

**PENGARUH PERMAINAN DETEKTIF KEBUN TERHADAP PENGEMBANGAN
KOGNITIF ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK PEMBINA
LUBUK BEGALUNG PADANG**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh
YUCA YUNIA
NIM: 17312/2010**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : "Pengaruh Permainan Detektif Kebun terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang"

Nama : Yuca Yunia

NIM/BP : 17312 / 2010

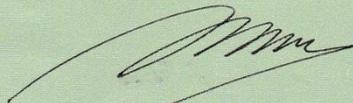
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)

Padang, Juli 2014

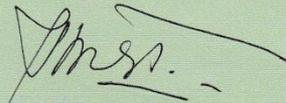
Disetujui oleh:

Pembimbing I



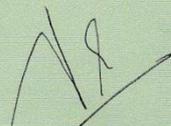
Dra. Rivda Yetti
NIP. 19630414 198703 2 001

Pembimbing II



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

Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

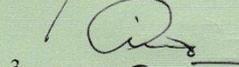
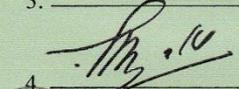
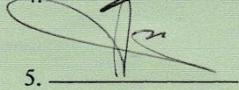
Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Pengaruh Permainan Detektif Kebun Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang

Nama : Yuca Yunia
NIM/BP : 17312/2010
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Rivda Yetti	1. 
2. Sekretaris	: Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Izzati, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd	5. 



"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada tuhan mu lah engkau berharap (keterangan-keterangan itu)." (QS. Al-Insyirah: 6-8)

Hati ini...

Secerah harapan dan impian telah ku dapatkan
Sepenggal asa telah dalam genggamanku
Tuk mewujudkan impian hati...
Puji syukur ku ya Allah...
Engkau beri aku kesempatan
Tuk membahagiakan
Orang-orang yang aku cintai

Namun ...
Esok dan lusa
Daku masih berharap
Cinta dan kasih Mu....

Tak terhitung lebaran cinta
Tak tertampung tetesan air mata
Dan tak terbilang untaian do'a
Tuk mengukir sebuah asa

Dengan segenap ketulusan dan do'a
Ku persembahkan karya ini
Untuk ayahanda dan ibunda

Ayah...
Betapa besar pengorbananmu, kering sudah keringatmu
Tak tersisa air hujan dan panasnya mentari menyentuh kulitmu
Sudah jerih payahmu, demi gelar sarjana untuk anak mu

Ibu...
Tak dapat aku lukiskan keagungan derma mu, tak terbalas jasa mu
Kau tatap kepedihan dengan senyuman keibuan mu
Sehingga membuat damai sanubari ku
Untuk kanda dan adik-adikku
Terimakasih atas kasih mu pengorbanan dan ketulusan mu
Telah mengantarkan ku menuju keberhasilan...

by
Yuca Yunia

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Juni 2014

Yang menyatakan




Yuca Yunia

2010/17312

ABSTRAK

Yuca Yunia. 2014. Pengaruh Permainan Detektif Kebun Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian yang berawal dari kenyataan di TK Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang bahwa pengembangan kognitif anak kurang berkembang dengan baik. Karena metode guru tidak menarik dan tidak bervariasi dalam pembelajaran. Selama aktivitas pembelajaran, guru lebih sering meminta anak untuk berhitung, mengerjakan majalah dan menulis angka pada buku tulis. Akibatnya tingkat capaian perkembangan kognitif anak tidak optimal. Tujuan permainan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam berhitung, mengenal konsep warna, ukuran, bentuk dan lainnya. Manfaat bagi anak untuk mengembangkan kognitif dengan baik, sedangkan bagi guru untuk pedoman dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasy eksperimen*. Populasi penelitian adalah TK Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang berjumlah 128 anak terbagi dalam 7 kelompok belajar. Teknik pengambilan sampel dengan cara *purposive sampling*, yaitu kelompok B2 dan B5 masing-masingnya berjumlah 18 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes sebanyak delapan butir pernyataan dan observasi. Data hasil tes diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan detektif kebun memiliki rata-rata yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak pada kelas kontrol yang menggunakan permainan geometri. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak dengan menggunakan permainan detektif kebun di TK Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang tahun ajaran 2013/2014.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alam, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam peneliti hadiakan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah meninggalkan dua pedoman hidup untuk umatnya yaitu Al-Qur'an dan Hadist.

Skripsi ini merupakan gambaran awal dari penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai, ***“Pengaruh Permainan Detektif Kebun terhadap Pengembangan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak Pembina Lubuk Begalung Padang”***.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak diantaranya:

1. Ibu Dra. Rivda Yetti selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibuk Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PGPAUD member kemudahan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak Prof. Dr. H. Firman MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen, dan Staf Tata Usaha Jurusan PG-PAUD FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
6. Kepada keluarga terutama orang tua yang telah memberi semangat, doa dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Kepala TK Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu guru TK Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang yang telah membantu penulisan dalam pengambilan data.
9. Teman-teman PGPAUD angkatan 2010 yang selalu membantu memberi masukan dan saran dalam penulisan skripsi.

Peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Agustus 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR GRAFIK.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	6
1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	7
c. Perkembangan Anak Usia Dini.....	8
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
d. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
3. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	12
a. Pengertian Kognitif.....	12
b. Tujuan Pengembangan Kognitif Anak	12
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak.....	13
d. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Anak.....	14
e. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak.....	17

4. Konsep Bermain Anak Usia Dini.....	19
a. Pengertian Bermain.....	19
b. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak.....	20
c. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	21
5. Permainan Detektif Kebun.....	22
a. Pengertian Permainan Detektif Kebun	22
b. Tujuan Permainan Detektif Kebun	22
c. Langkah-langkah Permainan Detektif Kebun	23
d. Pengaruh Permainan Detektif	23
B. Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Konseptual.....	25
D. Hipotesis Penelitian.....	27

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	28
B. Populasi Dan Sampel.....	29
1. Populasi Penelitian.....	29
2. Sampel Penelitian.....	30
C. Variabel Dan Data.....	30
1. Variabel.....	30
2. Data.....	31
3. Sumber Data.....	31
D. Definisi Operasional.....	31
E. Instrumentasi.....	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	38
1. Uji Normalitas.....	38
2. Uji Homogenitas	40
3. Uji Hipotesis.....	41

BAB IV. HASIL PENELITIAN..... 42

A. Deskripsi Penelitian.....	42
B. Analisis Data.....	54
C. Pembahasan.....	62

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan.....	62
B. Implikasi.....	62
C. Saran.....	63

DAFTAR PUSTAKA..... 64

LAMPIRAN..... 67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	16
2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Usia 4-<6 tahun.....	17
3. Rancangan Pelaksanaan Penelitian.....	28
4. Jumlah Siswa TK Pembina Lubuk Begalung Padang.....	29
5. Penilaian Skor untuk Analisis Kuantitatif.....	33
6. Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Kognitif.....	34
7. Klasifikasi Reabilitas Tes.....	37
8. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlett.....	40
9. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Pre-test</i> (Kelas Eksperimen).....	43
10. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Pre-test</i> (Kelas Kontrol).....	45
11. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i> Perkembangan Kognitif Anak di Kelas Eksperimen Kelas Kontrol.....	46
12. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-test</i> Perkembangan Kognitif (Kelas Eksperimen).....	48
13. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-test</i> (Kelas Kontrol).....	50
14. Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i>	51
15. Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i> (<i>Pre-test</i>).....	53
16. Hasil Uji Homogenitas (<i>Pre-test</i>).....	54
17. Hasil Perhitungan Nilai (<i>Pre-test</i>).....	54
18. Hasil Perhitungan Pengujian Dengan t-test.....	55
19. Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i> (<i>Post-test</i>).....	56
20. Hasil Uji Homogenitas.....	57
21. Hasil Perhitungan Nilai.....	58
22. Hasil Perhitungan Pengujian Dengan t-test.....	59

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	26

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1. Data Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	43
Grafik 2. Data Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol.....	45
Grafik 3. Data Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	48
Grafik 4. Data Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kelompok B Usia 5-6 Tahun.....	67
2. Rencana Kegiatan Harian (Kelas Kontrol).....	68
3. Rencana Kegiatan Harian (Kelas Kontrol).....	71
4. Rencana Kegiatan Harian (Kelas Kontrol).....	74
5. Rencana Kegiatan Harian (Kelas Kontrol).....	77
6. Rencana Kegiatan Harian (Kelas Eksperimen).....	80
7. Rencana Kegiatan Harian (Kelas Eksperimen).....	83
8. Rencana Kegiatan Harian (Kelas Eksperimen).....	86
9. Rencana Kegiatan Harian (Kelas Eksperimen).....	89
10. Kisi-kisi Instrumen.....	92
11. Rubrik Penilaian Instrumen.....	93
12. Skor Anak Tahap Uji Validitas Instrumen.....	95
13. Hasil Skor Anak Tahap Uji Validitas Instrumen.....	96
14. Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validitas Item.....	114
15. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Tahap Uji Coba Instrumen Nomor 1.....	115
16. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Tahap Uji Coba Instrumen Nomor 2.....	117
17. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Tahap Uji Coba Instrumen Nomor 3.....	119
18. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Tahap Uji Coba Instrumen Nomor 4.....	121
19. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Tahap Uji Coba Instrumen Nomor 5.....	123
20. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Tahap Uji Coba Instrumen Nomor 6.....	125
21. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Tahap Uji Coba Instrumen Nomor 7.....	127
22. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Tahap Uji Coba Instrumen Nomor 8.....	129
23. Hasil Analisis Item Instrumen Pengembangan kognitif pada Anak..	131
24. Tabel Persiapan Menghitung Reliabilitas Item.....	132
25. Dokumentasi Validitas Data.....	135
26. Daftar Nilai Tahap <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..	140
27. Nilai Hasil <i>Pre-test</i>	141
28. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Pre-test</i>	142
29. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Eksperimen.....	144
30. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Kontrol.....	146
31. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji <i>Barlett</i>	148
32. Uji Hipotesis.....	150
33. Daftar Nilai tahap <i>post-test</i> kelas eksperimen dan Kelas Kontrol...	151
34. Nilai Hasil <i>Post-test</i>	152

35. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil	
<i>Post-test</i>	153
36. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Eksperimen.....	155
37. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Kontrol.....	157
38. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji <i>Barlett</i>	159
39. Uji Hipotesis.....	161
40. Nilai-nilai <i>r</i> product moment.....	162
41. Tabel Nilai <i>z</i>	163
42. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji <i>Liliefors</i>	164
43. Tabel Nilai-Nilai <i>Chi Kuadrat</i>	165
44. Tabel Nilai <i>t</i> (Untuk Uji Dua Ekor).....	166
45. Dokumentasi Penelitian.....	167

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa sebagai khalifah dengan dibekali akal pikiran untuk berkarya di muka bumi. Manusia memiliki perbedaan baik secara biologis maupun rohani. Secara biologis umumnya manusia dibedakan secara fisik sedangkan secara rohani manusia dibedakan berdasarkan kepercayaannya atau agama yang dianutnya. Kehidupan manusia sangat kompleks, begitu pula hubungan yang terjadi pada manusia sangat luas. Setiap hubungan harus berjalan selaras dan seimbang. Selain itu manusia juga diciptakan dengan sempurna penciptaan, dengan sebaik-baik bentuk yang dimiliki.

Manusia diberikan-Nya akal dan dipersiapkan untuk menerima bermacam-macam ilmu pengetahuan dan kepandaian, sehingga dapat menciptakan berbagai macam hasil karya. Awal interaksi sosial manusia haruslah bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya agar manusia dapat mengalami pembelajaran mengenai ruang lingkup sekelilingnya, sehingga menyebabkan manusia mempunyai rasa ingin tahu dan merekapun harus mempunyai ilmu pengetahuan yang berlandaskan ketuhanan. Karena dengan ilmu tersebut dapat digunakan dalam kehidupannya yaitu untuk memilih mana yang baik dan mana yang tidak baik, dan mana yang merupakan hak dan mana yang merupakan kewajiban. Apabila manusia memahami dengan baik ilmu pengetahuan tersebut maka norma-norma akan berjalan dengan harmonis dan seimbang.

Tujuan pendidikan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan

proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Adapun fungsi pendidikan nasional dalam Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 bab II pasal 3 dinyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi serta peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertaqwa, kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tingkat pendidikan diawali pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 dinyatakan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana peran stimulasi lingkungan yang kondusif dan dilakukan dengan cara bermain dapat mengembangkan pertumbuhan otak dan seluruh potensi anak. Anak usia dini dikenal juga sebagai masa peka bagi anak yaitu masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Merupakan masa perkembangan kecerdasan yang pesat.

Usia 0-6 tahun merupakan usia yang sangat baik untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki oleh anak usia dini. Upaya untuk mengembangkan semua potensi pada diri anak dapat dilaksanakan dengan bervariasi. Kemampuan yang dikembangkan saat anak usia dini adalah kognitif, sosial, emosional, moral, fisik motorik dan lainnya.

Kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak. Perkembangan kognitif sangat berpengaruh bagi diri anak, baik dari segi cara berpikir, dan bertingkah laku. Mengembangkan kognitif anak dapat dilakukan dengan beberapa cara, seperti permainan yang kreatif dan edukatif bagi anak. Permainan yang berkaitan dengan matematika dan lebih cepat mengembangkan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TK Pembina Lubuk Begalung Padang, ditemukan beberapa permainan yang tidak dimanfaatkan oleh guru dengan baik. Permainan yang dikenalkan guru kurang merangsang kreatifitas anak dengan baik. Permainan yang dimainkan guru serta strategi guru dalam mendidik tidak bervariasi dan tidak sesuai dengan perkembangan anak.

Guru kurang memahami cara mengembangkan kemampuan anak didiknya. Guru tidak menjadikan lapangan sekolah menjadi tempat utama dalam pembelajaran atau mengenalkan permainan pada anak. Lapangan atau taman sekolah hanya digunakan anak untuk bermain alat permainan umum seperti buayan, seluncuran dan lainnya. Dalam mengembangkan kognitif pada anak, guru jarang menggunakan sebuah permainan, hanya memberi tugas serta hafalan pada anak secara tulisan.

Akibatnya pembelajaran yang dilakukan oleh anak tidak berkesan dan membosankan. Perkembangan kreatifitas anak juga tidak berkembang dengan bermacam-macam permainan yang baru dan berkesan bagi anak. Melalui permainan yang bervariasi,

kreatif diharapkan anak mampu mengembangkan kemampuan anak dengan baik dan proses pembelajaran menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh permainan detektif kebun terhadap pengembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Pembina Lubuk Begalung Padang.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Permainan yang dikenalkan guru kurang merangsang kreatifitas anak.
2. Guru kurang memahami cara mengembangkan kemampuan anak didiknya.
3. Strategi pembelajaran guru kurang bervariasi.
4. Permainan hanya dijadikan sebagai kegiatan pendukung dalam pembelajaran.
5. Guru jarang mengajak anak untuk bermain di halaman sekolah waktu pembelajaran.
6. Perkembangan kognitif anak masih kurang dikembangkan melalui sebuah permainan.

C. Batasan Masalah

Karena keterbatasan peneliti dalam berbagai hal, dan untuk lebih fokusnya penelitian ini, maka peneliti membatasinya pada satu permasalahan saja, yaitu pengembangan kognitif anak melalui permainan di Taman Kanak-kanak Pembina Lubuk Begalung Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut,
“Apakah permainan detektif kebun mempengaruhi pengembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Pembina Lubuk Begalung Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan detektif kebun terhadap pengembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Pembina Lubuk Begalung Padang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah:

1. Bagi Peneliti

Sebagai pemenuhan syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana pendidikan di PGPAUD-UNP,

2. Bagi anak

Untuk mengembangkan kognitif anak.

3. Bagi guru

- a. Sebagai pedoman dalam menciptakan berbagai strategi pembelajaran terutama dalam mengembangkan kognitif anak.
- b. Sebagai acuan pengembangan keprofesionalan guru PGPAUD di masa depan.

4. Bagi TK

Dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pembelajaran agar berjalan optimal.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Musfiroh (2005:1), rentang usia anak usia dini adalah usia satu hingga lima tahun. Rentang usia ini didasarkan pada pembatasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy* atau *babyhood*) yaitu usia 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) yaitu usia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) yaitu usia 6-12 tahun.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan perkembangan yang memiliki tahap-tahap perkembangan sesuai dengan usia 0-6 tahun.

Menurut Suyanto (2005: 7), pengertian anak usia dini adalah:

“Anak usia dini adalah waktu atau tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel saraf otak, sebagai model pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan.”

Anak usia dini tumbuh dan berkembang sejak dari dalam kandungan, termasuk sel saraf otak anak.

Menurut Susanto (2012:16), anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak atau individu yang berusia 0-6 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dengan menstimulasi setiap perkembangan anak tiap tingkat usia anak dengan baik.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Solehuddin dalam Rakimahwati (2012:7), menyatakan bahwa karakteristik anak adalah unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egosentris, berjiwa petualang, daya kosentrasinya pendek, gaya imajinasi tinggi, senang berteman.

Bredecam, dkk dalam Wiyana (2012: 34), mengidentifikasi sejumlah karakteristik anak usia dini prasekolah sebagai anak bersifat unik, anak bersifat aktif dan ekspresif, egosentris, memiliki rasa ingin, eksploratif dan petualang, senang untuk mencoba, menjelajah dan ingin mempelajari hal-hal yang bersifat baru, memiliki fantasi dan imajinasi, anak masih mudah frustrasi, anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, anak belum memiliki pertimbangan yang matang untuk itu, memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali untuk hal yang disenanginya, anak merupakan usia belajar yang paling potensial, anak semakin menunjukkan minat terhadap teman, dan anak memiliki kemampuan untuk bergaul dan bekerja sama dengan teman lainnya.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa setiap anak memiliki karakter yang sangat unik dan berbeda satu sama lainnya. Karakteristik anak yang beragam menggambarkan hal tersendiri juga tentang bagaimana diri seorang anak dan guru. Cara seorang guru untuk merangsang dan menstimulasi semua karakter agar berkembang dengan baik dan semestinya.

c. Perkembangan Anak Usia Dini

Kemampuan yang dimiliki anak harus dikembangkan oleh guru, orang tua, serta masyarakat disekitas anak. Menurut pandangan Musfiroh (2005:6) perkembangan anak usia dini adalah sebagai berikut:

1)Perkembangan fisik dan motorik, pertumbuhan fisik pada masa ini (kurang lebih usia 4 tahun) lambat dan relatif seimbang, dan perkembangan motorik pada usia ini menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan dengan masa bayi, 2) perkembangan bahasa, sangat bervariasi antara anak yang satu dengan anak yang lain, 3) perkembangan sosial, mulanya anak bersifat egosentris, kemudian semakin meluas ke lingkungan sosial, menyebabkan mereka berhadapan dengan pengaruh-pengaruh dari luar, 4) perkembangan moral, berlangsung secara berangsur-angsur, tahap demi tahap, 5) perkembangan kognitif, pikiran anak berkembang secara berangsur-angsur pada periode ini. Daya ingat anak menjadi sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada pada stadium belajar.

Menurut Susanto (2011:45) aspek-aspek perkembangan anak usia dini adalah sebagai berikut:

1) Perkembangan fisik, berkembangnya motorik halus maupun motorik kasar. 2) Perkembangan intelegensi. 3) Perkembangan bahasa. 4) Perkembangan sosial, merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. 5) Perkembangan moral.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat lima aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini, yaitu kognitif, bahasa, fisik motorik, perkembangan sosial dan moral. Dari semua aspek perkembangan pada diri anak usia dini tersebut saling berkaitan satu sama lain dan sangat penting dikembangkan pada anak usia dini.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian PendidikanAnak Usia Dini

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional 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 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.

Menurut Musbikin (2010: 35), tentang pengertian pendidikan anak usia dini:

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

Mulyasa (2012:48) menyatakan tentang pengertian pendidikan anak usia dini adalah:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini menyatakan lembaga pendidikan yang ditujukan pada anak usia 0-6 tahun bertujuan mengembangkan kemampuan dalam dirinya serta memberi rangsangan pendidikan baik itu jasmani maupun rohani.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan mengembangkan kemampuan anak kearah optimal .

Trianto (2011:25) menyatakan bahwa, secara khusus PAUD bertujuan:

1) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab; dan 2) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik

pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Sedangkan menurut Suyanto (2005:5), tujuan PAUD adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa.

Berdasarkan pendapat tersebut dipahami bahwa, tujuan PAUD adalah untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri anak didik agar menjadi manusia yang seutuhnya, sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, menurut Suyanto (2005: 9) Pembelajaran anak usia dini menggunakan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan mardeka. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Guru memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal.

Menurut Novan dan Barnawi, (2012:88) dinyatakan bahwa pembelajaran untuk anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Belajar, bermain, dan bernyanyi

Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi, Suyanto (2005:133). Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang,

bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia. Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya. Dalam belajar, anak menggunakan seluruh alat inderanya.

2. Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan

Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan mengacu pada tiga hal penting, yaitu :

- a. Berorientasi pada usia yang tepat.
- b. Berorientasi pada individu yang tepat
- c. Berorientasi pada konteks social budaya,

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan karakteristik pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang menyenangkan dalam sebuah permainan dan berorientasi pada perkembangan diri anak.

d. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Mulyasa (2012:4), PAUD berfungsi membina, dan menumbuhkan kembangkan seluruh potensi anak secara optimal, agar terbentuk perilaku dan kemampuan dasar yang selaras, serasi, dan seimbang dengan tahap perkembangannya sehingga memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Sedangkan menurut Trianto (2011:24), PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan

tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa PAUD berfungsi untuk membina dan menumbuhkembangkan potensi pada anak usia dini agar dapat berkembang secara optimal, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar yang sesuai dengan tahap perkembangannya untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

3. Konsep Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini

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

Sujiono (2007:1.3) mengemukakan tentang pengertian kognitif:

“Kognitif adalah proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*inteligensi*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.”

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses berpikir seseorang untuk memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan tingkat kecerdasan untuk menemukan ide dan gagasan dalam belajar.

b. Tujuan Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Susanto (2011:61) tujuan pengembangan kognitif yaitu:

1. Pengembangan auditory. Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak.
2. Pengembangan visual. Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya.
3. Pengembangan taktik. Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indra peraba).
4. Pengembangan kinestetik. Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan/keterampilan tangan atau motorik halus yang memengaruhi perkembangan kognitif.
5. Pengembangan aritmetika. Kemampuan diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan.
6. Pengembangan geometri. Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran.
7. Pengembangan sains permulaan. Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintik atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak.

Menurut Sujiono (2005:2.11) tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan yaitu:

1. Pengembangan Auditory (PA). Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak.
2. Pengembangan Visual (PV). Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya.
3. Pengembangan Taktik (PT). Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indera peraba).
4. Pengembangan Kinestetik (PK). Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan/keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif.
5. Pengembangan Aritmatika (PAr). Berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan.
6. Pengembangan Geometri (PG). Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran.
7. Pengembangan Sains Permulaan (PS). Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintific atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains permulaan.

c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.

Menurut Susanto (2011:59), banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, antara lain:

- 1). Faktor hereditas (keturunan), teori keturunan ini dipelopori oleh seorang ahli yang bernama Schopenhauer berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu...,2) Faktor lingkungan yang dipelopori oleh John Locke yang berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih...,3) Faktor kematangan, fisik maupun psikis dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing..., 4) Faktor pembentukan, pembentukan merupakan segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi...,5) Faktor Minat dan Bakat, dimana Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi..., 6) Faktor kebebasan merupakan keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar)...

Menurut Sujiono (2005:1.18) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu:

- 1) Faktor hereditas/keturunan. Pembawaan ditentukan oleh ciri-ciri yang dibawa sejak lahir (batasan kesanggupan).
- 2) Faktor lingkungan. Perkembangan manusia ditentukan oleh lingkungan.
- 3) Kematangan. Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsi masing-masing.
- 4) Pembentukan. Segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.
- 5) Minat dan bakat. Seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajari hal tersebut.
- 6) Kebebasan. Manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah.

Berdasarkan uraian tersebut dipahami terdapat beberapa pengaruh perkembangan kognitif anak, yaitu faktor keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan minat dan bakat, serta faktor kebebasan saling mempengaruhi perkembangan kognitif seorang anak.

d. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam Ormrod (2008: 43), perkembangan kognitif memiliki berbagai tahap-tahap dalam mengembangkannya pada anak.

mendiskripsikan mengenai empat tahap perkembangan kognitif yang berbeda, yang masing-masing dengan pola pikirannya yang unik.

1. Tahap Sensorimotor (umur 0-2 tahun). Pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana. Ciri pokok perkembangannya berdasarkan tindakan, dan dilakukan langkah demi langkah.
2. Tahap Praoperasional (usia 2-7 tahun). Anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstraks. Dalam menarik kesimpulan sering tidak diungkapkan dengan kata-kata. Oleh sebab itu, pada usia ini, anak telah dapat mengungkapkan isi hatinya secara simbolik terutama bagi mereka yang memiliki pengalaman yang luas
3. Tahap Operasional Konkret (umur 7 - 12 tahun). Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya reversible dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. *Operation* adalah suatu tipe tindakan untuk memanipulasi objek atau gambaran yang ada di dalam dirinya.
4. Tahap Operasional Formal (umur \geq 12 tahun). Perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir "kemungkinan". Model berpikir ilmiah dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa.

Rentang usia yang digambarkan piaget tersebut merupakan rata-rata, beberapa anak mencapai suatu tahap yang sama sedikit lebih lambat.

Anak-anak juga mengalami masa transisi sehingga menampilkan karakteristik-karakteristik dua tahap yang berdekatan secara bersamaan.

Tabel 1.
Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Piaget (Ormrod)
Usia 0- ≥12 Tahun

Tahap-Tahap Perkembangan (usia)	Perkembangan Kognitif
Tahap Sensorimotor (umur 0-2 tahun)	Pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana. Ciri pokok perkembangannya berdasarkan tindakan, dan dilakukan langkah demi langkah
Tahap Praoperasional (usia 2-7 tahun)	Anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstraks. Dalam menarik kesimpulan sering tidak diungkapkan dengan kata-kata
Tahap Operasional Konkret (umur 7 - 12 tahun)	Anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya reversible dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret
Tahap Operasional Formal (umur ≥ 12 tahun)	Sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir "kemungkinan"

Menurut Bruner dalam Mulyasa (2012: 34) menyatakan ada beberapa tahapan dalam perkembangan kognitif diantaranya:

“1. Enactive representation, yakni membangun kemampuan berfikir melalui pengalaman empiric atau pengalaman nyata. 2. Iconic representation, berkaitan dengan kemampuan manusia dalam menyimpan pengalaman empiric dalam ingatannya. 3. Symbolic representation berkaitan dengan kemampuan manusia dalam memahami konsep dan peristiwa yang disajikan melalui bahasa.”

berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak memiliki tahap-tahap perkembangan sesuai

dengan usia dan melalui pengalaman, tahap dimana anak bisa menyimpan pengalaman dan tahap memahami konsep dan peristiwa.

e. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak

Permainan pada anak usia dini memiliki manfaat bagi perkembangan diri anak yang disesuaikan dengan tingkat usia anak. Tidak hanya satu aspek perkembangan yang dapat dikembangkan, tapi seluruh aspek perkembangan. Permainan juga harus memiliki tingkat pencapaian perkembangan kognitif pada anak.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional 58 tahun 2009, tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-<6 tahun:

Tabel 2.
Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Usia 4-<6 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4->5 tahun	Usia 5->6 tahun
Kognitif a. Pengetahuan umum dan sains	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) 3. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya 4. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram) 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi 2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi

		<p>basah)</p> <p>5. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)</p> <p>6. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari</p>
b. Konsep Bentuk, warna, ukuran, dan pola	<p>1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran</p> <p>2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi</p> <p>3. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC</p> <p>4. Mengurutkan benda berdasarkan lima variasi ukuran atau warna</p>	<p>1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”, “kurang dari” dan “paling/ter”</p> <p>2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)</p> <p>3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak di dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi</p> <p>4. Mengenal pola ABCD-ABCD</p> <p>5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.</p>
c. Konsep	1. Mengetahui konsep	1. Menyebutkan

Bilangan, lambang bilangan dan huruf	banyak dan sedikit 2. Membilang banyak benda dan sedikit 3. Mengenal konsep bilangan 4. Mengenal lambang bilangan 5. Mengenal lambang huruf	lambang bilangan 1-10 2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 3. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
--------------------------------------	---	---

Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan kognitif tersebut dapat disimpulkan bahwa peneliti mengambil beberapa indikator diantaranya:

1. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20
2. Menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda berdasarkan fungsinya.
3. Menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, menurut cirri-ciri tertentu.
4. Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, dan bentuknya dan lain-lain.
5. Menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda.

4. Konsep Bermain Anak Usia Dini
a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu hal yang sangat penting untuk anak saat usia dini. Moeslichatoen (2004:33) mengatakan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Menurut Triharso (2013:1), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan

pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain adalah waktunya anak berpikir nyata dan mampu mengembangkan imajinasi anak serta memberikan informasi.

b. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak

Bermain bagi anak memiliki banyak manfaat bagi perkembangan diri anak. Dengan bermain semua aspek perkembangan pada diri anak berkembang dengan baik.

Menurut Triharso (2013:10), beberapa manfaat bermain bagi perkembangan anak:

- 1) Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak...,
- 2) Bermain dapat digunakan sebagai terapi...,
- 3) Bermain meningkatkan pengetahuan anak...,
- 4) Bermain melatih penglihatan dan pendengaran...,
- 5) Bermain memengaruhi perkembangan kreativitas anak...,
- 6) Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak...,
- 7) Bermain memengaruhi nilai moral anak.

Menurut Patmonodewo (2008: 110), mengemukakan tentang manfaat bermain adalah untuk membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya, dan dapat mengembangkan keterampilan dan memainkan sesuatu alat permainan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak manfaat bermain bagi perkembangan diri anak. Diantaranya adalah sebagai alat untuk perkembangan fisik, alat terapi, meningkatkan pengetahuan anak, melatih penglihatan dan pendengaran, merangsang kreatifitas, mengembangkan tingkah laku sosial, dan mempengaruhi nilai moral anak. Jadi bermain sangatlah berpengaruh penting bagi semua aspek perkembangan

anak, tidak hanya kognitif, tapi sosial, moral, emosioanl, fisik anak berkembang dengan baik dengan bermain.

c. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Menurut Eliasa (2014: 4) menyatakan fungsi bermain bagi kemampuan kognitif anak diantaranya:

a) Merangsang perkembangan kognitif, dengan permainan sensorimotor, anak akan mengenal permukaan lembut, halus, kasar atau kaku..., b) membangun struktur kognitif melalui permainan, anak akan memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam...,c) membangun kemampuan kognitif, kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokan, mengurutkan, mengamati, meramal, menentukan hubungan sebab-akibat, menarik kesimpulan...,d) belajar memecahkan masalah permainan memungkinkan anak bertahan lama menghadapi kesulitan sebelum persoalan yang ia hadapi dipecahkan...,e) mengembangkan rentang konsentrasi, apabila tidak ada konsentrasi atau rentang perhatian yang lama, seorang anak tidak mungkin dapat bertahan lama bermain (pura-pura menjadi dokter,ayah-ibu,guru)....”

Menurut Hartley, dkk dalam Moeslichatoen (2004: 33), menyatakan tentang beberapa fungsi bermain bagi anak usia dini yang meliputi, menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata, untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata, untuk menyalurkan perasaan yang kuat, untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima, untuk kilas balik peran-peran yang bisa dilakukan, mencerminkan pertumbuhan, untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi permainan bagi anak usia dini adalah merangsang, membangun, belajar memecahkan, mengembangkan konsentrasi dan mencerminkan hubungan pengalaman hidup yang nyata.

5. Permainan Detektif Kebun

a. Pengertian Permainan Detektif Kebun

Permainan detektif kebun adalah salah satu permainan anak usia dini yang bisa mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Menurut Triharso (2013: 62) permainan detektif kebun adalah permainan yang dilakukan di kebun atau taman yang berada di luar ruangan untuk mencari benda dan menebak petunjuk yang diberikan.

Menurut Regina (2009: 59) permainan detektif kebun adalah permainan mencari atau menemukan benda-benda yang disembunyikan di halaman sesuai arahan guru.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan detektif kebun adalah permainan berupa menebak benda yang dilakukan di halaman atau kebun sesuai dengan arahan atau petunjuk guru.

b. Tujuan Permainan Detektif Kebun

Menurut Triharso (2013: 61), tujuan permainan detektif kebun adalah meningkatkan imajinasi anak dengan menebak apa yang dimaksud oleh guru.

Menurut Regina (2009: 59) tujuan permainan detektif kebun adalah untuk mengasah kemampuan berpikir anak dalam menebak benda yang ditemukan di halaman.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dari permainan detektif kebun adalah untuk mengasah kemampuan berpikir dan imajinasi anak dalam mengenal bentuk benda.

c. Langkah-langkah Permainan Detektif Kebun

langkah-langkah permainan detektif kebun adalah sebagai berikut:

1. Guru meletakkan benda-benda di kebun atau di halaman sekolah berupa benda-benda yang berwarna.

2. Guru menceritakan bahwa mereka telah kehilangan barang-barang, misalnya selang, ember, dan lainnya.
3. Guru meminta pada anak untuk menemukan benda yang hilang berdasarkan ciri-ciri benda yang diarahkan guru.
4. Kemudian setelah anak menemukan benda yang disuruh guru, kemudian hitung benda yang berhasil ditemukan anak
5. Kelompokkan benda yang kecil dan mana yang besar.
6. Tentukan warna benda yang ditemukan.
7. Guru menyuruh anak untuk membedakan benda yang ditemukan.

d. Pengaruh Permainan Detektif Kebun Terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Menurut Triharso (2013: 63) menyatakan tentang pengaruh bermain detektif kebun terhadap perkembangan kognitif bahwa: Permainan detektif kebun adalah permainan yang menekankan perkembangan kognitif dengan meningkatkan imajinasi atau cara berpikir berupa kemampuan mengenal, mengingat, berpikir konvergen, mengamati dan mendengar. Mengamati dilakukan dengan melihat bentuk, warna, ukuran, melihat persamaan dan perbedaan bentuk, warna dan ukuran, menciptakan masalah berdasarkan pengenalannya tentang bentuk, warna dan ukuran.

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa permainan tersebut berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak berupa cara berpikir dan imajinasi anak untuk mencari dan menyelidiki dengan benar.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan diantaranya:

1. Dwi Jayanti. 2013. Pengaruh Permainan Kartu Edukasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak TK A (Usia 4-5 Tahun) di Taman Kanak-

kanak Dharma Wanita Beringin Desa Kwedenkembar Kecamatan Mojoanyar-Mojokerto. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa nilai U_2 lebih kecil dari U_1 maka yang digunakan untuk membandingkan U tabel adalah U_2 yang nilainya 0. Taraf kesalahan 5% dengan $n_1 = 14$ dan $n_2 = 13$ diperoleh harga $U_{tabel} = 43$. Harga U hitung lebih kecil dari tabel ($0 < 43$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa kartu edukasi memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A di TK Dharma Wanita Beringin- Mojokerto.

2. Asep Deni Gustiana. 2011. Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Dan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kuasi Eksperimen Pada Kelompok B Taman Kanak-kanak Kartika dan Taman Kanak-kanak Labor UPI). Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yakni metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan (*nonequivalent control groups design*) pada anak kelompok B TK Kartika dan TK Labschool, masing-masing sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, dan dokumentasi foto. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan motorik kasar antara kelas kontrol dan eksperimen pada saat pos-test dengan skor rata-rata kelas kontrol 21.4, dan kelas eksperimen 28.95, dan terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan kognitif antara kelas kontrol dan eksperimen pada saat pos-test dengan skor rata-rata kelas kontrol 33.25 dan skor rata-rata kelas eksperimen 36.4, serta terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan (N-Gain) kemampuan motorik kasar antara kelas kontrol dan eksperimen, dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan (N-Gain) kemampuan kognitif antara kelas kontrol dan eksperimen.

C. Kerangka Konseptual

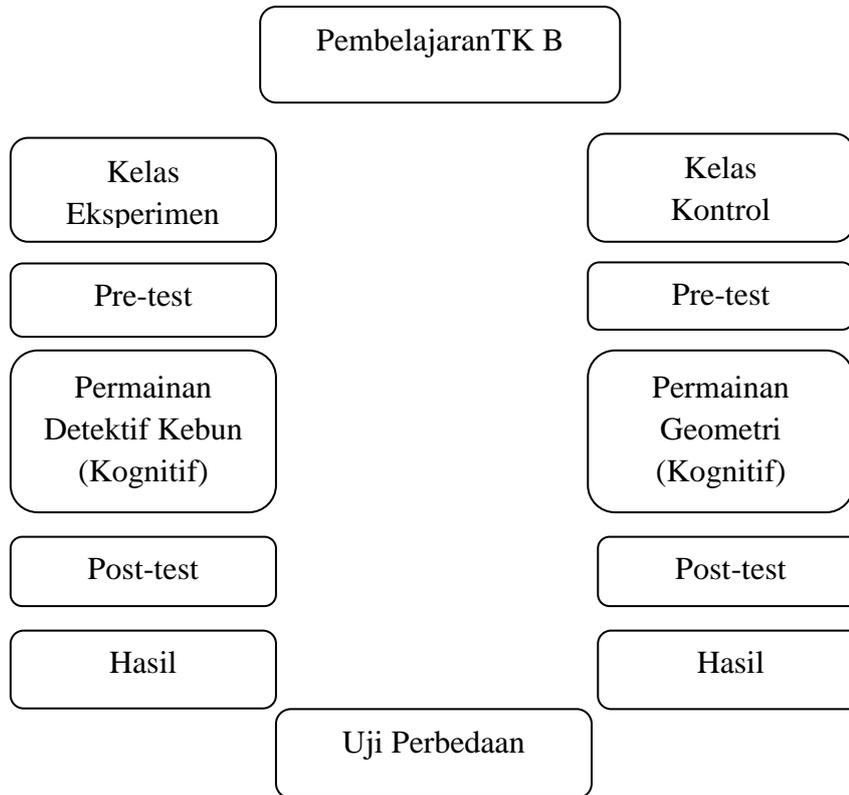
Bermain adalah hal yang sangat penting bagi seorang anak balita maupun batita, tidak hanya anak yang membutuhkan bermain, tapi orang dewasa sekalipun sangat membutuhkan bermain, karna bermain adalah suatu hal yang akan membuat seseorang merasa bahagia dan senang melakukan sesuatu.

Permainan yang dimainkan oleh anak usia dini tidak hanya asal bermain, tapi bermain juga memiliki unsur belajar bagi anak, yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan diri seorang anak. Perkembangan yang dimaksud adalah perkembangan kognitif, fisik motorik, moral agama, bahasa dan sosial emosional anak. Salah satu permainan yang bisa mengembangkan semua aspek tersebut adalah permainan detektif kebun. Permainan detektif kebun adalah permainan yang dimainkan di halaman sekolah yang memiliki halaman yang luas, baik itu kebun bunga, kebun obat-obatan, maupun kebun lainnya.

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan semua potensi dan kemampuan yang dimiliki oleh anak, guru harus memiliki banyak keterampilan atau kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik bagi anak.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas yang akan dieksperimenkan dengan menggunakan permainan detektif kebun untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan itu terhadap kemampuan kognitif anak. Kelas yang digunakan adalah kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam kelas eksperimen peneliti menggunakan metode permainan detektif kebun untuk mengembangkan kognitif anak, sedangkan di kelas kontrol, peneliti hanya menggunakan metode yang biasa digunakan oleh guru kelas dalam mengembangkan kognitif anak.

Untuk lebih ringkasnya, dapat digambarkan dalam kerangka konseptual sebagai berikut



Bagan 1.
Kerangka Konseptual dalam Penelitian

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual tersebut, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sementara yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

H_1 : “Terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan detektifkebun terhadap pengembangankognitif anak di Taman Kanak-kanak Pembina Lubuk Begalung Padang.”

H_0 :“Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan detektif kebun terhadap pengembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Pembina Lubuk Begalung Padang.”

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari hasil analisis data, tentang perbandingan hasil belajar antara penggunaan permainan detektif kebun dengan kertas geometri, diketahui bahwa hasil yang didapat berdasarkan *post-test* setelah diberikan treatment, terdapat perbedaan yang signifikan yaitu antara kelas eksperimen (B5) dan kelas kontrol (B2), dengan nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (90.2) dibandingkan kelas kontrol (69.8)
2. Dari hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $16.754 > 2,042$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil perkembangan kognitif anak yang menggunakan permainan detektif kebun dengan kelas kontrol yang menggunakan permainan kertas geometri
3. Dengan menggunakan permainan detektif kebun terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan kognitif pada anak di TK Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan anak usia dini maka hasil temuan tentang pengaruh permainan detektif kebun terhadap pengembangan kognitif anak di TK Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Permainan detektif kebun dapat mengembangkan kognitif anak usia dini terutama dalam membedakan bentuk benda dan fungsinya

2. Permainan detektif kebun berpengaruh signifikan apabila dipakai sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru di TK Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang hendaknya menerapkan permainan detektif kebun tersebut dalam pengembangan kognitif anak usia dini. Selain itu, guru juga bisa menerapkan permainan tersebut di bidang kemampuan yang lainnya seperti kemampuan motorik, bahasa dan lainnya.
2. Kepala Sekolah diharapkan agar lebih memberikan motivasi, arahan serta pelatihan maupun pendidikan tentang pentingnya penggunaan variasi dalam permainan untuk pengembangan kognitif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Martono, Nanang. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD*. Yogyakarta: Laksana.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana.
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2008. *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta: Erlangga
- Patmonodewo, Soemiarti. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rinaka Cipta.
- Rakimahwati. 2012. *Model Pembelajaran Sambil Bermain Pada Anak Usia Dini*. Padang. UNP Press.
- Regina, Nora. 2009. *120 Permainan Kreatif untuk Menggali Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Wahana Totalita Publisher
- Santrock. Jhon W. 2007. *Child Development*. Alih Bahasa: *Perkembangan anak*. Oleh: Rachmawati, Mila. Jakarta: Erlangga.
- Seefeldt, Carol dan Wasik, Barbara. 2008. *Early Education: Three, Four, and Five Year Olds Go To School*. Alih bahasa: *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Oleh: Nasar, Pius. Jakarta: PT Indeks.
- Siswanto, Igea. 2008. *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: ANDI.
- Siswanto, Igea, Sri Lestari. 2012. *Panduan Bagi Guru & Orang Tua: Pembelajaran Atraktif Dan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Andi.
- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Jakarta: In Azna Books.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- , 2012. *Metode Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks