

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
KEGIATAN MEMBENTUK TANAH LIAT TEKNIK *COIL*
DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI II
KOTA SAWAHLUNTO**

SKRIPSI

**untuk memperoleh sebagian peryaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**MARMINI
NIM : 2011/1110479**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan
Membentuk Tanah Liat Teknik *Coil* di Taman Kanak-kanak
Pertiwi II Kota Sawahlunto

Nama : Marmini

NIM/BP : 1110479/2011

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

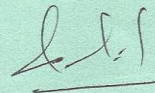
Padang, September 2013

Pembimbing I



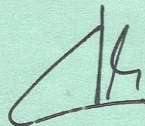
Dra. Zulmihati, M.Pd
NIP. 19601225 1986032001

Pembimbing II



Yaswinda, M.Pd
NIP. 19740903 2010122001

Ketua Jurusan



Dra. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 196207301988032002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*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 ANAK MELALUI KEGIATAN MEMBENTUK TANAH LIAT TEKNIK *COIL* DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI II KOTA SAWAHLUNTO

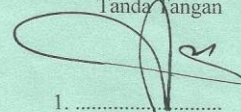
Nama : Marmini
NIM/BP : 1110479/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

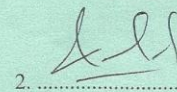
Padang, Juli 2013

Tim Penguji,

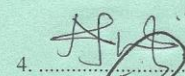
1. Ketua : Dra. Zulminiati, M.Pd
2. Sekretaris : Yaswinda, M.Pd
3. Anggota : Dra. Farida Mayar, M.Pd
4. Anggota : Nurhafizah, M.Pd
5. Anggota : Dr. Rakimahwati, M.Pd

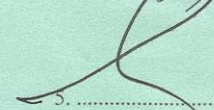
Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, April 2013

Yang menyatakan,



MARMINI
NIM. 1110479

ABSTRAK

MARMINI, 2013: Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Kegiatan Membentuk Tanah Liat Teknik *Coil* Di Taman Kanak-kanak Pertiwi II Kota Sawahlunto". Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Perkembangan kognitif anak di TK PERTIWI II Kota Sawahlunto masih jauh dari kemampuan yang hendak dicapai. Hal ini terlihat dari kemampuan menghitung bentuk coil dari tanah liat, menyebut angka, huruf, menghubungkan bentuk buah-buahan dengan angka dan huruf dari gulungan tanah liat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui tanah liat.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak Taman Kanak-kanak Pertiwi II Kota Sawahlunto pada kelompok B1 yang berjumlah 12 orang anak. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei – Juni tahun 2013, dengan dua siklus, masing-masing siklus dilakukan tiga kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi, format hasil penelitian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus 1 peningkatan kemampuan kognitif anak pada umumnya masih berada pada kategori rendah sesuai dengan persentase tingkat keberhasilan dan dilanjutkan pada siklus II peningkatan kemampuan kognitif anak menjadi amat baik dan melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) serta menunjukkan hasil yang positif, terlihat dari persentase tingkat keberhasilan untuk setiap indikatornya, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak sangat memuaskan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari siklus I ke siklus II sudah mengalami peningkatan yang cukup berarti, hal ini membuktikan permainan tanah liat dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi II Kota Sawahlunto.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberi kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Membentuk Tanah Liat Teknik *Coil* Di TK Pertiwi II Kota Sawahlunto”**.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program pendidikan Sarjana Kependidikan di Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu secara khusus peneliti mengucapkan terima kasih yaitu kepada:

1. Ibu Dra. Hj Zulmiati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Yaswinda, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberi bantuan arahan dan bimbingan dengan sabar untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, MS.Kons, selaku Dekan Fakultas yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dra Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
5. Seluruh dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

6. Tata Usaha di jurusan PG-PAUD yang telah banyak memberikan bantuan kepada peneliti.
7. Ibu Ermiyenti, M.Pd. selaku pengawas TK/RA Kota Sawahlunto yang telah memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini.
8. Suami, anak Toni Eka Putra Santoso, Welyani Santoso, dan Mega Fetria Santoso yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Seluruh teman-teman, guru-guru TK Pertiwi II Kota Sawahlunto yang telah bekerja sama dalam penelitian ini.
10. Murid-murid kelompok B1 TK Pertiwi II Kota Sawahlunto yang telah bekerja sama dalam penelitian ini.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari bahwa masih ada kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat. Demikianlah harapan peneliti, semoga amal ibadah yang kita lakukan dapat diterima Allah SWT dan mendapat ridhoNya. Amin.

Padang, April 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	6
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	8
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
c. Karakteristik Anak Usia dini	11
3. Perkembangan Anak Usia Dini	12
4. Fungsi Taman Kanak-kanak	13
5. Kognitif	14
a. Pengertian Kognitif	14
b. Media Pengembangan Kognitif	15
c. Metode Pengembangan Kognitif	16
6. Tanah Liat.....	17
a. Pengetian Permainan	17
b. Tujuan Permainan	19
c. Permainan Tanah Liat	20
d. Kegiatan	22
e. Teknik Coil	23

B. Penelitian Relevan	23
C. Kerangka Berfikir	24
D. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	25
B. Waktu dan Tempat	25
C. Subjek Penelitian.....	25
D. Prosedur Penelitian	26
E. Defenisi Operasional	38
F. Instrument Penelitian	38
G. Teknik Pengumpulan Data	39
H. Teknik Analisis Data.....	39
I. Indikator Keberhasilan	40
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	41
B. Analisis Data	69
C. Pembahasan	72
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	74
B. Implikasi	75
C. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN	80

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Koseptual	24
Bagan 2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	26

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Indikator Yang Harus Dicapai	19
Tabel 2. Format Observasi	38
Tabel 3. Hasil Observasi (Sebelum Tindakan)	41
Tabel 4. Hasil Observasi Pada Pertemuan I Siklus I (Sebelum Tindakan)	44
Tabel 5. Hasil Observasi Pada Pertemuan 2 Siklus 1 (Setelah Tindakan)	47
Tabel 6. Hasil Observasi Pada Pertemuan 3 Siklus 1 (Setelah Tindakan)	50
Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan 1, 2, dan 3	54
Tabel 8. Hasil Observasi Pada Pertemuan 1 Siklus II (Setelah Tindakan)	57
Tabel 9. Hasil Observasi Pada Pertemuan 2 Siklus II (Setelah Tindakan)	60
Tabel 10. Hasil Observasi Pada Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan)	63
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3	66
Tabel 12. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak (Kategori Sangat Tinggi) ...	69
Tabel 13. Kemampuan Kognitif Anak (Kategori Tinggi)	70
Tabel 14. Kemampuan Kognitif Anak (Kategori Rendah)	71

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Hasil Observasi (Sebelum Tindakan)	43
Grafik 2. Hasil Observasi Pada Pertemuan 1 Siklus 1 (Setelah Tindakan)	46
Grafik 3. Hasil Observasi Pada Pertemuan 2 Siklus 1 (Setelah Tindakan)	49
Grafik 4. Hasil Observasi Pada Pertemuan 3 Siklus 1 (Setelah Tindakan)	52
Grafik 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan 1, 2, dan 3	55
Grafik 6. Hasil Observasi Pada Pertemuan 1 Siklus II (Setelah Tindakan)	58
Grafik 7. Hasil Observasi Pada Pertemuan 2 Siklus II (Setelah Tindakan)	61
Grafik 8. Hasil Observasi Pada Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan)	64
Grafik 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3	67

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian	80
Lampiran 2. Lembar Pengamatan.....	87
Lampiran 3. Dokumentasi	94
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini juga dapat menumbuhkan kemampuan dalam mengorganisasikan ide-ide serta membangun sistem berfikir yang langsung dapat mereka gunakan pada masa kanak-kanak yang disebut masa penuh gejolak karena tingkat kesukaran dalam mengasuh akan mempengaruhi pembentukan kepribadian anak dikemudian hari. Anak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat termasuk didalamnya perkembangan kecerdasan, kreativitas, dan kemampuan emosi yang akan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidupnya dan akan menjadi landasan pembentukan pribadi pada masa mendatang.

Kemampuan kognitif diperlukan bagi anak dalam rangka mengembangkan pengetahuan tentang apa yang dilihat, didengar, dirasa, dan diraba ataupun yang ia cium melalui panca indra yang dimilikinya. Kemampuan kognitif merupakan suatu proses berfikir, yaitu kemampuan anak untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya

Di dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Dalam bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, meningkatkan kemampuan kognitif, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, dan daya fantasi.

Perkembangan kemampuan kognitif anak tidak bisa berkembang dengan baik, bisa jadi guru yang salah atau kurang memahami dalam memberikan rangsangan kepada anak. Mereka tidak menyadari bahwa rangsangan tersebut diperlukan dan harus diberikan pada anak. Dan menganggap bahwa kemampuan kognitif anak akan tumbuh sendiri serta bawaan sejak lahir. Tapi ada juga karena sifat dari guru anak yang cenderung kaku dan menganggap anak seperti atasan bawahan. Padahal sikap guru yang seperti ini sangat menghambat perkembangan anak.

Perkembangan kemampuan kognitif berhubungan dengan perkembangan intelektual dan pertumbuhan mental. Perkembangan kemampuan kognitif anak dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah kematangan fisik, dan interaksi dengan orang-orang di sekitarnya. Pengasuh dan pendidik juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Pengembangan kemampuan kognitif anak berkaitan juga dengan menggunakan gerak untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta keterampilan mempergunakan tangan untuk menciptakan dan mengubah sesuatu, menjadi bentuk angka, huruf dan buah-buahan. Perkembangan kemampuan kognitif ini terjadi pada saat bermain, pada saat bermain itulah anak melatih koordinasi tangan dan mata.

Anak yang kemampuan kognitifnya berkembang dengan baik, maka akan terlihat cerdas dalam melakukan kegiatan, terlihat lebih menonjol dari anak seusianya. Ketika anak diberi tugas berkaitan dengan keterampilan tangan seperti dalam kegiatan membuat bentuk, hasil dari kegiatan anak akan terlihat indah seperti indikator keberhasilan. Untuk itu pendidikan anak usia dini diharapkan memiliki keterampilan dan dapat mengembangkan kognitif anak dalam melayani pertumbuhan dan perkembangan anak.

Berdasarkan kenyataan yang peneliti temui di lapangan yaitu di TK Pertiwi II Kota Sawahlunto bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah. Anak tidak mengerti dan tidak mampu mengembangkan apa yang ditugaskan, hal ini disebabkan karena alat dan bahan yang digunakan tidak bervariasi.

Dalam kegiatan membentuk anak hanya bisa meniru dan mencontoh. Media yang digunakan kurang menarik minat anak. Metode untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kurang tepat. Oleh sebab itu dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak, maka guru menggunakan tanah liat untuk kegiatan membuat bentuk buah-buahan, angka dan huruf teknik *coil* (pilin) sebagai media pengembangan kognitif anak.

Melihat kenyataan yang ada, peneliti tertarik untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media tanah liat teknik *coil* di TK Pertiwi II Kota Sawahlunto. Kegiatan tanah liat yang menggunakan air, ember kecil, handuk, dan celemek. Sehingga kegiatan ini akan menghasilkan bentuk angka, huruf dan buah-buahan yang menarik disukai anak didik akan meningkatkan kemampuan kognitif dan imajinasi anak. Disamping itu bahan yang kita kenalkan akan menambah informasi ilmu dari bahan yang ada di sekitarnya dan menambah pengetahuannya

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi anak dalam kegiatan membentuk tanah liat sebagai berikut :

1. Kemampuan kognitif anak rendah
2. Anak hanya meniru dan mencontoh
3. Media yang digunakan tidak menarik
4. Metode mengembangkan kognitif anak kurang tepat

C. Pembatasan Masalah

Karena luasnya ruang lingkup yang mempengaruhi kegiatan membentuk tanah liat, terbatasnya waktu dan biaya yang tersedia, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu, masih rendah kemampuan kognitif anak melalui kegiatan membentuk tanah liat.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah yaitu : “Bagaimanakah peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan membentuk tanah liat teknik *coil* di TK Pertiwi II Kota Sawahlunto?”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka pemecahan masalah dapat dilakukan dengan kegiatan membentuk dari tanah liat menjadi bentuk angka, huruf dan buah-buahan

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk “Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan membentuk tanah liat teknik *coil* di TK Pertiwi II Kota Sawahlunto”.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk anak didik, guru, orang tua, sekolah, masyarakat, bagi peneliti sendiri dan bagi peneliti lainnya.

1. Bagi anak didik, dapat meningkatkan pengetahuannya, dan dapat meningkatkan kognitif anak.
2. Bagi guru, menambah pengetahuan dan wawasan guru, meningkatkan variasi dan teknik dalam mengajar.
3. Bagi orang tua, untuk selalu mendorong anak dalam permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak.
4. Bagi TK, untuk meningkatkan kualitas sekolah, sehingga tamatan sekolah memiliki kognitif yang sesuai dengan standar Sekolah Dasar.
5. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan wawasan dalam melakukan kegiatan penelitian, terutama dalam mengembangkan kognitif anak.
6. Bagi peneliti lain, dapat dimanfaatkan dan dipergunakan sebagai bahan bacaan, dan sebagai perbandingan apabila melakukan penelitian yang terkait dengan kognitif anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Hurlock (1980), masa kanak-kanak di mulai setelah bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual, kira-kira 13 tahun untuk wanita dan 14 tahun untuk laki-laki. Masa kanak-kanak di bagi lagi menjadi dua periode yang berbeda, yaitu awal dan akhir masa kanak-kanak. Periode awal berlangsung dari umur 2-6 tahun, dan periode akhir pada masa usia 6 sampai tiba saatnya anak matang secara seksual.

Menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 28, disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini bukan bersifat wajib, tetapi lebih bersifat anjuran. Orang tua diharapkan menyadari tentang pentingnya pendidikan anak usia dini, sehingga memasukkan anaknya pada kelompok bermain atau ke TK pada pendidikan anak usia dini sebelum Sekolah Dasar.

Menurut Setiawan (2002), yang mengacu pada teori Piaget, anak usia dini dapat dikatakan sebagai usia yang belum dapat dituntut untuk berpikir secara logis, yang memiliki karakteristik berpikir

konkrit, realisme, sederhana, animisme, sentrasi, dan memiliki daya imajinasi yang kaya.

Peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah masa awal sampai akhir kanak-kanak. Usia dini merupakan usia yang sedang menjalani proses perkembangan yang pesat dan fundamental untuk kehidupan selanjutnya. Anak usia dini belum bisa dituntut untuk banyak berfikir secara logis.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Eliyawati (2005: 18) menguraikan karakteristik anak usia dini adalah : (a) anak bersifat unik, (b) anak bersifat egosentris, (c) anak bersifat egosentris, (d) anak memiliki rasa ingin tahu yang besar dan antusias terhadap banyak hal, (e) anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, (f) anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, (g) anak senang dan kaya akan fantasi atau daya khayal, (h) anak masih mudah frustrasi, (i) anak masih kurang pertimbangan melakukan sesuatu, (j) anak memiliki daya perhatian yang pendek, (k) anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar baru pengalaman, (l) anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Depag RI (2003) mengemukakan karakteristik anak usia dini adalah aktif melakukan berbagai eksplorasi dalam kegiatan bermain, maka sesuai dengan karakteristik tersebut proses pembelajarannya ditekankan pada aktifitas dalam bentuk belajar sambil bermain yang menekankan pada pengembangan potensi di bidang fisik, intelegensi,

sosial emosional bahasa, dan komunikasi menjadi kompetensi/kemampuan yang secara aktual dimiliki anak.

Peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah individu yang memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa, mereka sangat aktif, dinamis, antusias, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap apa yang dia lihat ataupun yang mereka dengar.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan usia dini dilakukan Sebelum jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan anak usia dini tidak bersifat wajib, hanya bersifat anjuran. Orangtua diharapkan menyadari tentang pentingnya pendidikan anak sejak dini, sehingga memasukkan anaknya pada kelompok bermain atau ke Taman Kanak-kanak sebelum Sekolah Dasar.

Pestalozzi dalam Zaman (2007:1.23) melihat pendidikan anak usia dini merupakan segala usaha yang dilakukan oleh orang dewasa mencakup berbagai layanan pendidikan menyesuaikan dengan perkembangan anak menurut kodratnya.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 menyatakan : “Bahwa pendidikan anak usia dini 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, rohani anak

agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas,2003)”.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan pada anak yang dilakukan sebelum jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan anak usia dini hanya bersifat anjuran dengan tujuan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Untuk itu pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan nilai-nilai dasar anak sehingga anak siap dalam pendidikan lebih lanjut.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Solehuddin (2009:4.14) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mendorong dan memperlancar perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianutnya. Elyawati (2008.8) menyatakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah bagaimana menyediakan lingkungan yang memberikan kesempatan belajar pada anak.

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Jalal dalam Santoso (2007:2.18) adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak anak. Dewantara dalam Santoso (2007:82.18) mengemukakan tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak adalah mengembangkan rasa tertib, damai serta pikiran sehat dan menciptakan suasana menyenangkan pada lingkungan sekitar anak tersebut.

Dapat disimpulkan dari teori di atas, bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mendorong dan memperlancar perkembangan anak. Bagaimana mengembangkan berbagai potensi anak sejak usia dini agar anak dapat hidup mandiri di tengah-tengah masyarakat.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Solehuddin (2009:4.19) mengemukakan sejumlah karakteristik pendidikan anak usia dini, yaitu : 1. Bersifat integrasi, yaitu program pendidikan yang dapat menyajikan suatu aktifitas belajar anak secara terpadu, sehingga proses pembelajaran dilakukan secara terstruktur dan dapat di implementasikan dalam bentuk kegiatan anak yang alamiah dan terbuka. 2. Kontinyu dan berkelanjutan, yaitu pendidikan yang diberikan pada anak usia dini harus berkelanjutan dari berbagai dimensi, baik fisik, intelektual, emosional, maupun spiritual. 3. Bersifat *emergent*, yaitu pendidik anak usia dini perlu memperhatikan dan menyesuaikan hal-hal yang bersifat spontan dan menjadi pemerhati anak. 4. Bersifat *koheren*, yaitu adanya keterkaitan yang jelas antara satu pendidikan dengan pendidikan yang lainnya. Pendidikan yang tidak ada keterkaitan membuat anak usia dini tidak siap mengikuti pendidikan selanjutnya. 5. Kaya dan bervariasi, yaitu program pembelajaran yang menyediakan pengalaman belajar dengan pengayaan interaksi antara anak dengan berbagai sumber belajar. Pembelajaran yang berinteraksi

satu sama lain tersebut dilakukan secara bervariasi sehingga anak kaya dengan pengalaman belajar.

Depag RI, (2003) mengemukakan karakteristik pendidikan anak usia dini adalah aktif melakukan berbagai eksplorasi dalam kegiatan bermain, maka sesuai dengan karakteristik tersebut proses pembelajarannya ditekankan pada aktifitas dalam bentuk belajar sambil bermain yang menekankan pada pengembangan potensi di bidang fisik, intelegensi, sosial emosional bahasa, dan komunikasi menjadi kompetensi/kemampuan yang secara aktual dimiliki anak.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan, bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini haruslah dilakukan oleh pendidik secara terstruktur, berkesinambungan, saling keterkaitan satu sama lain untuk mengembangkan potensi di bidang fisik, intelegensi, sosial emosional bahasa, dan komunikasi menjadi kompetensi/kemampuan yang secara aktual dimiliki anak.

3. Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini dilihat dari rentang usia, menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anak yang semenjak lahir sampai umur 6 tahun.

Syaodih (2005:20), perkembangan anak usia dini adalah suatu perubahan emosional yang bersifat kualitatif, baik dari fungsi fisik maupun mental sebagai hasil keterkaitan dengan pengaruh lingkungan.

Perkembangan kognitif dapat terjadi dengan proses belajar, sehingga memperoleh pengalaman baru dan menimbulkan perilaku baru.

Usia dini merupakan periode keemasan atau periode yang paling sering dan mendasar dalam rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan anak. Banyak fakta ditemukan bahwa pada masa usia dini anak menemukan potensi berkembang paling cepat tetapi juga menjadi masa yang kritis jika orang tua tidak dapat mendidik anak dengan baik.

Suryana (2009:1) mengungkapkan bahwa “Riset membuktikan bahwa hanya tercapai 5% dari perkembangan sel syaraf anak yang semenjak lahir telah mencapai 100-200 milyar, dimana setiap sel dapat membuat hubungan dengan 20.000 sel syaraf otak”. Berdasarkan hal ini anak usia 0-6 tahun merupakan usia yang sangat kritis bagi pengembangan kecerdasan anak, jika masa ini tidak dapat dioptimalkan.

Dapat disimpulkan bahwa periode perkembangan anak usia dini adalah sebuah kesempatan emas bagi kita baik sebagai orang tua ataupun sebagai pendidik untuk meningkatkan kognitif anak. Sangat disayangkan jika pada periode ini anak tidak dapat mengembangkan kognitifnya karena kita tidak mendorong dan menumbuhkan kembangannya kognitifnya yang sesuai dengan masa perkembangannya.

4. Fungsi Taman Kanak-Kanak

Montessori (dalam Zaman, 2007) mengatakan Taman Kanak-kanak (TK) itu bisa membantu perkembangan anak secara menyeluruh.

Sedangkan menurut Dewantoro TK berfungsi untuk menuntun tumbuh kembangnya kekuatan kodrat yang dimiliki anak kearah yang lebih baik.

Fungsi TK dalam kurikulum adalah membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa TK berfungsi membantu tumbuh kembangnya anak kearah yang lebih baik agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

5. Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Ahmad (2011:47) kognitif adalah suatu proses berfikir, 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.

Piaget dalam Yuliani (2005:3.2) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan hanya pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya. Dalam pandangan ini organisme aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan.

Dapat disimpulkan bahwa kognitif mempunyai hubungan dengan intelegensi. Kognitif merupakan proses berfikir untuk menghubungkan suatu kejadian atau peristiwa. Kognitif dipengaruhi oleh lingkungan dan interaksi antara organisme.

b. Media Dalam Pengembangan Kognitif

Media yang digunakan dalam pengembangan kognitif anak TK pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya, menyenangkan, dan bisa membantu guru menghubungkan satu hal dengan hal yang lainnya. Perangkaian kemampuan kognitif yang telah diberikan bisa dijadikan tolak ukur keberhasilan media tersebut.

Yuliani (2005: 8.9) mengemukakan syarat-syarat media dalam pengembangan kognitif anak : (1) Menarik/ menyenangkan baik warna maupun bentuk. Anak usia TK sangat menyukai warna, guru harus bisa menggunakan warna sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar. (2) Tumpul (tidak tajam) bentuknya. (3) Hindari menggunakan benda yang tajam, dan runcing. Jika alat-alat tersebut memang harus digunakan, maka guru harus mendampingi dan mengawasi anak menggunakan benda tersebut. (4) Ukuran disesuaikan untuk anak usia TK. Setiap media yang digunakan untuk meningkatkan kognitif anak harus sesuai dengan anak TK. Jika menggunakan balok, permukaan balok harus rata, tidak berat, dan ukurannya yang bisa digenggam oleh anak. (5) Tidak membahayakan anak. Tingkat berbahaya media yang digunakan jangan diukur dengan usia dewasa. Benda yang tidak berbahaya bagi orang dewasa, belum tentu tidak berbahaya bagi anak usia TK. (6) Dapat

dimanipulasi. Setiap media dan alat yang digunakan sebaiknya bisa dimanipulasi sehingga bisa meningkatkan kreatifitas dan kemampuan kognitif anak.

Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar. Sedangkan Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong anak untuk belajar.

Menurut teori di atas dapat disimpulkan bahwa media ialah segala alat fisik yang memenuhi syarat-syarat yaitu menarik/ menyenangkan baik warna maupun bentuk, tumpul (tidak tajam) bentuknya, ukuran disesuaikan untuk anak usia TK, tidak membahayakan anak, dapat dimanipulasi

c. Metode Pada Pengembangan Kognitif

Yuliani (2005:7.3) metode adalah cara menyampaikan/ menstransfer ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik. Metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan.

Pendapat Guilford (Hildebrand, *dalam* Moeslihatoen, 1999 : 7.4) untuk membantu pengembangan kognitif, anak perlu dibekali dengan pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan mengobservasi dan mendengarkan dengan tepat. Berikut ini adalah macam-macam metode yang dapat digunakan untuk Pengembangan kognitif anak TK : (a) metode bermain, (b) metode pemberian tugas, (c) metode demonstrasi,

(d) metode tanya jawab, (e) metode mengucapkan syair, (f) metode percobaan/ eksperimen, (g) metode bercerita, (h) metode karya wisata, dan (i) metode dramatisasi.

Metode yang dapat mengembangkan kognitif anak agar dapat berfikir, menalar, mampu menarik kesimpulan, dan membuat generalisasi. Caranya adalah dengan memahami lingkungan sekitar, mengenal orang dan benda-benda yang ada, memahami tubuh dan perasaan mereka sendiri. Selain itu melatih anak menggunakan bahasa untuk berhubungan dengan orang lain, dan melakukan apa yang dianggap benar berdasarkan nilai yang ada dalam masyarakat.

Disimpulkan bahwa metode pada pengembangan kognitif dapat menyampaikan/mentransfer ilmu dengan tepat, dan anak perlu dibekali dengan pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan mengobservasi dan mendengarkan dengan tepat.

6. Tanah Liat

a Pengertian Permainan

Pakar pendidikan sering menggunakan istilah bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain dapat berupa bergerak, seperti berlari, melempar, memanjat, bertepuk, mendorong, atau kegiatan bermain *puzzle*, bermain bahasa asing, dan lain-lain. Permainan dapat juga dengan menggunakan media yang tersedia di kelas seperti krayon, balok, atau yang tersedia di alam seperti pasir, tanah liat, tumbuhan, dan lain-lain.

Montolalu (2005:62) menyebutkan bahwa permainan pada anak dapat meningkatkan perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Kemudian manfaat permainan pada anak didik dapat meningkatkan kreativitas, kecerdasan otak, menanggulangi konflik antar anak, melatih empati,, mengasah panca indra, dan melakukan penemuan.

Eliyati (2005:62) menyebutkan bahwa permainan edukatif adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan anak usia dini, permainan edukatif adalah permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan edukatif, sesuatu yang menyenangkan atau menghibur dan mengandung unsur mendidik bagi anak usia dini. Permainan sesuatu kegiatan yang dilakukan anak dengan rasa senang dan kepuasan hati bagi anak. Dalam permainan tugas anak ikut dalam kegiatan, sementara tugas guru adalah memfasilitasi dan memotivasi anak dalam permainan.

Permainan dapat mendorong perkembangan yang lebih cepat dalam meningkatkan kognitif anak usia dini, karena sesuai dengan dirinya dengan memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Anak menjadi mampu mengenal kekuatan sendiri, percaya diri, meningkatkan kedisiplinan, dan peduli sesama teman.

Dengan pembelajaran kemampuan anak usia TK yaitu usia 5-6 tahun, dapat menjadi kreatif secara fisik, kognitif dalam berbahasa,

kreatif dalam seni, kreatif dalam nilai-nilai agama. Anak yang kreatif terlihat dari sifatnya yang periang, imajinatif, selalu berbuat sesuatu, enerjik, dan tidak takut dengan tantangan dunianya.

Satu hal yang terpenting yang sangat berpengaruh pada seorang anak di dalam kelas adalah guru. Semua kegiatan tergantung pada guru tersebut. Guru yang penuh pengertian dan mempunyai kemampuan untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran sehingga dapat mencapai kesuksesan dalam pembelajaran.

Berdasarkan kurikulum Depdiknas tahun 2010 indikator yang harus dicapai anak dalam permainan tanah liat adalah :

Tabel 1. Indikator yang harus dicapai

No	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
1.	Kemampuan menciptakan bentuk bulatan panjang (coil)	Mengenal lambang bilangan 1-20
2.	Kemampuan menciptakan bulatan panjang menjadi bentuk angka dan huruf	Meniru berbagai lambang dan huruf vokal
3.	Kemampuan menghubungkan angka dan huruf dengan bentuk buah-buahan	Meniru berbagai lambang, huruf vokal dan konsonan

b Tujuan Permainan

Depdikbud (1983:8) menguraikan bahwa tujuan dari Depdikbud permainan, adalah untuk membantu peningkatan keseluruhan kepribadian sesuai dengan aspek-aspek yaitu : 1) Aspek intelektual, seperti anak mengenal sifat-sifat benda, mengenal teman sepermainan, mendapatkan

penemuan secara spontan, menguasai bahasa aktif dan pasif, serta disiplin dalam aturan dengan tertib dan bertanggung jawab. 2) Aspek jasmaniah/keterampilan, yaitu anak melakukan kegiatan sambil berolahraga, koordinasi otot-otot kecil (mata, tangan), anak dapat melakukan imajinasi dalam permainan, dan anak mendapatkan keseimbangan jasmani yang harmonis. 3) Aspek emosional, seperti anak dapat menghargai pendapat orang lain, anak menguasai diri sendiri, merasa gembira, anak dapat memiliki inisiatif dan sifat kepemimpinan, anak merasa bertanggungjawab, serta mampu berkreasi.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan yang hendak dicapai dalam permainan sangat besar bagi tugas seorang guru pembimbing dalam memenuhi aspek-aspek yang diperlukan sebagaimana teori diatas, agar anak meningkatkan kreativitasnya sesuai dengan kondisi usia pada masa kanak-kanak. Guru yang baik akan selalu memotivasi anak untuk mengembangkan kreativitasnya tanpa memaksakan kehendak dari guru itu sendiri.

c. Permainan Tanah Liat

Khotimah (2003:145) tanah liat adalah tanah yang 65% mengandung liat dan pasir. Butiran tanah liat lebih kecil dari butiran tanah pasir. Tanah liat memiliki sifat mudah diolah, peredaran udara dan air baik, dan banyak mengandung unsur hara. Lempung terbentuk dari proses pelapukan batuan silika oleh asam karbonat dan sebagian dihasilkan dari aktivitas panas bumi. Lempung membentuk gumpalan

keras saat kering dan lengket apabila basah terkena air. Sifat ini ditentukan oleh jenis mineral lempung yang mendominasinya.

Bermain tanah liat merupakan metode bermain konstruktif. Metode bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.

Saat bermain tanah liat anak-anak akan sibuk bermain sendiri, ataupun bermain dengan teman-temannya. Mereka akan mencoba membuat benda-benda yang ada disekitar mereka. Jadi dapat disimpulkan bahwa untuk dapat bermain tanah liat, guru harus memikirkan peralatan pendukung dari permainan tersebut. Guru dalam hal ini berfungsi sebagai fasilitator dan motivator

Permainan tanah liat dapat dilaksanakan sebagai bagian dari permainan di TK dengan guru sebagai fasilitator dan motivatornya. Permainan ini sangat mengasyikkan bagi anak karena dapat dilakukan dengan berbagai macam variasi seperti mencetak, membentuk, dan anak juga dapat mempelajari struktur tanah. Anak-anak yang bermain tanah liat harus sesuai dengan peraturan dan cara yang sudah ditetapkan guru. Ditekankan pada anak agar tetap patuh dengan peraturan permainan.

Peraturan permainan juga mencakup kepada pengembalian peralatan permainan dan membersihkan tempat setelah bermain. Jika salah

satu anak telah selesai bermain sebelum waktu berakhir, ia harus mengembalikan peralatan permainan ke tempat semula. Cara ini mendidik anak disiplin dalam bermain dan bertanggung jawab dalam mengembalikan peralatan permainan. Aturan-aturan yang sederhana, misalnya , membersihkan tangan dengan air dan sabun, dan mengeringkan tangan dengan serbet yang telah disediakan, harus diatur oleh guru sehingga anak termotivasi untuk bermain.

d. Kegiatan

- 1) Untuk memudahkan pengawasan peneliti dibantu oleh seorang guru kelas
- 2) Guru menyiapkan media yang akan digunakan
- 3) Guru mempercakapkan media yang akan digunakan
- 4) Guru membagikan bahan pada setiap anak
- 5) Anak menciptakan dari tanah liat dengan sistem gulung
- 6) Jika sudah selesai, anak diminta untuk menceritakan hasil karyanya kepada teman-temannya, sementara itu teman yang lain menyimak dan dapat mengajukan pertanyaan.
- 7) Guru bersama anak memberikan penghargaan atas hasil karya yang dibuat, dengan cara memberikan tepuk tangan atau pujian

Kegiatan ini dilaksanakan sambil bermain, karena dengan bermain kognitif anak akan berkembang, tidak terlepas dari prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain

e. Teknik *Coil* (gulung/ pilin)

Teknik adalah cara yang digunakan untuk membuat sesuatu, dalam hal ini penulis menggunakan tehnik gulung Sumarjadi (1991:49)

Teknik pilin atau *coil* adalah cara membentuk tanah liat dengan bentuk dasar tanah liat yang dipilin atau dibentuk seperti tali. Cara melakukan teknik ini adalah segumpal tanah liat dibentuk pilinan dengan kedua belah telapak tangan. Ukuran tiap pilinan disesuaikan dengan kebutuhan. Kemudian, pilinan tanah liat disusun secara melingkar sehingga menjadi bentuk yang diinginkan.

B. Penelitian Relevan

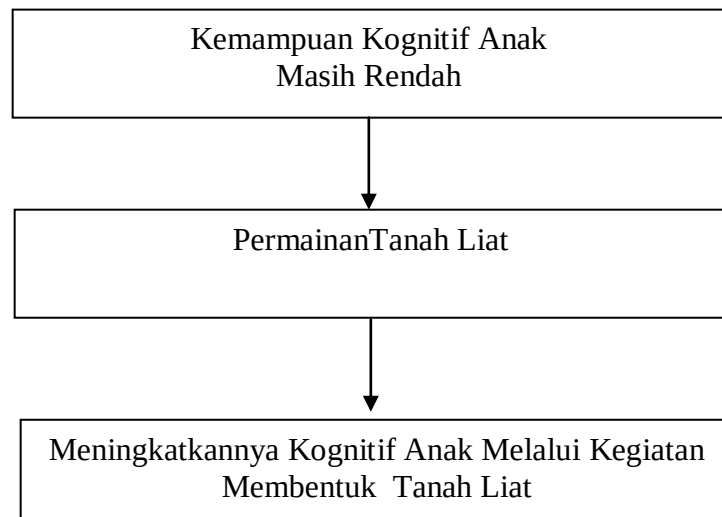
Yessi Fatriani (2009) dalam penelitian kelas yang berjudul: Meningkatkan Kemampuan Konigtif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sub Angka di TK Al-Huffazah Payakumbuh. Menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan konigtif anak melalui permainan sub angka .

Ratna Wilis (2009) dalam penelitian kelas yang berjudul: Peningkatan Kemampuan Konigtif Anak Dalam Kegiatan Berhitung Melalui Permainan Menyusun Gambar dan Angka Pada Papan Panel di TK PK3A Kubu Gadang. Menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan konigtif anak melalui bentuk permainan menyusun gambar dan angka.

Hasil penelitian di atas menjadi acuan dan masukan bagi peneliti dalam melakukan penelitian yang berjudul: Peningkatan Kemampuan Konigtif Anak Melalui Kegiatan Membentuk Tanah Liat Teknik *coil* di Taman Kanak-kanak Pertiwi II Kota Sawahlunto.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir yang dilakukan dalam penelitian ini dapat terlihat pada gambar dibawah ini.



Bagan 1. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual di atas menggambarkan pembelajaran melalui tanah liat. Sesuai dengan kerangka teoritis bahwa permainan tanah liat dapat meningkatkan kognitif anak usia dini, maka dalam hal ini guru harus menyediakan sarana dan alat peraga sesuai dengan minat dan bakat anak. Dengan anak menyukai permainan ini, maka dengan sendirinya anak akan meningkat kognitifnya.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah kegiatan menggunakan tanah liat dapat meningkatkan kognitif anak usia dini di TK Pertiwi II Kota Sawahlunto.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian dan sesuai dengan apa yang ditulis pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan kegiatan membentuk menggunakan tanah liat maka dapat meningkatkan kognitif anak. Ini dapat dilihat dari peningkatan siklus I dan siklus II.
2. Aspek anak dapat menghitung gulungan dari tanah liat pada kategori sangat tinggi pada siklus I meningkat pada siklus II, sedangkan kategori rendah pada siklus I menurun pada siklus II.
3. Aspek anak dapat menyebut angka dan huruf dari gulungan tanah liat pada kategori sangat tinggi pada siklus I meningkat pada siklus II, sedangkan kategori rendah pada siklus I berkurang pada siklus II.
4. Aspek anak dapat menghubungkan bentuk buah-buahan, angka, dan huruf sesuai dengan jumlah dan nama buah yang dibuat dari gulungan tanah liat pada kategori sangat tinggi pada siklus I meningkat pada siklus II, sedangkan kategori rendah pada siklus I berkurang pada siklus II.

B. Implikasi

Dalam pengembangan kognitif anak usia dini, kegiatan membentuk tanah liat teknik gulung merupakan salah satu cara yang dapat kita gunakan. Apabila pada anak diberikan stimulasi edukatif secara intensif dari lingkungannya maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Kita dapat mengarahkan dan membimbing anak agar kognitif mereka dapat berkembang. Kegiatan ini dapat dilaksanakan sambil bermain, karena dengan bermain kognitif anak akan berkembang, tidak terlepas dari prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil bermain dan belajar seraya bermain. Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini, imbasnya terhadap guru adalah dapat memberikan ide-ide keterampilan serta ilmu pengetahuan dalam mengarahkan dan membimbing guna mengembangkan kognitif anak yang optimal. Sedangkan imbasnya untuk anak kelompok B1 TK Pertiwi II Kota Sawahlunto dalam kegiatan membentuk tanah liat dapat mengembangkan kognitif anak, motorik halus, saling bekerja sama, bahasa, kreativitas anak sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan yang telah diuraikan maka disarankan untuk :

1. Guru

- a. Hendaknya guru dapat menerapkan dan menggunakan tanah liat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Sehubungan dengan tanah liat dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, sebaiknya guru yang mengajar di TK Pertiwi II Kota Sawahlunto perlu memahami cara pembelajaran optimal, sehingga guru dapat memahami kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.

2. Bagi Instansi sekolah

Kepada pihak TK Pertiwi II Kota Sawahlunto hendaknya dapat memperbanyak media permainan tanah liat dalam bentuk yang lebih bervariasi, dan menerapkannya dalam setiap proses pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan kognitif.

3. Bagi pembaca

Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini hanya sebatas pada kemampuan kognitif melalui permainan tanah liat teknik *coil* untuk kemajuan anak. Untuk memperoleh potensi dan pengetahuan melakukan permainan dalam

meningkatkan kemampuan kognitif anak masih banyak lagi metode serta media lain. Oleh sebab itu dalam melakukan penelitian selanjutnya penelitian yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti Dkk. 2007. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- , 2007. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2007. *Manjemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmansyah. 2009. *PTK Penelitian Tindakan Kelas*. Padang:Suka Bima Press.
- Depdiknas. 2005. *Undang-undang Sistim Pendidikan Nasional Tahun 2003*. Jakarta:Pustekom
- , 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta:Pusat Pengembangan Penataran Guru Tertulis.
- Depdikbud. 1983. *Kegiatan Bermain Bebas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud Proyek Pembinaan Taman Kanak-kanak Jakarta.
- Eliyati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta:Dirjen Dikti Depdiknas.
- Hurluck, Elizabeth B. 1980. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga
- Kemdiknas. 2010. *Peraturan Menteri no 58 2009 Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta; Direktorat Manajemen Pendidikan Dasar dan manajemen Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Montolalu, B. E. F, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta:Universitas Terbuka.
- Riyanto, Theo, dkk. 2004. *Pendidikan Pada Usia Dini (Tantangan dan Pedagogis Bagi Pendidikan dan Orang Tua)*, Jakarta: PT. Grasindo
- Solehuddin. 2009. *Pembaruan Pendidikan TK*, Jakarta:Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.

-----, 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta; Universitas Terbuka.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana

-----, *Perkembangan anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

----- . 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas

Sigiono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta.

Lampiran 1

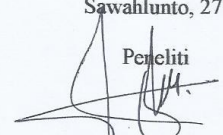
RENCANA KEGIATAN HARIAN
Kondisi Awal Sebelum Tindakan

Semester/Minggu : II/16
 Tema/Sub tema : Tanaman/Buah-buahan
 Hari/Tanggal : Senin/27 Mei 2013
 Waktu : 08.00 s/d 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan	Alat/ sumber belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Alat	Hasil
- Mentaati aturan/tata tertib di kelas(SEK 5.1.3) - Berdo'a sebelum melaksanakan kegiatan(NAM 2.1.1) - Mendengar dan memperhatikan teman berbicara(NAM 3.2.2) - Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb.	1. Kegiatan awal $\pm$ 30 menit - Upacara bendera - Ikrar, do'a, surat Al Ma'un - Pembicaraan pagi - Bercakap-cakap tentang buah-buahan	Bendera Buku do'a Guru dan anak Gambar buah-buahan	Observasi Observasi Percakapan Observasi	
Meniru berbagai lambang, huruf vokal, dan konsonan (KBLBH 3.3.1)	II .Kegiatan Inti: $\pm$ 60 menit Area seni - Pemberian tugas menghitung bentuk gulungan - Menyebut angka dan huruf dari gulungan tanah liat - Menghubungkan angka dan huruf sesuai dengan jumlah dan nama buah yang dibuat dari gulungan tanah liat	Tanah liat Celemek Ember dan air Handuk	Hasil karya	
	III. Istirahat $\pm$ 30 menit - Cuci tangan - Berdo'a sebelum dan sesudah makan	Alat permainan di luar dan di dalam kelas	Unjuk kerja	
Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak-anak	IV. Kegiatan akhir $\pm$ 30 menit - Iqra' - Evaluasi dan tanya jawab - Nyanyi, do'a, pulang.	Anak	Unjuk kerja	

Mengetahui
 Pengawas TK Kota Sawahlunto

 ERMIYENTI S.Pd.MM
 Nip. 19661009 198703 2 004

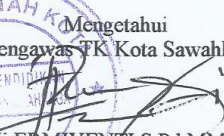
Sawahlunto, 27 Mei 2013
 Peneliti

 MARMINI
 NIP. 19610202 198703 2 002

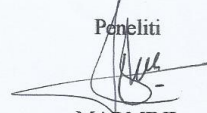
RENCANA KEGIATAN HARIAN
Siklus I Pertemuan 1

Semester/Minggu : II/16
Tema/Sub tema : Tanaman/Buah-buahan
Hari/Tanggal : Rabu /29 Mei 2013
Waktu : 08.00 s/d 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan	Alat/ sumber belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Alat	Hasil
- Berdo'a sebelum melaksanakan kegiatan(NAM 2.1.1) - Mendengar dan memperhatikan teman berbicara(NAM 3.2.2) - Mengulang kembali kalimat sederhana (MB 1.1.2)	I.Kegiatan awal ± 30 menit - Ikrar,do'a,surat Al Ma'un - Pembicaraan pagi - Praktek langsung, buah-buahan mengandung vitamin C	Buku do'a Guru dan anak Gambar buah-buahan	Observasi Percakapan Observasi	
Meniru berbagai lambang, huruf vokal, dan konsonan (KBLBH 3.3.1)	II.Kegiatan Inti: ± 60 menit Area seni - Pemberian tugas menghitung bentuk gulungan - menyebut angka dan huruf dari gulungan tanah liat - menghubungkan angka dan huruf sesuai dengan jumlah dan nama buah yang dibuat dari gulungan tanah liat	Tanah liat Celemek Ember dan air Handuk	Hasil karya	
	III. Istirahat ± 30 menit - Cuci tangan - Berdo'a sebelum dan sesudah makan	Alat permainan di luar dan di dalam kelas	Unjuk kerja	
Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak-anak	IV.Kegiatan akhir ± 30 menit - Iqra' - Evaluasi dan tanya jawab - Nyanyi "kurang Vitamin A", do'a, pulang.	Anak	Unjuk kerja	

Sawahlunto, 29 Mei 2013

Mengetahui
Pengawas FK Kota Sawahlunto

Hj. ERMİYENTI, S.Pd.MM
Nip.19661009 198703 2 004

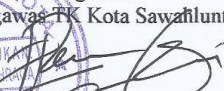
Peneliti

MARMINI
NIP. 19610202 198703 2 002

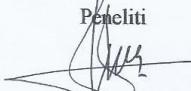
RENCANA KEGIATAN HARIAN
Siklus I Pertemuan 2

Semester/Minggu : II/16
Tema/Sub tema : Tanaman/Buah-buahan
Hari/Tanggal : Sabtu/1 Juni 2013
Waktu : 08.00 s/d 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan	Alat/ sumber belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Alat	Hasil
- Berdo'a sebelum melaksanakan kegiatan(NAM 2.1.1) - Mendengar dan memperhatikan teman berbicara(NAM 3.2.2) - Memanjat, bergantung, dan berayun (FM 4.1)	1.Kegiatan awal ± 30 menit			
	- Ikrar,do'a,surat Al Ma'un - Pembicaraan pagi	Buku do'a	Observasi	
	Praktek langsung memanjat	Guru dan anak Panjatan	Percakapan Observasi	
Meniru berbagai lambang, huruf vokal, dan konsonan (KBLBH 3.3.1)	II. Kegiatan Inti: ± 60 menit Area seni			
	- Pemberian tugas menghitung bentuk gulungan - menyebut angka dan huruf dari gulungan tanah liat - menghubungkan angka dan huruf sesuai dengan jumlah dan nama buah yang dibuat dari gulungan tanah liat	Tanah liat Celemek Ember dan air Handuk	Hasil karya	
	III. Istirahat ± 30 menit			
	- Cuci tangan - Berdo'a sebelum dan sesudah makan	Alat permainan di luar dan di dalam kelas	Unjuk kerja	
Bertepuk tangan dengan berbagai irama	IV.Kegiatan akhir ± 30 menit			
	- Iqra' - Evaluasi dan tanya jawab - Bertepuktangan, do'a, pulang.	Anak	Unjuk kerja	

Sawahlunto, 1 Juni 2013

Mengetahui
Pengawas TK Kota Sawahlunto

H. ERMİYENTIS, S.Pd, MM
Nip:19661009 198703 2 004

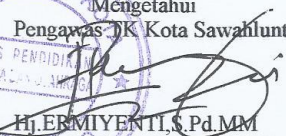
Peneliti

MARMINI
NIP. 19610202 198703 2 002

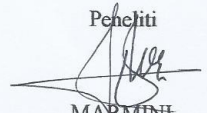
RENCANA KEGIATAN HARIAN
Siklus I Pertemuan 3

Semester/Minggu : II/17
Tema/Sub tema : Tanaman/Buah-buahan
Hari/Tanggal : Senin/3 Juni 2013
Waktu : 08.00 s/d 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan	Alat/ sumber belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Alat	Hasil
- Berdo'a sebelum melaksanakan kegiatan(NAM 2.1.1) - Mendengar dan memperhatikan teman berbicara(NAM 3.2.2) - Meniru kembali 3-4 urutan kata (MB 1.1.3)	1.Kegiatan awal ± 30 menit			
	- Ikrar,do'a,surat Al Kuraisy - Pembicaraan pagi - Pemberian tugas meniru kata "apel, jeruk, mangga, dan rambutan"	Buku do'a	Observasi	
		Guru dan anak	Percakapan	
		Gambar buah-buahan	Observasi	
Meniru berbagai lambang, huruf vokal, dan konsonan (KBLBH 3.3.1)	II .Kegiatan Inti: ± 60 menit Area seni			
	- Pemberian tugas menghitung bentuk gulungan - menyebut angka dan huruf dari gulungan tanah liat - menghubungkan angka dan huruf sesuai dengan jumlah dan nama buah yang dibuat dari gulungan tanah liat	Tanah liat Celemek Ember dan air Handuk	Hasil karya	
	III. Istirahat ± 30 menit			
	- Cuci tangan - Berdo'a sebelum dan sesudah makan	Alat permainan di luar dan di dalam kelas	Unjuk kerja	
Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak-anak	IV.Kegiatan akhir ± 30 menit			
	- Iqra' - Evaluasi dan tanya jawab - Nyanyi, do'a, pulang.	Anak	Unjuk kerja	

Sawahlunto, 3 Juni 2013

Mengetahui
Pengawas TK Kota Sawahlunto

H. ERMİYENTI, S.Pd.MM
Nip.19661009 198703 2 004

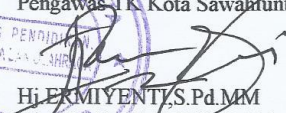
Pencipta

MARMINI
NIP. 19610202 198703 2 002

RENCANA KEGIATAN HARIAN
Siklus II Pertemuan 1

Semester/Minggu : II/17
Tema/Sub tema : Tanaman/Buah-buahan
Hari/Tanggal : Selasa/11 Juni 2013
Waktu : 08.00 s/d 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan	Alat/ sumber belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Alat	Hasil
- Berdo'a sebelum melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1) - Mendengar dan memperhatikan teman berbicara (NAM 3.2.2) - Meniru gerakan ditiup angin sepoi-sepoi, angin kencang, dll (MK 1.2.1)	1. Kegiatan awal ± 30 menit			
	Ikrar, do'a, surat Al Kuraisy	Buku do'a	Observasi	
	Pembicaraan pagi	Guru dan anak	Percakapan	
	Praktek langsung meniru gerakan "pohon ditiup angin"	Guru dan anak	Observasi	
	II. Kegiatan Inti: ± 60 menit			
	Area seni - Pemberian tugas menghitung bentuk gulungan - Menyebutkan angka dan huruf dari gulungan tanah liat - Menghubungkan angka dan huruf sesuai dengan jumlah dan nama buah yang dibuat dari gulungan tanah liat	Tanah liat Celemek Ember dan air Handuk	Hasil karya	
	III. Istirahat ± 30 menit			
	- Cuci tangan - Berdo'a sebelum dan sesudah makan	Alat permainan di luar dan di dalam kelas	Unjuk kerja	
	IV. Kegiatan akhir ± 30 menit			
Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak-anak	- Iqra' - Evaluasi dan tanya jawab - Nyanyi, do'a, pulang.	Anak	Unjuk kerja	

Sawahlunto, 11 Juni 2013

Mengetahui
Pengawas TK Kota Sawahlunto

H. ERMİYENTI, S.Pd.MM
Nip. 19661009 198703 2 004

Peneliti

MARMINI
NIP. 19610202 198703 2 002

RENCANA KEGIATAN HARIAN
Siklus II Pertemuan 2

Semester/Minggu : II/17
Tema/Sub tema : Tanaman/Buah-buahan
Hari/Tanggal : Kamis/13 Juni 2013
Waktu : 08.00 s/d 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan	Alat/ sumber belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Alat	Hasil
- Berdo'a sebelum melaksanakan kegiatan(NAM 2.1.1) - Mendengar dan memperhatikan teman berbicara(NAM 3.2.2) - Menyebutkan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (MKB 4.1.2)	1.Kegiatan awal ± 30 menit			
	- Ikrar,do'a,surat Al Kausar - Pembicaraan pagi - Pemberian tugas menyebut suku kata awal yang sama "jeruk, jambu, jengkol, dll"	Buku do'a	Observasi	
		Guru dan anak	Percakapan	
		Gambar buah-buahan	Observasi	
Meniru berbagai lambang, huruf vokal, dan konsonan (KBLBH 3.3.1)	II .Kegiatan Inti: ± 60 menit Area seni			
	- Pemberian tugas menghitung bentuk gulungan - Menyebut angka dan huruf dari gulungan tanah liat - Menghubungkan angka dan huruf sesuai dengan jumlah dan nama buah yang dibuat dari gulungan tanah liat	Tanah liat Celemek Ember dan air Handuk	Hasil karya	
	III. Istirahat ± 30 menit			
	- Cuci tangan - Berdo'a sebelum dan sesudah makan	Alat permainan di luar dan di dalam kelas	Unjuk kerja	
Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak-anak	IV.Kegiatan akhir ± 30 menit			
	- Iqra' - Evaluasi dan tanya jawab - Nyanyi, do'a, pulang.	Anak	Unjuk kerja	

Sawahlunto, 13 Juni 2013

Mengetahui
Pengawas TK Kota Sawahlunto

Hj. ERMAYENTI, S.Pd.MM
Nip. 19661009 198703 2 004

Peneliti

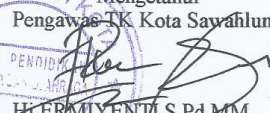
MARMINI
NIP. 19610202 198703 2 002

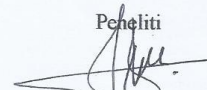
RENCANA KEGIATAN HARIAN
Siklus II Pertemuan 3

Semester/Minggu : II/18
Tema/Sub tema : Tanaman/Buah-buahan
Hari/Tanggal : Senin/17 Juni 2013
Waktu : 08.00 s/d 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan	Alat/ sumber belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Alat	Hasil
- Berdo'a sebelum melaksanakan kegiatan(NAM 2.1.1) - Mendengar dan memperhatikan teman berbicara(NAM 3.2.2) - Melambungkan dan menangkap kantong biji, bola, dll (MK 4.1.2)	1.Kegiatan awal ± 30 menit	Buku do'a	Observasi	
	- Ikrar,do'a,surat Al Kausar - Pembicaraan pagi	Guru dan anak	Percakapan	
	Menangkap kantong biji	Kantong biji	Observasi	
Meniru berbagai lambang, huruf vokal, dan konsonan (KBLBH 3.3.1)	II .Kegiatan Inti: ± 60 menit Area seni	Tanah liat	Hasil karya	
	- Pemberian tugas menghitung bentuk gulungan - menyebut angka dan huruf dari gulungan tanah liat - menghubungkan angka dan huruf sesuai dengan jumlah dan nama buah yang dibuat dari gulungan tanah liat	Celemek Ember dan air Handuk		
	III. Istirahat ± 30 menit	Alat permainan di luar dan di dalam kelas	Unjuk kerja	
Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak-anak	IV.Kegiatan akhir ± 30 menit	Anak	Unjuk kerja	
	- Iqra' - Evaluasi dan tanya jawab - Nyanyi, do'a, pulang.			

Sawahlunto, 17 Juni 2013

Mengetahui
Pengawas TK Kota Sawahlunto

H. ERMİYENTI, S.Pd.MM
Nip.19661009 198703 2 004

Peneliti

MARMINI
NIP. 19610202 198703 2 002