

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN KUBUS BERPOLA
DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI
PADANGPANJANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**NELFIRA DEWITA
NIM 2008/ 08394**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

**Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak
Melalui Permainan Kubus Berpola
Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi
Padangpanjang**

Nama : Nelfira Dewita
NIM : 2008/ 08394
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Disetujui Oleh

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Amril Amir, M.Pd.
NIP. 196206071987031004

Dra. Rivda Yetti
NIP. 196304141987032001

Ketua Jurusan,

Dra. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 196207301988032002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Diyatakan 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 Permainan Kubus Berpola
di Taman Kanak-kanak Pertiwi
Padangpanjang

Nama : Nelfira Dewita
NIM : 2008/ 08394
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Amril Amir, M.Pd. 1.....
2. Sekretaris : Dra. Rivda Yetti 2.....
3. Anggota : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd 3.....
4. Anggota : Asdi Wirman, S.Pd I 4.....
5. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd 5.....

ABSTRAK

Nelfira Dewita, 2012. “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Kubus Berpola di Taman Kanak-kanak Pertiwi Padangpanjang”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar anak dalam pelaksanaan pembelajaran melalui kubus berpola dalam peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B I di Taman Kanak-kanak Pertiwi Padangpanjang.

Kajian pustaka yang digunakan mencakup: (1) hakikat anak usia dini, (2) Pengertian perkembangan kognitif (3) teori dasar perkembangan kognitif, (4) factor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, (5) pentingnya guru mengembangkan kognitif anak (6) Arti bermain bagi anak dan (7) kubus berpola.

Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan, dokumentasi dan wawancara. Pengamatan digunakan untuk memperoleh data tentang perkembangan kognitif anak melalui permainan kubus, pencatatan lapangan merupakan hasil peningkatan kognitif anak yang ditulis guru waktu kegiatan berlangsung, dokumentasi digunakan untuk melihat perkembangan peningkatan perkembangan kognitif anak melalui permainan kubus berpola, dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari anak. Penganalisisan data dilakukan secara dekriptif-analitis sesuai dengan penerapan konsep penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan hal-hal berikut. *Pertama*, penerapan teknik terstruktur dalam dua siklus (enam kali pertemuan tatap muka) dapat meningkatkan secara akurat perkembangan kognitif anak TK Pertiwi Padangpanjang dengan rata-rata peningkatan 84,7%. *Kedua*, anak kelompok B1 TK Pertiwi Padangpanjang merasa senang dan aktif dalam bermain kubus berpola untuk meningkatkan kognitif anak.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulisan skripsi ini telah diselesaikan. Skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir dalam mengikuti pendidikan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Skripsi yang berbentuk Penelitian Tindakan Kelas ini mencermati dan menganalisis Upaya Peningkatan Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Kubus Berpola di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Padangpanjang.

Penyusunan skripsi ini mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil. Untuk itu, diucapkan terima kasih yang tulus kepada Bapak Drs. Amril Amir, M.Pd. dan Ibu Dra. Rivda Yetti sebagai pembimbing yang banyak memberikan arahan, motivasi, dan kemudahan; Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd. dan Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd. sebagai Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini; Prof. Dr. H. Firman, M.S.,Kons. sebagai Dekan FIP UNP yang telah memberikan berbagai fasilitas; Ibu Marwelis sebagai Kepala Taman kanak-kanak Pertiwi Padangpanjang yang telah memberi izin untuk melakukan PTK di sekolah yang dipimpinnya; Ibu Fitri Anora sebagai kolaborator dalam penelitian ini. Semoga segala budi baik bapak, ibu, dan teman-teman menjadi amal di sisi Allah Swt.

Akhirnya dipersembahkan penelitian ini kepada tim penguji serta pembaca yang budiman agar dapat memberikan saran-saran demi kesempurnaan penelitian ini. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Defenisi Operasional	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	7
1. Hakikat Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak usia dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	8
c. Ciri-ciri Anak Usia dini	9
2. Pengertian Perkembangan kognitif	10
3. Teori dasar perkembangan Kognitif	14
4. Faktor Yang mempengaruhi Perkembangan Kognitif	15
5. Pentingnya Guru mengembangkan kognitif Anak	16
6. Perkembangan Kognisi	17

7. Pengertian Kognitif	18
B. Bermain	19
a. Pengertian Bermain	19
b. Arti Bermain Bagi Anak	20
c. Tujuan Bermain	23
D. Manfaat Bermain	24
E. Pentingnya Bermain Bagi Anak	25
F. Kubus Berpola	25
G. Penelitian Yang Relevan	27
H. Kerangka Konseptual	28

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	29
B. Subjek Penelitian	29
C. Prosedur Penelitian	29
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Instrumentasi	33
F. Teknik Analisis Data	35

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Temuan Penelitian	37
1. Deskripsi kondisi Awal	37
2. Deskripsi Siklus I	40
3. Deskripsi Siklus II	49
B. Pembahasan	61

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	62
B. Saran	63

DAFTAR PUSTAKA	64
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	66
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Hasil Pengamatan Perkembangan Kognitif Anak pada pra siklus (Sebelum Tindakan).....37
Tabel 2	Hasil Pengamatan kemampuan Kognitif Anak pada Siklus I (Setelah Tindakan) pada pertemuan 1.....42
Tabel 3	Hasil Pengamatan Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus I (Setelah Tindakan) pada pertemuan 2.....44
Tabel 4	Hasil Pengamatan Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus I (Setelah Tindakan) pada pertemuan 3.....46
Tabel 5	Hasil Pengamatan Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus II (Setelah Tindakan) pada pertemuan 1.....51
Tabel 6	Hasil Pengamatan Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus II (Setelah Tindakan) pada pertemuan ke -2.....54
Tabel 7	Hasil Pengamatan Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus II (Setelah Tindakan) pada pertemuan 3.....56
Tabel 8	Hasil Pengamatan Kemampuan Kognitif Anak pra siklus Siklus I, siklus II.....59

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1	Kemampuan Kognitif Anak pada Pra siklus (Sebelum Tindakan).....39
Grafik 2	Hasil Pengamatan kemampuan Kognitif Anak pada Siklus I (Setelah Tindakan) pada pertemuan 1.....44
Grafik 3	Hasil Pengamatan Perkembangan Kognitif Anak dalam Menyusun Kubus Berpola pada Siklus I (Setelah Tindakan) pada pertemuan 2.....46
Grafik 4	Hasil Pengamatan Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus I (Setelah Tindakan) pada pertemuan 3.....48
Grafik 5	Hasil Pengamatan Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus II (Setelah Tindakan) pada Pertemuan Pertama.....53
Grafik 6	Hasil Pengamatan Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus II (Setelah Tindakan) pada pertemuan 2.....55
Grafik 7	Hasil PengamatanKemampuan Kognitif Anak pada Siklus II (Setelah Tindakan) pada pertemuan 3.....58

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan I Kerangka Konseptual.....	28
Bagan II Siklus Arikunto.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

Hakaman

Lampiran I	Pengembangan Kognitif Anak Dalam Menyusun Kubus Berpola Pada Saat Pra Siklus (Sebelum Tindakan)
Lampiran II	Rencana Kegiatan Harian
Lampiran III	Pengamatan Kognitif Anak Pada Saat Pra Siklus (Sebelum Tindakan)
Lampiran IV	Dokumentasi Dalam Proses Belajar Mengajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan menuju kedewasaan intelektual, sosial, emosi, sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh individu merupakan tujuan dan penyelenggaraan pendidikan. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan:

”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”

Sehubungan dengan hal tersebut di atas bahwa ruang lingkup pengembangan pembelajaran di TK dibagi ke dalam dua bidang pengembangan, yaitu bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Bidang pengembangan pembiasaan yang meliputi aspek pengembangan moral dan

nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial emosional dan kemandirian bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang disiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu, perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. salah satu aspek yang harus dikembangkan adalah kemampuan anak dalam memikirkan bagaimana cara anak menyusun kubus sesuai dengan apa yang diperlihatkan sebelumnya.

Perkembangan kognitif yang harus dikembangkan yaitu: Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal menurut warna, bentuk, ukuran, jenis dll. Menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau menurut ciri-ciri tertentu. Menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh Meniru pola dengan berbagai benda, membilang (mengenal konsep bilangan) dengan benda-benda sampai 10, membuat urutan bilangan dengan benda- benda -10, mengenal perbedaan kasar-halus berat – ringan panjang-pendek, jauh- dekat, banyak-sedikit sama, tidak sama, tebal-tipis, memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga pola yang berurutan, misal: merah, putih, biru, merah, putih

Peran pendidik (Orang tua, guru dan orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam mengembangkan potensi anak usia empat sampai enam tahun. pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Sesuai dengan pengembangan kemampuan dasar untuk kognitif kompetensi dasarnya anak mampu memahami konsep sederhana memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari – hari.

Tujuan pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-kanak (TK) secara umum adalah untuk mentransfer ilmu dalam bentuk pengetahuan maupun keterampilan kepada peserta didik dengan melalui berbagai proses.

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai metode untuk mencapai tujuan pendidikan.

Namun setelah diamati pada TK Pertiwi di kelompok BI tahun ajaran 2011/2012 pada semester II anak yang berusia 5-6 tahun dalam perkembangan kognitifnya kurang maksimal, masih ada anak yang belum mampu menggunakan fikirannya dalam memecahkan masalah diantaranya: menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau menurut ciri-ciri tertentu. menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. meniru pola dengan berbagai benda, membilang (mengenali konsep bilangan) dengan benda-benda sampai 10, membuat urutan bilangan dengan benda- benda -10,

Rendahnya hasil belajar yang dicapai anak dalam pengembangan kognitif antara lain kurangnya media yang memadai sebagai alat, yang dipakai dapat meningkatkan pemahaman anak tentang kegiatan yang dipelajarinya.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif anak dan mampu memecahkan masalah yang sedang dihadapinya maka peneliti melakukan penelitian dengan judul: Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kubus Berpola Di TK Pertiwi Padangpanjang.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan kondisi yang telah diuraikan di atas, maka diidentifikasi penyebab kurangnya pencapaian hasil belajar anak di kelompok BI TK Pertiwi Padangpanjang pada pengembangan kognitif diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Anak tidak bisa mencari benda sesuai dengan bentuknya.
2. Anak belum tahu dengan warna.
3. Model pembelajaran kurang menarik bagi anak
4. Minat belajar anak kurang.
5. Metode pembelajaran yang diterapkan belum tepat sasaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada perbaikan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media kubus berpola yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak di TK Pertiwi Padangpanjang pada pengembangan kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini bagaimanakah permainan kubus berpola dapat meningkatkan kognitif anak di TK Pertiwi Padangpanjang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan kubus berpola dalam peningkatan kognitif anak.

F. Manfaat Penelitian

1. Sebagai referensi bagi guru TK untuk penggunaan media kubus berpola pada bidang pengembangan lain.
2. Dengan metode pembelajaran menggunakan media kubus berpola ini dapat juga diterapkan oleh guru yang lain.
3. Sebagai bahan masukan kepada kepala sekolah.
4. Menambah wawasan peneliti tentang strategi dan metodologi pembelajaran dengan media kubus berpola .

G. Defenisi Operasional

1. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dan dapat memahami benda disekitarnya menurut bentuk, jenis, konsep sains sederhana, konsep bilangan, memahami ukuran, dan konsep waktu.
2. Pengertian permainan kubus

Kubus menurut terjemahan kamus bahasa Indonesia 2008 adalah ruang yang berbatas enam bidang segi empat sedangkan pola adalah

contoh, suri, model jadi kubus berpola adalah sebuah contoh benda yang mempunyai ruang yang sama bentuk dan ukurannya seperti dadu.

Permainan kubus berpola adalah permainan yang di buat dengan bermacam-macam bentuk potongan gambar diantara masing-masing sudut sisinya. yang terdiri dari empat kubus yang akan disusun sesuai gambarnya diantaranya bentuk daun, bentuk arah panah seperti bunga, bentuk buah atau lingkaran, bentuk belah ketupat, bentuk bintang . Anak akan dibagi tiga-tiga untuk berlomba menyusun bentuk sesuai yang diperintahkan kemudian dilanjutkan dengan lomba memindahkannya dengan jarak $\pm$ satu meter dari anak duduk.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Dalam Undang-Undang Sisdiknas dinyatakan bahwa anak Usia Dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun. Pada masa ini anak sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Berk (dalam Sujiono, 2009:6), mengatakan bahwa pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Beecler dan Snowman (dalam Sumantri, 2005:12) Memberi batasan anak usia dini berdasarkan pendekatan *stage approach* (pentahapan) yang menggambarkan proses ataupun urutan tahapan perkembangan, setiap tahap perkembangan mempunyai karakteristik tertentu yang berbeda dengan tahap yang lainnya.

Anak merupakan pribadi yang unik; yang memiliki pola serta irama perkembangan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial-

emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan merupakan pribadi yang unik, yang memiliki pola serta irama perkembangan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya maka bentuk penyelenggaraan pendidikannya disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilaluinya.

b. Karakteristik anak Usia Dini

Menurut Eliyawati (2005:2) ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar.

Karakteristik anak yang dimaksud adalah:

- a) unik; b) egosentris; c) aktif dan rasa ingin tahu yang tinggi; e) eksploratif dan berjiwa petualang; f) mengekspresikan perilaku secara relative spontan; g) kaya dengan fantasi/khayalan; h) mudah frustrasi; i) kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu; j) memiliki daya perhatian yang masih pendek; k) bergairah untuk belajar dan belajar banyak dari pengalaman; l) semakin menunjukkan minat terhadap teman

Solehuddin (dalam Rusdinal, 2008:13) mengidentifikasikan karakteristik anak usia prasekolah sebagai berikut:

- a). anak bersifat unik
- b). anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan.
- c). Anak bersifat aktif dan energik
- d). Anak itu egosentris.
 - e). Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
- f). Anak bersifat eksploratif dan petualang.
- g). Anak umumnya kaya dengan fantasi.
 - h). Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu.
- i). Anak memiliki daya perhatian yang pendek.
- j). Anak merupakan usia belajar yang paling potensial.
- k). Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak usia dini diantaranya:

1. Anak itu unik.
2. Mau menang sendiri.
3. Keingintahuanya terhadap sesuatu sangat kuat.
4. Suka berkhayal
5. Konsentrasinya tidak lama
6. Suka mencoba-coba

c. Ciri Belajar Anak Usia Dini

Ciri atau karakteristik belajar anak usia dini berbeda dengan orang dewasa. Berkaitan dengan ciri belajar anak usia dini Sujiono (2009:86) mengemukakan bahwa anak usia dini memiliki ciri-ciri seperti berikut ini:

- 1) Anak belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasakan aman dan tenang secara psikologis.
- 2) Siklus belajar anak selalu berulang, dimulai dari membangun kesadaran, melakukan penjelajahan (eksplorasi), memperoleh penemuan untuk selanjutnya anak dapat menggunakannya.
- 3) Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebayanya.
- 4) Minat anak dan keingintahuannya memotivasi belajarnya.
- 5) Perkembangan dan belajar anak harus memperhatikan perbedaan individual
- 6) Anak belajar dengan cara sederhana ke rumit, dari konkret ke abstrak, dari gerakan ke verbal dan dari keakuan ke rasa.

Ciri-ciri dalam kegiatan belajar anak (dalam Masitoh dkk, 2005:72) mengemukakan belajar adalah melalui kegiatan bermain, karena bermain merupakan sarana belajar anak usia dini sedangkan

menurut Redn bagaimana anak bermain adalah untuk menemukan menguasai pengalaman, anak belajar melalui bermain.

Ciri-ciri atau karakteristik belajar anak dalam bermain menurut pendapat dari penulis adalah anak belajar ketika sedang melakukan kegiatan bermain, disanalah anak akan menemukan sesuatu yang belum pernah ditemuinya kemudian mendapatkan ide atau gagasan baru dari apa yang dilakukannya.

2. Pengertian Perkembangan Kognitif

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

Piaget (dalam Masitoh, 2005:9) membagi tahapan perkembangan kognitif dalam empat tahap, yaitu: sensori motor (0-2 tahun); praoperasional (2-7 tahun); operasional kongkrit (7-14 tahun); Formal operasional (14 tahun- dewasa)

Dilihat dari tahapan menurut piaget, anak usia Taman Kanak-Kanak berada dalam tahapan pra operasional, dalam tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Melalui kemampuan di atas anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal.

Menurut Yusuf (dalam Masitoh, 2005:9) Mengemukakan perkembangan kognitif pada masa pra sekolah adalah sebagai berikut:

1. Mampu berfikir dengan menggunakan simbol.
2. Berfikirnya masih di batasi oleh persepsi. Mereka meyakini apa yang dilihatnya, dan hanya terfokus pada satu dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama. Cara berfikir mereka bersifat memusat.
3. Berfikir masih kaku. Cara berfikirnya terfokus pada keadaan awal atau akhir suatu transformasi.
4. Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran. Pengembangan kognitif bertujuan agar anak mampu memperoleh hasil belajarnya, menemukan bermacam-macam cara untuk memecahkan masalah dalam kegiatan sehari-hari. Dalam mengembangkan logikanya untuk memilah-memilah, berhitung, menghubungkan serta mempersiapkan kemampuan berfikir teliti.

Depdiknas (2003:193) Dalam melaksanakan kegiatan pengembangan daya pikir hendaknya memperhatikan beberapa prinsip diantaranya:

- a. Memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru
- b. Dalam memberikan kegiatan pengembangan daya pikir terutama untuk kegiatan persiapan pengenalan konsep bilangan hendaknya memperhatikan masa peka anak.
- c. Untuk mencapai kemampuan pengembangan daya pikir bisa dilakukan secara bertahap yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- d. Hendaknya mengacu kepada kemampuan yang hendak dicapai yang dikaitkan dengan tema.
- e. Menggunakan bermacam-macam metode sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- f. Pelaksanaan pengembangan daya pikir didasarkan atas terjawabnya " apa" dan "mengapa" tentang segala sesuatu yang ada disekitar anak. Maka pada masa itu anak sudah mampu untuk menerima penjelasan.
- g. Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sarana dan sumber belajar.
- h. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pengalamannya yang didapat secara lisan atau dengan media kreatif.

- i. Kegiatan yang diberikan hendaknya merupakan pengetahuan yang objektif sesuai dengan kenyataan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan kognitif adalah memberikan kegiatan kepada anak harus sesuai dengan kemampuan anak mulai dari kegiatan yang mudah sampai kepada kegiatan yang agak sulit sesuai dengan usianya dengan memakai alat permainan di antaranya permainan menyusun kubus berpola yang cocok dengan anak dan dapat membangkitkan minat anak untuk memainkannya dan menggunakan alat pembelajaran dengan menggunakan simbol-simbol yang melambangkannya dalam memecahkan suatu masalah.

Pendapat Piaget (dalam Prayitno, 2005:109)

Anak dalam periode perkembangan prasekolah TK memiliki perkembangan berpikir atau kognitif yang masih sederhana. Perubahan dari cara berpikir sensorimotorik menjadi berpikir dengan mental walaupun cara kerjanya belum sempurna diantaranya: a). Dusta khayal. b). Merekam. c). Egosentris. d). Kemampuan berpikir statis. e). Kemampuan memahami pengelompokkan f). Memahami konsep bilangan.

Menurut Gardner (dalam Susanto, 2011: 47) Mengemukakan bahwa intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Lebih lanjut Gardner mengajukan konsep *pluralistis* dari intelegensi dan membedakannya kepada delapan jenis intelegensi.

Dalam sehari-hari intelegensi itu tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran (*blend*) yang unik dari sejumlah intelegensi yaitu intelegensi linguistik, logis, spasial, musik, kinestetik, intrapribadi dan antar pribadi, dan naturalistik.

Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah.

Dalam jurnal ilmu pendidikan pedagogia vol. 1 April 2003 pendapat Kartadinata (dalam Susanto, 2011:48)

Menyebutkan bahwa perkembangan otak, struktur otak anak tumbuh terus setelah lahir, sejumlah riset menunjukkan bahwa pengalaman usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang didengar, buku yang ditunjukkan, akan turut membentuk jaringan otak. Dengan demikian, melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognisi itu merupakan hasil dari apa yang telah di serap oleh panca indera kemudian diolah oleh otak melalui rangsangan suatu benda, dengan melihat benda-benda yang ada itu akan bisa menjadikan dan menambah daya imajinasi anak.

3. Teori Dasar Perkembangan Kognitif

Teori-teori modern tentang bermain dalam perkembangan anak (dalam Tedjasaputra 2001:6)

Teori	Peran bermain dalam perkembangan anak
Psikoanalitik	Mengatasi pengalaman traumatik, <i>coping</i> terhadap frustrasi
Kognitif-Piaget	Mempraktekkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya
Kognitif-Vygotsky	Memajukan berpikir sbtrak; belajar dalam kaitan ZPD; pengaturan diri
Kognitif Bruner/Sutton-Smith	Munculnya pkeksibelitas perilaku dan berpikir
Siang	Imajinasi dan narasi
Teori-teori lain: Arousal	Mengatur kecepatan stimulasi dari dalam dan dari luar
Modulatio	Tetap membuat anak terjaga pada tingkat optimal dengan menambah stimulasi
Bateson	Memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkat makna.

Pada rentang usia tiga-empat sampai lima-enam tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Menurut Montessori (dalam Susanto, 2011:49) masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui panca indra.

Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak. itu artinya bahwa apabila orang tua mengetahui anaknya telah memasuki

masa peka dan mereka segera memberi stimulasi yang tepat, maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan kognitif anak dalam bermain adalah untuk menghilangkan trauma atau hal-hal yang tidak menyenangkan bagi anak, mencoba berpikir abstrak dari stimulus untuk memahami suatu konsep atau benda melalui permainan lainnya.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Susanto (2011:59) banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif diantaranya (1) Faktor hereditas/ keturunan. (2) Faktor lingkungan. (3) Faktor kematangan (4) Faktor pembentukan (5) Faktor minat dan bakat. (6). dan faktor kebebasan.

Sedangkan menurut Sujiono (2008:1.25) mengemukakan faktor yang mempengaruhi pengembangan kognitif antara lain:

1. Faktor hereditas/ keturunan, manusia lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak bisa dipengaruhi oleh lingkungan.
2. Faktor lingkungan, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya.
3. Faktor kematangan, tiap organ dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan untuk menjalankan fungsinya
4. Faktor pembentukan, segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.
5. Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan.
6. Kebebasan, kebebasan manusia berpikir.

Adapun menurut kesimpulan dari penulis bahwa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif diantaranya faktor keturunan, faktor lingkungan faktor kematangan faktor pembentukan faktor minat dan bakat, dan faktor kebebasan.

5. Pentingnya Guru mengembangkan kognitif anak

Pada dasarnya pengembangan kognitif pada anak agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga pengetahuan yang didapatnya agar dapat melangsungkan hidupnya menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Pendapat piaget dalam Sujiono dkk (2008:1.22) adalah pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak diantaranya Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif:

- a. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dilihatnya.
- b. Agar anak mampu mengembangkan pikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa yang lain.
- c. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersibar di dunia sekitarnya.
- d. Agar anak melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara spontan ataupun melalui proses ilmiah(percobaan)
- e. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif anak adalah agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dilihatnya, melakukan penalaran-penalaran, memecahkan persoalan dalam hidup baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain.

6. Perkembangan Kognisi

Piaget (dalam Triyono, 2005:40) bergantung pada usia dua sampai tujuh tahun, terjadinya perpindahan dari cara berpikir primitif menuju ke cara yang lebih kompleks yakni dengan menggunakan simbol-simbol. Pada tahap berpikir praoperasional, dapat dipisahkan antara berpikir simbolik yang dilakukan anak dua sampai empat tahun dan berpikir *intuitif* yang dilakukan anak usia empat sampai tujuh tahun.

Berpikir simbolik merupakan kemampuan untuk mempresentasikan obyek secara mental bahkan apa yang tampak atau kasat mata. Anak mampu memikirkan sesuatu kehadiran yang dipikirkannya. Ada tiga representasi fungsi simbolik yaitu: (1) Permainan simbolik: seorang anak menganggap kotak karton atau kardus sebagai mobil, jari tangan sebagai senapan, boneka mainan dianggap hidup dan sebagainya. (2). Bahasa: anak akan menggunakan bahasa untuk menjelaskan sesuatu secara dramatis. Kata-kata digunakan untuk menyimbolkan obyek kejadian atau perasaan. Misalnya anak menceritakan apayang dimilikinya merupakan barang yang tiada tanding atau ceritera sesuatu yang dilihatnya sebagai sesuatu yang "pasti" yang belum pernah dilihat orang

lain. (3). Imitasi: misalnya anak melihat ayahnya mencukur kumis dan anak menirukan gaya ayahnya mencukur kumis tersebut.

Jadi menurut penulis untuk mengembangkan kognitif anak pada usia dua sampai tujuh tahun memerlukan pemikiran-pemikiran yang bersifat simbolik untuk merangsang ingatannya kepada suatu masalah atau kejadian yang ada disekitarnya.

7. Pengertian kognitif

Menurut Henmon (dalam Sujiono dkk ,2008: 1.14) kognitif dan pengetahuan disebut intelegensi, jadi kognitif bagian dari intelegensi, apabila kognitifnya tinggi maka intelegensinya tinggi.

Berdasarkan pendapat binet terdapat tiga aspek kemampuan dalam intelegensi yaitu:

- a. Konsentrasi, kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus dikerjakan.
- b. Adaptasi, kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapi atau fleksibel dalam menghadapi masalah.
- c. Bersikap kritis, kemampuan untuk mengadakan kritik: baik terhadap masalah yang dihadapi maupun terhadap dirinya sendiri.

Henmon (dalam Sujiono dkk ,2008: 1.14) mengemukakan hakekat kognitif memiliki tiga sifat yaitu: Kecerdasan untuk menetapkan dan mempertahankan tujuan tertentu, kemampuan untuk mengadakan penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan tersebut. dan kemampuan untuk melakukan otokritik, kemampuan untuk belajar dari kesalahan yang telah dibuatnya.

Pendapat Williams (dalam Sujiono dkk ,2008:1.20) tentang ciri-ciri perilaku kognitif adalah:

- a. Berfikir lancar, yaitu menghasilkan banyak gagasan-gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar.
- b. Berpikir Luwes, yaitu menghasilkan gagasan yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda.
- c. Berpikir orisinal, yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim atau lain dari yang lain yang jarang diberikan kebanyakan orang ;lain.
- d. Berpikir terperinci (Elaborasi), yaitu mengembangkan, manambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan

Purwanto (dalam Sujiono dkk, 2008:1.24) Menegaskan bahwa Ciri-ciri perbuatan intelijen suatu perbuatan dapat dikategorikan sebagai tindakan intelijen haruslah memenuhi beberapa persyaratan antara lain:

- a. Kemampuan mengatasi masalah, yaitu anak mampu memecahkan masalah baru yang lebih tinggi dari pada tingkat kemampuannya.
- b. Perbuatan yang dilakukan sesuai dengan tujuan, praktis dan ekonomis(tepat guna),cepat dan akurat
- c. Masalah yang dihadapi harus mengandung kesulitan satu tingkat di atasnya.
- d. Keterangan solusinya harus dapat diterima oleh masyarakat.
- e. Kemampuan abstraksi digunakan dalam memecahkan masalah.
- f. Memerlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan kognitif adalah untuk meningkatkan kognitif anak dalam memecahkan masalah dan meningkatkan daya ingat anak dengan cepat, tepat dan akurat maka akan dicobakan dengan permainan menyusun kubus berpola.

B. Bermain

1. Pengertian bermain

Menurut Masitoh dkk(2005:124)

Bermain adalah suatu iklim yang suportif yang melibatkan semua unsur belajar aktif. Karena di dalam kegiatan bermain anak-anak dapat memanipulasi benda, memilih jenis kegiatan, memilih tempat bermain, memilih teman bermain, memilih cara-cara melakukan kegiatan yang disukai dan diminati dan menggunakan bahasa sesuai dengan usianya. Dengan bermain anak-anak mampu berkomunikasi dengan bahasa lisan ataupun dengan tindakan. Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari bermain, diantaranya bagi perkembangan aspek fisik motorik, kecerdasan emosional dan lain sebagainya. Pendapat dari Solehuddin, (2008:5:4) mengemukakan bahwa terdapat tujuh ciri yang dapat dijadikan acuan untuk menentukan bermain atau bukan yakni :

- a. Bermain dilakukan secara voluntir, bermain dilakukan secara suka rela tanpa paksaan.
- b. Bermain itu spontan, anak bermain kapanpun mereka mau.
- c. Kegiatan mermain lebih berorientasi pada proses daripada terhadap hasil atau akhir kegiatan, focus bermain adalah melakukan aktifitas itu sendiri, bukan hasil akhir dari kegiatannya.
- d. Bermain didorong oleh motivasi intrinsik, dilakukan sendiri tanpa adanya faktor yang bersifat ekstrinsik

2. Arti bermain bagi anak

Pendapat dari Montolalu (2009 :1,3) Berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil para ahli bahwa bermain mempunyai arti diantaranya:

- a) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensinya.
- b) Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahan, serta minat dan juga kebutuhannya.
- c) Memberikan peluang untuk anak untuk berkembang seutuhnya.
- d) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya.
- e) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu dengan baik.

Berg (dalam Trisnowati dkk, 2008: 4.4), anak-anak bermain sepanjang hari, sepanjang masa dan diseluruh pelosok dunia. Dengan demikian setiap anak yang bermain akan melakukan dengan sungguh-sungguh, bila ada anak yang bermain tidak dengan sungguh-sungguh, maka pertanda ada sesuatu yang tidak benar padanya, misalnya sedang lagi tidak sehat, sehingga teman bermain ataupun lawan bermain akan merasa kecewa. Benar sekali bahwa aktivitas bermain harus dilakukan dengan sungguh-sungguh namun belum tentu juga dilakukan dengan kesungguhan. Yang dimaksud dengan kesungguhan (*earnest*) disini adalah bermain untuk memperoleh sesuatu imbalan jasa sehingga sering bernilai negatif, sedangkan bermain (*play*), adalah bermain sungguh-sungguh yang bernilai positif. Dalam bermain sungguh-sungguh tidak ada paksaan, selalu memilih permainan yang disenagi, oleh karenanya maka banyak pakar seperti ahli psikologi, ahli fisiologi, ahli sosiologi, ahli pendidikan jasmani dan peneliti membahas, mencari dan menentukan sifat dan arti bermain dalam kehidupan manusia.

Menurut Masitoh dkk (2005:123) Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, spontan, kreatif dan tidak bisa diramalkan prosesnya. Melalui bermain anak membangun pengetahuannya dan menyesuaikan dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berfikir dari kongkrit menuju berfikir abstrak.

Menurut Sudono, (1995:1-2) Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberi kesenangan maupun

mengembangkan imajinasi pada anak. Pandangan pakar pendidikan tentang pembelajaran yang berdasarkan pada bermain cukup kuat. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep secara alamiah dan tanpa paksaan.

Pandangan vigotsky (dalam Tedjasaputra:10) bermain bersifat menyeluruh, dalam pengertian selain untuk perkembangan kognisi, bermain juga mempunyai peran penting bagi perkembangan social dan emosi anak, ketiga aspek yaitu kognisi, social dan emosi saling berhubungan satu sama lain dan sudah tergambar jelas pada contoh yang diberikan saat anak bermain pura-pura.

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan baik dengan alat maupun tanpa alat dalam mengembangkan pengetahuannya yang timbul dalam diri maupun dari luar dirinya yang dapat mengembangkan kognitif, afektif dan fisikomotoriknya. Dengan bermain anak juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi mengetahui berbagai konsep, melatih kesabaran dan melatih otak tentang permasalahan.

Menurut Schiller (1999:96) Pemecahan masalah adalah salah satu latihan favorit otak. Pemecahan masalah menyebabkan terbentuknya sinapsis-sinapsis, teraktifasinya zat-zat kimiawi, dan meningkatnya aliran darah. Para peneliti menyatakan bahwa otak hanya belajar ketika berhadapan dengan suatu masalah (ditempatkan dalam kebingungan). Melalui situasi rutin, kita hanya mengulangi program-program yang tersimpan (pola-pola yang telah dipelajari) hal ini disebut replikasi

kebiasaan dan menurut para peneliti hal itu menghambat pembelajaran baru. Adanya masalah akan memaksa kita memikirkan ulang program-program dan pola-pola kita dan dengan demikian pembelajaran baru pun muncul.

Dapat disimpulkan arti bermain bagi anak adalah memberikan informasi memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak untuk perkembangan kognisi, bermain juga mempunyai peran penting bagi perkembangan social dan emosi anak. Disini penulis akan mencoba mengadakan permainan yang nakan dapat memecahkan masalah seperti permainan ketepatan menyusun kubus berpola yang akan dilakukan secara bergantian.

C. Tujuan Bermain

Tujuan bermain pada anak usia TK menurut Pendidikan Nasional (2002 : 56) diantaranya :

1. Dapat mengembangkan daya fikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru.
2. Melatih kemampuan berbahasa, agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.
3. Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dalam berolah tangan.
4. Mengembangkan jasmani anak, agar ketrampilan motorik kasar dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan.
5. Mengembangkan daya cipta supaya anak lebih kreatif.
6. Meningkatkan kepekaan emosi dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
7. Mengembangkan kemampuan sosial anak, seperti membina hubungan dengan teman dan bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru, melatih kemampuan berbahasa, motorik halus, jasmani anak, meningkatkan kepekaan emosi anak dan sosial anak.

D. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Menurut pedoman sarana bermain Diknas (2001 :128), manfaat bermain adalah :

1. Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak.
2. Merangsang panca indera anak
3. Meningkatkan kemandirian
4. Memenuhi kebutuhan
5. Memberikan kesempatan untuk memecahkan masalah
6. Memberikan motivasi untuk mengadakan percobaan
7. Memberikan kesenangan kepada anak

Menurut Tedjasaputra (2001:38) mengemukakan tentang cara memanfaatkan kegiatan bermain adalah untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak, Yaitu ;

- a. Aspek fisik,
- b. Motorik
- c. Sosial
- d. Emosi
- e. Kepribadian
- f. Kognisi
- g. Ketajaman penginderaan
- h. Keterampilan olah raga dan menari.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain itu bukan sekedar untuk kesenangan saja akan tetapi untuk mengembangkan semua potensi yang ada dalam diri dan semua aspek ranah afekti, kognitif dan fisikomotorik.

E. Pentingnya Bermain Untuk Anak

Pentingnya bermain bagi anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, maka Frans dan Capla (Brand : 1986 : 55 – 66) mengemukakan 15 nilai bermain :

1. Membantu pertumbuhan anak
2. Dilakukan secara suka rela
3. Kebebasan untuk bertindak
4. Berfantasi
5. Berpetualang
6. Pengembangan bahasa
7. Pembentukan hubungan antar pribadi
8. Menguasai diri sendiri secara fisik untuk bermain
9. Memperluas minat dan pusat perhatian
10. Berperan sebagai orang dewasa
11. Dapat menyelidiki sesuatu
12. Merupakan cara dinamis untuk belajar
13. Dapat di struktur secara akademis
14. Merupakan kekuatan hidup
15. Merupakan sesuatu yang dapat esensial bagi kelestarian hidup manusia

Dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak adalah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya, Pengembangan bahasa Pembentukan hubungan antar pribadi menguasai diri sendiri secara fisik untuk bermain, memperluas minat dan pusat perhatian

F. Kubus Berpola

Foebelr (dalam Zaman dkk ,2005:6.12) memiliki alat khusus yang dikenal dengan bolok Blookdoss, Alat Permainan Edukatif ini berupa balok bangunan, yaitu suatu kotak besar berukuran 20 x 20 cm yang terdiri dari balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatannya, balok blookdoss dikenal dengan istilah kotak kubus dalam program pendidikan TK di Indonesia yang digunakan sebagai salah satu jenis APE untuk melatih motorik dan daya nalar anak.

Bangun ruang kubus merupakan bagian dari prisma. Kubus mempunyai ciri khas, yaitu memiliki sisi yang sama. Kubus menurut

terjemahan kamus bahasa Indonesia(2008) adalah ruang yang berbatas enam bidang segi empat sedangkan pola adalah contoh, suri, model jadi kubus berpola adalah sebuah contoh benda yang mempunyai ruang yang sama bentuk dan ukurannya seperti dadu.

Kubus berpola adalah kubus yang di buat dengan bermacam-macam bentuk potongan gambar diantara masing-masing sudut sisinya. yang terdiri dari empat kubus yang akan disusun sesuai gambarnya dan dari sisi masing-masingnya

Pola-pola sederhana dan Kubus-kubus berpola

Langkah-langkah pelaksanaannya antara lain:

1. Guru menerangkan dan mendemonstrasikan cara bermain dengan kubus yang disesuaikan dengan pola yang ada.
2. Guru membagikan kukus-kubus yang berpola
3. Anak bermain dengan 4 kubus yang disesuaikan dengan pola-pola yang diberikan guru berupa bintang, daun, arah panah, bentuk lingkaran, dan gambar belah ketupat.
4. Anak diberi tugas untuk mencoba menyusun sendiri bentuk-bentuk yang lain sesuai dengan pola yang sama.
5. Guru memberikan bimbingan dan dorongan agar anak bisa mencapai hasil yang lebih baik

G. Penelitian yang Relevan

Peneliti tindakan kelas sudah banyak dilakukan orang dengan berbagai judul, sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti membaca penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan ini, setelah dicermati ditemukan relevan penelitian saya dengan penelitian yang diajukan:

1. Wijaya (2007) meneliti masalah tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok angka di TK Aisyiyah V Andalas Padang, dari hasil penelitian ini pengenalan angka anak naik menjadi 40% pada siklus II dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan balok angka meningkatkan kognitif anak dalam mengenal angka.
2. Fitria (2007) telah melakukan penelitian dalam hal” Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan kubus multi guna di TK Hudaia II Ulu gadud Padang.
3. Yanti (2010) ” mengembangkan kognitif anak melalui permainan bentuk-bentuk geometri menggunakan papan planel di TK Islam Alkasyaf Salido, penelitian tersebut difokuskan pada pengenalan bentuk-bentuk geometri dengan menggunakan papan palnel sebagai media.

Sedangkan penelitian saya terfukos pada daya fikir atau kognitif anak dengan judul penelitiannya” Upaya peningkatan pengembangan kognitif anak melalui permainan kubus berpola di TK pertiwi Padangpanjang”.

H. Kerangka Konseptual

Target yang diharapkan bisa dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan hasil belajar anak secara menyeluruh pada berbagai aspek kemampuan anak. Hasil yang dicapai diukur melalui evaluasi proses, observasi, wawancara, dan lain-lain. Agar tujuan tersebut tercapai, maka dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahapan proses seperti diagram di bawah ini.



Kemampuan kognitif anak pada kondisi awal belum bisa membedakan warna, bentuk, menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau menurut ciri-ciri tertentu, kemudian anak melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran dalam permainan menyusun bentuk dari masing-masing pola kubus yang tersedia guru dan kolaborator melihat proses dan hasil dari kegiatan anak, dari kondisi awal yang kurang bisa, setelah dicobakan oleh anak maka kemampuan anak meningkat dari semula.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut ini.

1. Melalui permainan kubus berpola dapat meningkatkan pengembangan kognitif anak yang berpengaruh pada cara anak menyelesaikan masalah secara cepat dan tepat, hasil belajar anak dapat terlihat adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II
2. Bermain adalah memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Melalui bermain akan memberikan manfaat bagi perkembangan fisik, motorik, kecerdasan emosional yang tidak dapat dipisahkan.
3. Usia TK adalah usia bermain sehingga pembelajaran yang dilakukan di TK dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.
4. Pengembangan kognitif adalah memberikan kegiatan yang mudah sampai kepada kegiatan yang sulit sesuai dengan usianya dengan memakai alat permainan.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, diajukan saran sebagai berikut ini.

3. Pihak sekolah hendaknya menyediakan permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak
4. Kepada guru TK diharapkan dapat menciptakan alat permainan yang bisa mengembangkan kognitif anak
5. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metoda dalam memberikan kegiatan berfariasi sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dan tujuan pembelajaran tetap tercapai
6. Bagi peneliti lain di harapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan kognitif anak melalui metode dan mediap pembelajaran yang lainnya
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
8. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengamati dan mengembangkan media-media lain yang dapat berguna dalam melatih kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003*. Jakarta :
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003.*Program Kegiatan Belajar Tman Kanak-kanak.Pedoman Sarana*.Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional.2003.*Didaktik Metodik di Taman Kanak-Kanak*.Jakarta.
- Depdiknas Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Metodik khusus pengembangan daya pikir di TK*. Jakarta.
- Eliyawati,cucu.2005.*Pemeliharaan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*.Depdiknas Dirjen Dikti.Jakarta:2005
- Fitria, Liza. 2007. *Peningkatan Kemampuan anak Melalui permainan kubus Multi Guna di TK Hudaya II Ulu Gadud* :Padang.
- Masitoh, dkk. 2004. *Strategi Pemebelajaran TK*. Jakarta: UT
- Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- Monks, F.J.1989.*Psikologi Perkembangan Pengantar dalam berbagai bagiannya*.Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Montolalu, B.E.F dkk.2009. *Bermain dan permainan Anak*.Jakarta : Universitas Terbuka.
- Prayitno, Elida.2005. *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang: Angkasa Raya
- Rusdinal dan Elizar.2008. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*.Padang: Sukabina Offset.
- Schiller,Pam. 1999.*Start Smart! Memompa Kecerdasan Sejak Dini*.Erlangga For Kids
- Sudijono,Anas.2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*.Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*. Depdikbud Dirjen Dikti Proyek
- Suharsimi, Arikunto.2006.*Penelitian Tendakan Kelas*.Jakarta: Bumi Aksara
- Sujiono, Nurani Yuliani,dkk. 2005.*Metode pengembangan kognitif: UT*

- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Indek.
- Sumantri MS. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Tamat, Trisnowati, Moekarto Mirman. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. UT
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Triyono. 2005. *Pintu-pintu Pendidikan Kontekstual Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dikti.
- Wijaya. 2007. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Angka Di TK Aisyiyah V Andalas : Padang*
- Yanti, Lismira. 2010. *Mengembangkan Kognitif anak Melalui Permainan Bentuk-bentuk Geometri Menggunakan Papan Planel di TK Islam Alkasyaf : Salido*
- Zaman, Badru dkk. 2005 *Media dan sumber belajar TK*. Jakarta: UT.