas..... | 29 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|-----------|---|
| Tabel. 1 | Format Observasi 45 |
| Tabel. 2 | Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)..... 47 |
| Tabel. 3 | Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur pada Siklus I Pertemuan 1..... 50 |
| Tabel. 4 | Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur pada Siklus I Pertemuan 2..... 53 |
| Tabel. 5 | Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur pada Siklus I Pertemuan 3..... 56 |
| Tabel. 6 | Rekapitulasi Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur pada Siklus I Pertemuan 1,2 dan 3..... 60 |
| Tabel. 7 | Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur pada Siklus II Pertemuan 1 62 |
| Tabel. 8 | Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur pada Siklus II Pertemuan 2 65 |
| Tabel. 9 | Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur Siklus II Pertemuan 3..... 69 |
| Tabel. 10 | Rekapitulasi Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur pada Siklus II Pertemuan 1,2 dan 3..... 73 |
| Tabel. 11 | Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Sangat Tinggi)..... 77 |
| Tabel. 12 | Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Tinggi)..... 78 |
| Tabel. 13 | Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Rendah) 80 |

DAFTAR GRAFIK

| | Halaman |
|--|----------------|
| Grafik .1 Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)..... | 48 |
| Grafik .2 Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur pada Siklus I Pertemuan 1 | 51 |
| Grafik .3 Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur pada Siklus I Pertemuan 2 | 54 |
| Grafik .4 Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur pada Siklus I Pertemuan 3 | 58 |
| Grafik .5 Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur pada Siklus II Pertemuan 1 | 63 |
| Grafik .6 Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur pada Siklus II Pertemuan 2 | 67 |
| Grafik .7 Hasil Observasi Kamampuan Kognitif melalui permainan balok ukur pada Siklus II Pertemuan 3 | 71 |
| Grafik. 8 Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Sangat Tinggi)..... | 78 |
| Grafik. 9 Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Tinggi)..... | 79 |
| Grafik. 10 Perbandingan kondisi Awal, Siklus I pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Anak kategori Rendah) | 81 |

LAMPIRAN

- a. Rencana Kegiatan Harian
- b. Lembaran Observasi
- c. Photo Penelitian
- d. Surat Izin Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 disebutkan bahwa, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, dan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. PAUD pada pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK) raudhatul athfal (RA), atau bentuk yang lain sederajat. PAUD pada jalur nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada pendidikan informal berbentuk pendidikan dalam keluarga atau yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Menurut Undang-undang No 20 bab VI Pasal 28 merupakan salah satu upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir sampai dengan enam tahun. Lebih lanjut dikatakan bahwa penyelenggaraan PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, melalui pendidikan formal, nonformal dan informal. PAUD dalam jalur formal salah satunya adalah Taman Kanak-kanak.

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang diselenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Taman kanak-kanak merupakan salah satu lembaga yang bertanggung jawab untuk membantu tumbuh kembang anak usia dini. Potensi pada ranah kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Anak diharapkan dapat mengolah perolehan belajar dan menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. Salah satu hasil belajar yang harus dicapai, adalah anak mampu mengenal berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Demikian juga dalam Permen Diknas Nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan kognitif anak, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir.

Anak Taman Kanak-kanak berada pada usia berkisar 4–6 tahun. Menurut Piaget usia ini perkembangan kognitif anak berada pada tahap pra operasional kongkrit. Pada usia praoperasional kongkrit ini adalah tahap persiapan untuk mengorganisasikan operasi kongkrit. Istilah operasi yang digunakan oleh Piaget adalah berupa tindakan-tindakan kognitif, seperti mengklasifikasikan sekelompok obyek (*classifying*), menata benda-benda menurut urutan tertentu (*seriation*), dan membilang (*counting*).

Keterampilan mengklasifikasi, seriasi dan membilang, merupakan tugas yang harus dikuasai oleh anak yang dapat menggambarkan perpindahan dari berfikir pra operasional ke operasional konkrit. Jadi menurut pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan-keterampilan tersebut merupakan dasar proses berfikir yang pada akhirnya berdampak pada keterampilan kognitif.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Kabupaten Pesisir Selatan, terlihat kemampuan kognitif anak masih rendah, kemampuan kognitif anak belum berkembang dengan baik, dimana anak belum mampu mencocokkan benda dengan angka, hal ini disebabkan media yang digunakan guru kurang menarik, dan metode yang digunakan kurang bervariasi serta media yang digunakan kurang menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka keterampilan kognitif anak perlu ditingkatkan. Cara meningkatkannya melalui pembelajaran bermain balok. Bermain balok akan digunakan berbagai bentuk geometri, dengan berbagai ukuran. Mengingat pentingnya permasalahan tersebut diatas maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Balok Ukur di Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Pesisir Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

1. Anak belum mampu mencocokkan benda dengan angka
2. Kemampuan kognitif anak belum berkembang dengan baik
3. Media yang digunakan guru kurang menarik,
4. Metode yang digunakan kurang bervariasi

5. Media yang digunakan guru kurang menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah tentang masih belum berkembangnya kognitif anak secara optimal di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Pesisir Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah tersebut diatas maka peneliti dapat merumuskan suatu permasalahan adalah: “Bagaimanakah melalui permainan Balok Ukur dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Pesisir Selatan”?.?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kognitif anak melalui permainan balok ukur di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Bagi anak

Meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga anak lebih berkembang dan terampil.

2. Bagi Guru

Menambah wawasan guru dalam mengajar sehingga pembelajaran lebih bervariasi.

3. Bagi Sekolah.

Meningkatkan prestasi belajar anak dan menghasilkan tamatan TK yang mampu berprestasi pada sekolah dasar nantinya.

4. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti disamping sebagai bahan untuk Penelitian Tindakan Kelas pada Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun menurut Undang-undang Sistem pendidikan nasional tahun 2003 dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak.

Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Anak usia dini menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC) dalam Dadan Suryana (2013:28) mengatakan bahwa anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia adalah anak yang masih dalam tahap perkembangan yang berusia berkisar antara 0-6 tahun.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral. Usia 0-8 tahun adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Setiap anak memiliki waktu dan irama perkembangannya sendiri-sendiri. Unik dan berbeda antara satu dengan yang lain.

Menurut Dadan Suryana (2013:) anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena berada pada proses tumbuh kembang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Anak usia dini memiliki karakteristik antara lain: 1) bersifat egosentris, 2) anak memiliki rasa ingin tahun (*curiosity*), 3) anak bersifat unik, 4) anak kaya imajinasi dan fantasi, 5) anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Menurut Mashar (2011:7) menyatakan bahwa karakteristik anak usia dini juga sebagai masa awal kanak-kanak yang memiliki berbagai karakter atau ciri-ciri dimana anak usia dini merupakan usia bermain, dan juga sebagai usia prasekolah, anak usia dini juga merupakan usia berkelompok atau juga disebut dengan usia menjelajah ayau usia bertanya.

Menurut beberapa karakteristik anak usia dini yang telah dijelaskan di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, suka berfantasi dan berimajinasi serta memiliki sifat egosentris sebagai bagian dari makhluk sosial.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini selanjutnya disingkat PAUD, saat ini telah berkembang dengan pesat dan telah merambah sampai ke pelosok-pelosok nagari, khusus di Sumatera Barat. Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 butir 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

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

Pendidikan pada Anak Usia Dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya (guru) dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangannya. Interaksi tersebut mencerminkan suatu hubungan timbal balik dimana anak memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan menyenangkan.

Menurut Mansur (2005:88) adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani dan rohani (moral dan spritual), motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik anak.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

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

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa “ Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang”.

Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2006:33) tujuan Pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani Anak Usia Dini agar ia dapat tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, serta harapan masyarakat.

Kebijakan Depdiknas dibidang PAUD, termasuk PAUD Nonformal dalam Pedoman Teknis Pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini (2006:2) adalah :

“1) Meningkatkan pemerataan dan akses layanan PAUD, 2) Meningkatkan mutu, relevansi dan daya saing PAUD, 3) Meningkatkan good governance, akuntabilitas dan pencitraan yang positif dibidang PAUD.”

Dengan adanya kebijakan ini keberadaan PAUD semakin diperhitungkan sebagai suatu jenjang pendidikan yang harus dilalui setiap anak usia dini.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan tujuan pendidikan anak usia dini anak adalah mengembangkan kemampuan anak usia dini melalui berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik maupun kognitif dan psikomotornya.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Karakteristik Pendidikan anak usia dini berkaitan dengan aktivitas belajarnya, karena setiap anak memiliki kemampuan tidak terbatas dalam belajar yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif.

Menurut Rachmawati (2005:41) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah: 1) Pendidikan bersifat menyenangkan (*Learning is fun*), 2) Pendidikan dalam bentuk kegiatan bermain, 3) Pendidikan mengaktifkan anak, 4) Pendidikan memadukan aspek pembelajaran dan perkembangan, 5) Pendidikan dalam bentuk kegiatan konkret

Menurut Departemen pendidikan nasional (2008:13) Karakteristik pendidikan anak usia dini adalah : 1) Pendidikan berorientasi pada perkembangan anak, 2) Pendidikan berorientasi pada kebutuhan anak, 3) Pendidikan berpusat pada anak, 4) Pendidikan yang Aktif, Kreatif,

Inovatif, Efektif dan Menyenangkan. 5) Pendidikan mengembangkan kecakapan hidup, 6) Pendidikan yang Demokratis yaitu interaksi guru dengan anak. 7) Pendidikan yang bermakna yaitu proses pembelajaran yang efektif dan membawa pengaruh perubahan pada diri anak.

Berdasarkan karakteristik pendidikan anak usia dini diatas dapat disimpulkan anak merupakan makhluk yang sangat berharga yang butuh bimbingan pembelajaran bermakna yang diberikan oleh guru. Dengan pendidikan anak mampu menjadi individu yang mandiri dan percaya diri dalam menghadapi tantangan hidup yang akan datang.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu sarana untuk pelaksanaan tugas perkembangan dan tempat pembentukan karakter anak semenjak usia dini. Manfaat pendidikan anak usia dini menurut Depdiknas (2003:144) yaitu:1) Membantu anak lebih mengenal dirinya, kemampuannya, sifatnya, kebiasaannya dan kesenangannya. 2) Membantu anak agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. 3) Membantu anak untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapinya, 4) Membantu menyiapkan perkembangan mental dan sosial anak untuk masuk ke lembaga pendidikan selanjutnya. 5) Membantu orang tua agar mengerti, memahami dan menerima anak sebagai individu. 6) Membantu orang tua dalam mengatasi gangguan emosi anak yang ada hubungannya dengan situasi keluarga dirumah. 7) Membantu orang tua mengambil keputusan

memilih sekolah bagi anaknya yang sesuai dengan taraf kemampuan kecerdasan, fisik dan inderanya

Menurut Santoso (2008:20) Taman Kanak-kanak juga merupakan lingkungan sosial bagi perkembangan fisik motorik, kognitif maupun psikomotor anak. Belajar sambil bermain dan bermain untuk belajar dapat pula diwujudkan di Taman Kanak-kanak

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan usia dini bermanfaat membantu anak didik agar dapat mengenal dirinya dan lingkungan terdekatnya sehingga dapat menyesuaikan diri melalui tahap peralihan dari kehidupan di rumah ke kehidupan sekolah dan masyarakat sekitar anak.

3. Konsep Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Menurut Susanto (2011:47) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Menurut Sudarna (2014:11) mengemukakan bahwa kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang

secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Beberapa uraian diatas dapat dikemukakan bahwa kognitif pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

b. Tujuan Pengembangan Kognitif

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003:8). Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak supaya dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti

Singkatnya, perkembangan kognitif ditandai dengan kecakapan mengemukakan beberapa alternatif secara simultan, memilih tindakan yang tepat, dapat memberikan prioritas yang berurutan dalam berbagai situasi.

Menurut Bruner dalam Suprijono, (2010:24), perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan melalui penyusunan materi pelajaran dan mempresentasikannya sesuai dengan tahap perkembangan individu tersebut. Penyusunan materi pelajaran dan penyiapannya dapat dimulai

dari materi secara umum, kemudian secara berkala kembali mengajarkan materi yang sama dalam cakupan yang lebih rinci.

Perkembangan kognitif yang digambarkan oleh Bruner merupakan proses *discovery learning* (belajar penemuan), yaitu penemuan konsep. Pemahaman konsep yaitu tindakan memahami kategori atau konsep-konsep yang sudah ada sebelumnya. Pembentukan konsep adalah tindakan membentuk kategori baru.

Jean Piaget dalam Suprijono, (2010:25) menyatakan bahwa perkembangan kognitif sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa seseorang, sedangkan Bruner menyatakan perkembangan bahasa besar pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif. Dalam memahami dunia sekitarnya individu belajar melalui simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya. Komunikasinya dilakukan dengan menggunakan banyak sistem simbol. Semakin matang individu dalam proses berpikirnya semakin dominan sistem simbolnya.

David Ausubel dalam Suprijono, (2010: 25) mengemukakan bahwa belajar sebagai *reception learning*. Jika *discovery learning* mengemukakan pada pembelajaran induktif, maka *reception learning* merupakan pembelajaran deduktif. Salah satu konsep penting dalam *reception learning* adalah *advance organizer* sebagai kerangka konseptual tentang isi pelajaran yang akan dipelajari individu. *Advance organizer* adalah *statement* pengenalan yang menghubungkan antara skemata yang sudah dimiliki oleh individu dengan informasi yang baru yang akan

dipelajarinya. Fungsi *advance organizer* adalah memberi bimbingan untuk memahami informasi baru.

Advance organizer dapat menjadi jembatan antara materi pelajaran atau informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki individu. Pemberian *advance organizer* bertujuan untuk memberi arahan bagi individu mengetahui apa yang terpenting dari materi yang dipelajari dan juga memberi penguatan terhadap pengetahuan yang diperoleh atau dipelajari.

c. Manfaat perkembangan kognitif

Manfaat pengembangan kognitif adalah mengembangkan daya pikir anak dan menambah pengetahuan anak dan yang belum dikenal menjadi yang dikenal, dari yang sederhana menjadi lebih kompleks. Menurut Sujiono (2008:28) anak yang berusia 5-6 tahun perkembangan kognitifnya berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli, manfaat perkembangan kognitif pada anak prasekolah adalah: (1). Memahami konsep makna berlawanan: kosong/penuh, berat/ringan, (2) Menunjukkan pemahaman mengenai posisi: dimuka/dibelakang, di atas/dibawah, (3) Mampu membedakan bentuk misalnya lingkaran, segitiga dan persegi dengan objek nyata atau gambar, (4) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran, (5) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan: warna, bentuk atau ukuran, (6) Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya, (7) Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama misalnya

“apa pasangan cangkir”, (8) Mencocokkan segitiga, persegi panjang dan wajik, dan lain-lain.

Dengan demikian, melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Siti Partini (2003: 4) bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”. Sedangkan menurut Soemiarti dan Patmonodewo (2003: 20) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak.

Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Piaget dalam Asri Budiningsih (2005: 35) makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.

Perkembangan kognitif pada seorang anak tidak serta merta tumbuh begitu saja. Hal ini berarti bahwa setiap manusia (anak) memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Perkembangan kognitif pada anak memang tidak dapat dikatakan sama dari anak yang satu dengan anak yang lain. Perbedaan perkembangan ini tidak lepas dari beberapa faktor. Terdapat 4 faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada diri seorang anak. Menurut Ahmad Susanto (2011: 59-60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

a. Perkembangan organik dan kematangan sistem syaraf.

Hal ini erat kaitannya dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan organ tubuh anak itu sendiri. Seorang anak yang memiliki kelainan fisik belum tentu mengalami perkembangan kognitif yang lambat. Begitu juga sebaliknya, seorang anak yang pertumbuhannya fisiknya sempurna bukan merupakan jaminan pula perkembangan kognitifnya cepat. Sistem syaraf dalam diri anak turut mempengaruhi proses perkembangan kognitif anak itu sendiri. Bila syaraf dalam otaknya terdapat gangguan tentu saja perkembangan kognitifnya tidak seperti anak-anak pada umumnya (dalam hal ini anak dalam kondisi normal), bisa jadi perkembangannya cepat tetapi bisa juga sebaliknya.

b. Latihan dan Pengalaman

Hal ini berkaitan dengan pengembangan diri anak melalui serangkaian latihan-latihan dan pengalaman yang diperolehnya.

Perkembangan kognitif seorang anak sangat dipengaruhi oleh latihan-latihan dan pengalaman.

c. Interaksi Sosial

Perkembangan kognitif anak juga dipengaruhi oleh hubungan anak terhadap lingkungan sekitarnya, terutama situasi sosialnya, baik itu interaksi antara teman sebaya maupun orang - orang terdekatnya.

d. Ekuilibrasi

Ekuilibrasi merupakan proses terjadinya keseimbangan yang mengacu pada keempat tahap perkembangan kognitif menurut *Jean Piaget*. Keseimbangan tahapan yang dilalui si anak tentu menjadi faktor penentu bagi perkembangan kognitif anak itu sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor perkembangan sistem organik dan sistem syaraf pada anak, berdasarkan pengalaman, kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan.

4. Bermain bagi Anak Usia Dini

a. Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif menurut Soetjiningsih (1995:109) permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk pengembangan fisik, bahasa, kognitif dan sosial

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa education games (permainan edukatif) adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan

b. Pengertian Bermain bagi Anak Usia Dini

Bermain adalah sesuatu yang amat penting dalam kehidupan anak, meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja. Bermain adalah hal serius karena merupakan cara bagi anak-anak untuk meniru dan mengusai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan. Bermain merupakan salah satu fenomena yang paling alamiah dan luas dalam kehidupan anak.

Menurut Tedjasaputra (2001:38) bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain paling digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah, dan sebagian waktu digunakan untuk bermain.

Terdapat instink bermain pada setiap anak serta kebutuhan melakukannya dalam suatu pola yang khusus guna melibatkannya dalam suatu kegiatan yang membantu proses kematangan anak. Dalam hal ini bukan hanya terkait dengan pertumbuhan fisik tetapi juga perkembangan sosial dan mentalnya. Melalui bermain anak belajar berbagai hal yang ada disekelilingnya.

Menurut Sudono, (1995:1) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah tahap awal dari proses panjang belajar pada anak-anak yang dialami oleh setiap manusia. Melalui cerita bergambar ini dapat menyenangkan anak dan anak akan memperoleh pengalaman yang kaya, baik dengan dirinya sendiri, lingkungan maupun orang lain disekitarnya.

c. Tujuan Bermain

Mengembangkan potensi anak bisa dilakukan dengan berbagai macam cara. Permainan adalah salah satunya, yang justru kerap disepelekan orang tua. Padahal bermain selain memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan juga dapat mengembangkan kreativitas anak akan nilai, sikap, toleransi, serta pemahaman. Masa anak usia dini merupakan periode emas perkembangan otak anak. Pada masa itu, ia membutuhkan banyak stimulasi. Semakin banyak stimulasi yang diberikan, maka hubungan koneksi antar saraf akan semakin banyak. Artinya, anak akan semakin cerdas. Salah satu bentuk stimulasinya adalah bermain. Bermain merupakan cara untuk mengeskpresikan perasaan dan emosi yang lebih cepat dibandingkan menyampaikan ekspresi secara verbal. Oleh karenanya kegiatan bermain bagi anak perlu mendapat perhatian para pendidik anak usia dini.

Menurut Suryana (2013:140), pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak.

Menurut Adriana (2012:74) Tujuan bermain bagi anak usia dini adalah:1) Menyalurkan emosi atau perasaan anak, 2) Mengembangkan keterampilan berbahasa, 3) Melatih motorik kasar dan motorik halus, 4) Mengembangkan kecerdasan, 5) Melatih kerja sama mata dengan tangan, 6) Melatih daya imajinasi

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa melalui kegiatan bermain dapat dikembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik dari aspek sosial, emosional, kognitif dan bahasa. Selanjutnya dapat dipahami bahwa bermain sesungguhnya sesuatu kodrat anak dan merupakan cara anak untuk belajar. Pembelajaran di TK adalah bermain sambil belajar dan belajar melalui kegiatan bermain.

d. Karakteristik Bermain

Karakteristik bermain bagi anak usia dini Menurut Suyanto (2005:133) mengatakan karakteristik bermain adalah sebagai berikut:1) Motivasi internal (*internally motivated*) yaitu anak ikut bermain berdasarkan keinginannya sendiri (*voluntir*). 2) Aktif anak melakukan berbagai kegiatan baik fisik maupun mental. 3) Nonliteral artinya anak dapat melakukan apa saja yang diinginkan, terlepas dari realitas. 4) Tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya.

Jeffre, McConkey dan Hewson dalam Sujiono, (2009:146) terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator yaitu :1) Bermain muncul dari dalam diri anak, 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati, 3) Bermain adalah aktifitas nyata atau sesungguhnya, 4) Bermain harus

difokuskan pada proses dari pada hasil, 5) Bermain harus didominasi oleh pemain, 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Berdasarkan karakteristik bermain di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sukarela tanpa ada paksaan yang dilakukan secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapai.

e. **Manfaat Bermain**

Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai dengan jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar dalam Ismail (2012:27) manfaat bermain sebagai berikut:

- 1) Sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak. Anak mempunyai energi berlebih karena terbebas dari segala macam tekanan, baik tekanan ekonomis maupun sosial, sehingga ia mengungkapkan energinya dalam bermain.
- 2) Sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa
- 3) Sebagai pelanjut citra kemanusiaan. Melalui bermain anak melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari pekerjaan sejarah umat manusia.
- 4) Untuk membangun energi yang hilang. Bermain merupakan medium untuk menyegarkan badan kembali setelah bekerja berjam-jam
- 5) Untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya.

Melalui kegiatan bermain, anak memuaskan keinginan-keinginannya yang terpendam atau tertekan

- 6) Bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya
- 7) Memberi stimulus pada pembentukan kepribadian. Kepribadian terus berkembang dan untuk pertumbuhan yang normal, perlu ada rangsangan

Tedjasaputra (2007:38) menyebutkan dari penelitian yang dilakukan para ilmuwan, diperoleh temuan bahwa permainan mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. manfaat itu yaitu :1) Untuk perkembangan aspek fisik. 2) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus. 3) Untuk perkembangan aspek sosial. 4) Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian , 5) Untuk perkembangan aspek kognisi. 6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan. 7) Mempengaruhi perkembangan kreativitas anak , 8) Pemanfaatan sebagai media terapi, 9) Pemanfaatan sebagai media intervensi

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak, baik dalam ranah fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional.

5. Permainan Balok Ukur

a. Pengertian Balok Ukur

Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (2006:23) balok ukur ini terdiri dari balok tanpa cat. Tujuan khusus agar anak-anak mudah mengenal ukuran. Balok ini terdiri dari berbagai satuan ukuran.

Dengan perkataan lain, balok ukur ini memberi kesempatan kepada anak untuk pengertian sama, pengertian lebih panjang atau lebih pendek, menyusun berdasarkan ukuran, mengenal satuan ukuran, mengenal alternatif berpikir atau penyelesaian masalah, melatih pengurangan dan penjumlahan, membuat bangunan secara kreatif, memahami ukuran dan belajar mengukur.

Balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karena saat dulu sekolah di TK, balok juga sudah ada dan dimainkan di sekolah. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar. (*Sumber: Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain, Diknas, 2003*).

Bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Tidak hanya untuk aspek kognitif, motorik, tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak (EQ). Balok terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Anak usia batita biasanya belum dapat menciptakan bentuk bangunan yang bermakna. Biasanya anak hanya menumpukkan baloknya saja. Karena pada tahap ini, anak berada dalam tahap perkembangan sensor-motornya. Untuk anak di atas usia batita, mereka sudah dapat menciptakan bentuk yang baru seperti bangunan, jembatan, dan sebagainya. Pemberian mainan balok dilakukan secara bertahap. Pada anak usia kecil, jangan diberikan permainan balok yang

rumit karena perkembangan motorik halusnya belum sempurna. Karena manfaatnya besar, permainan ini sebaiknya diberikan pada anak sejak usia dini. Untuk bayi, tersedia berbagai balok yang terbuat dari bahan busa.

b. Tujuan Permainan Balok Ukur

Menurut kantor menteri negara urusan peranan wanita dan badan Koordinasi keluarga Berencana Nasional (1991:57) Permainan balok ukur bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan , gerakan halus, bahasa, sosialisasi dan kreatifitas anak usia dini

Menurut Yulia (2007:1) mengemukakan bahwa bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Tidak hanya untuk aspek kognitif, motorik, tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak (EQ). Balok terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Anak usia batita biasanya belum dapat menciptakan bentuk bangunan yang bermakna. Biasanya anak hanya menumpukkan baloknya saja. Karena pada tahap ini, anak berada dalam tahap perkembangan sensor-motornya. Untuk anak di atas usia batita, mereka sudah dapat menciptakan bentuk yang baru seperti bangunan, jembatan, dan sebagainya.



B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

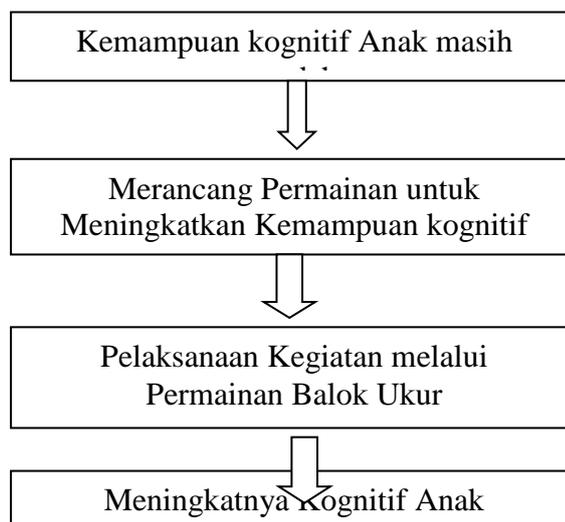
1. Mahdalena (2012) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengurutkan Pola Warna Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Batang Anai”. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa melalui kegiatan mengurutkan pola warna kognitif anak mengalami peningkatan.
2. Hafnidar (2012) dengan judul “Peningkatan Kemampuan kognitif Anak Melalui permainan acak geometri di Taman Kanak-Kanak Yayasan Kesejahteraan anak Lubuk Sikaping”. Hasil penelitian adalah kemampuan kognitif anak meningkat melalui kegiatan bermain acak geometri di Taman Kanak-Kanak Yayasan Kesejahteraan anak Lubuk Sikaping.

Kedua penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan kognitif anak namun menggunakan media dan cara yang berbeda.

C. Kerangka Berfikir

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang sejak lahir dan berkembang atau meningkat seiring dengan perkembangan dan pertumbuhannya. Kemampuan kognitif dapat meningkat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup perkembangan dan pertumbuhan. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik di antaranya faktor latihan dan gizi.

Peningkatan kognitif dapat diidentifikasi melalui kemampuan anak dalam mengembangkan kognitif anak. Pada dimensi suasana, bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan. Suasana yang tercipta dari perasaan yang menyenangkan tersebut secara psikologis membuat anak lebih terbuka dan siap untuk terlibat dalam suatu aktivitas dengan tanpa beban. Jadi kegiatan kognitif menyusun balok ukur, anak yang secara konseptual peningkatan kognitif anak melalui kegiatan balok ukur dapat dilihat dalam kerangka konseptual berikut:



Bagan 1
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir di atas dapat diajukan hipotesis penelitian ini yaitu Melalui permainan balok ukur dapat meningkat kemampuan kognitif anak di TK Tunas Bangsa Kabupaten Pesisir Selatan.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Kognitif adalah intinya merupakan kemampuan seseorang untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.
2. Melalui permainan balok ukur dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak dengan adanya peningkatan persentase dari Siklus I ke Siklus II. aspek pertama siklus I meningkat menjadi 25%, dan di Siklus II meningkat menjadi 88%, aspek kedua, siklus I menjadi 31% dan siklus II meningkat menjadi 94%, aspek ketiga, siklus I menjadi 31% dan siklus II meningkat menjadi 88%.
3. Kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan kegiatan balok ukur pada anak Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Ranah Pesisir Kelompok B.

B. Implikasi

Pengenalan kemampuan kognitif melalui permainan balok ukur dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak untuk setiap indikatornya terutama dalam Menyusun tinggi dan rendah dan sebaliknya melalui permainan balok ukur, Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda melalui balok ukur, Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya melalui permainan balok.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan hasil temuan dilapangan, peneliti dapat memberikan beberapa saran yaitu :

1. Bagi Guru penggunaan berbagai media yang menarik dapat dalam setiap pembelajarannya untuk dapat memberi pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak. Salah satu media yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah menggunakan permainan balok ukur dengan berbagai modifikasi yang disesuaikan dengan tema.
2. Kepada pihak TK Tunas Bangsa, hendaknya dapat melengkapi media permainan yang lain untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak seperti permainan Balok Ukur.
3. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencari alternatif lain untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan metode serta media pembelajaran yang bervariasi.
4. Bagi para pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan untuk menambah wawasan.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. LPTK UNP.
- Departemen Pendidikan Nasional Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, Bandung: Citra Umbara. John. W.
- Depdiknas. 2003. *Pedoman Pembelajaran TK*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga kependidikan.
- Dwi Rakhmawati. 2011. *Kreasi Unik dengan Sampah Kertas*. Jakarta: Indocamp.
- Hafnidar (2012) dengan judul “Peningkatan Kemampuan kognitif Anak Melalui permainan acak geometri di Taman Kanak-Kanak Yayasan Kesejahteraan anak Lubuk Sikaping”.
- Hurlock, Elizabeth.1978. *Child Growth and Development*. alih bahasa *perkembangan anak*, penterjemah:Meitasari Tjandrasa, Jakarta: Erlangga.
- Kementerian Pendidikan Nasional, Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak. tahun, 2010
- Mahdalena (2012) “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengurutkan Pola Warna Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pempl Batang Anai”.
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2005).
- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2005 *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdikbud
- Sudarna. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*, Jakarta:
- Soetjiningsih. 1995, *Tumbuh kembang anak*. Jakarta: EGC
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Jakarta: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nurani.2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: Idektif.

- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Suryana, Dadan, 2013, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Padang: Universitas Negeri Padang Press
- Suyanto, Slamed. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Suyoto, Dadang. (2002). *Ringkasan Statistik Deskriptif*. Jakarta: Hanindita
- Tedjasaputra. Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Garasindo
- Yulia Singgih Gunarsa. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : Gunung Mulia