

**PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN
GRAFITO GEOMETRI DI TAMAN KANAK-KANAK
DHARMAWANITA LUBUK GADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
APRIYANTI
TM/NIM: 2011/1109549

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

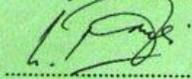
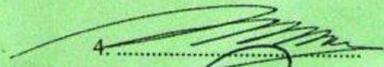
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)
Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang

Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Grafito Geometri di
Taman Kanak-anak Dharmawanita Lubuk Gadang

Nama : APRIYANTI
Tm/Nim : 2011/1109549
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2013

Nama	Tim Penguji :	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd	1. 
Sekretaris	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd	2. 
Anggota	: Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd	3. 
Anggota	: Dra. Rivda Yetti	4. 
Anggota	: Indra Jaya, M. Pd	5. 

ABSTRAK

Apriyanti. 2011. Pengembangan Kognitif Anak melalui Permainan Grafito Geometri di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Lubuk Gadang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan observasi peneliti menemukan bahwa kognitif anak masih rendah. Hal ini disebabkan karena metode yang digunakan guru tidak menarik dan media tidak menarik, sehingga anak merasa bosan dan tidak mau belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kognitif anak melalui permainan grafito geometri.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak dua siklus. Subjek penelitian anak kelompok B2 TK Darma Wanita Lubuk Gadang tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 15 orang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi selanjutnya data diolah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian ini adalah Aspek ke 1, Anak meniru pola geometri dengan menggunakan berbagai media anak pada siklus I rendah meningkat pada siklus II menjadi sangat tinggi. Aspek ke 2, memasang bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama pada siklus I rendah dan meningkat pada siklus II menjadi sangat tinggi. Aspek ke 3, mengelompokkan geometri yang jumlahnya sama/tidak sama pada siklus I adalah rendah dan pada siklus II meningkat menjadi sangat tinggi. Aspek ke 4, mengelompokkan benda tiga dimensi yang berbentuk geometri anak pada siklus I adalah rendah dan pada siklus II meningkat menjadi sangat tinggi. Aspek ke 5, mengelompokkan benda tiga dimensi yang berbentuk geometri pada siklus I rendah dan pada siklus II meningkat menjadi sangat tinggi. Hasil penelitian sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sudah mencapai 75%.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Kognitif Anak melalui Permainan Grafito Geometri di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Lubuk Gadang** Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Sri Hartati, M. Pd. selaku pembimbing I, Ibu Dra. Rivdayetti selaku pembimbing II dan Ibu Indra Jaya, M. Pd.
4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd. selaku ketua dan Ibu Dr. Hj. Rakimawati, M. Pd. selaku sekretaris jurusan PG-PAUD yang telah memberikan kemudahan.

5. Bapak dan Ibu Staf Pengajar dan Tata Usaha yang telah memberikan Fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
6. UPTD Pendidikan Kabupaten Solok Selatan, Kecamatan Sangir yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian tindakan kelas.
7. Guru- guru Taman Kanak- kanak Dharmawanita Lubuk Gadang Solok Selatan yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian hingga selesai.
8. Anak-anak Taman Kanak-kanak Dharmawanita Lubuk Gadang Solok Selatan yang sangat besar partisipasinya dalam proses penelitian ini.
9. Orang tua, suami, dan anak-anak yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.

Semoga semua bimbingan, arahan, saran, dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap kesempurnaan, oleh karena itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Desember 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Perumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	5
1. Konsep Anak Usia Dini	5
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	8
3. Konsep Perkembangan Kognitif Anak.....	13
4. Konsep Bermain.....	15
5. Pengertian Grafito	19
6. Aplikasi Grafito untuk Perkembangan Kognitif Anak	20
B. Penelitian yang Relevan.....	22
C. Kerangka Berfikir	23
D. Hipotesis Tindakan	24
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	25
B. Subjek Penelitian	25
C. Prosedur Penelitian	25
D. Definisi Operasional	26
E. Instrumentasi.....	30
F. Teknik Pengumpulan Data.....	31

G. Teknik Analisis Data	31
H. Indikator Keberhasilan.....	32

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	33
B. Analisis Data.....	76
C. Pembahasan	79

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan	82
B. Implikasi	82
C. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1. Kerangka Berpikir	23
Bagan 1.2. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	26

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Format Observasi kegiatan anak.....	30
Tabel 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	33
Tabel 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Pertemuan Pertama Siklus I (Setelah Tindakan).....	39
Tabel 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Pertemuan Kedua Siklus I (Setela Tindakan).....	44
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Pertemuan Ketiga Siklus I (Setelah Tindakan).....	49
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Kognitif anak dengan Permainan Grafito Geometri di TK Darma Wanita Lubuk Gadang Pada Siklus I Pertemuan 1,2, dan 3.....	55
Tabel 4.6 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Pertemuan Pertama Siklus II (Setelah Tindakan).....	59
Tabel 4.7 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Pertemuan Kedua Siklus II.....	64
Tabel 4.8 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Pertemuan Ketiga Siklus II	70
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Kognitif anak dengan Permainan Grafito Geometri di TK Darma Wanita Lubuk Gadang Pada Siklus II Pertemuan 1,2, dan 3.....	75
Tabel 4.10 Perbandingan Kondisi Awal. Siklus I, dan Siklus II Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Grafito Geometri (Kategori Sangat Tinggi).....	78

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	34
Grafik 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Pertemuan Pertama Siklus I (Setelah Tindakan).....	40
Grafik 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Pertemuan Kedua Siklus I.....	45
Grafik 4.4 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada pertemuan ketiga Siklus I.....	51
Grafik 4.5 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Pertemuan Pertama Siklus II (Setelah Tindakan).....	60
Grafik 4.6 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Pertemuan Kedua Siklus II.....	66
Grafik 4.7 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Pertemuan Ketiga Siklus II	71

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Lembar Pengamatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Grafito Geometri
- Lampiran II Rencana Kegiatan Harian Siklus I, II Pertemuan I, II, III
- Lampiran III Dokumentasi (daftar gambar) Penelitian
- Lampiran IV Surat Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan
- Lampiran V Surat Izin Penelitian dari UPTD
- Lampiran VI Surat Keterangan dari TK

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi anak usia dini sebagai objek dari pendidikan. Agar mendapatkan pendidikan yang layak bagi perkembangan anak usia dini, menghasilkan sumber daya manusia yang seutuhnya dan membentuk anak yang berkarakter dan berbangsa serta bermatabat maka semua anak harus mendapatkan bimbingan dan arahan dari guru agar dapat tumbuh kembang secara optimal.

Perkembangan anak usia dini tidak berkembang secara dini, melainkan saling terintegrasi dan terjalin satu sama lain. Perkembangan anak itu bersifat integratif yang tidak bisa melalui bermain gerakan motorik halus anak senantiasa berlatih dengan baik. Taman Kanak-kanak (TK) adalah suatu bentuk pendidikan formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak yang berusia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar.

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dinyatakan dalam UU RI No. 23 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 3, menyatakan bahwa : TK merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, bahasa, fisik, motorik, sosial emosional, dan seni agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan taraf perkembangan anak.

Berdasarkan UU tersebut, dapat dinyatakan bahwa keprofesionalan guru sangat dituntut untuk lebih kreatif dalam memodifikasi dan memanfaatkan media yang ada, sehingga segala aspek perkembangan anak dapat berjalan dengan semestinya. Sehingga pada saat bermain dengan bimbingan, guru menyediakan, memilih dan kemudian berupaya membimbing sehingga anak menemukan suatu konsep yang telah direncanakan oleh guru khususnya dalam pengembangan kognitif anak.

Pengembangan kognitif anak harus dilatih dari usia dini, agar berkembang kemampuan anak untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah. Metode pemberian tugas adalah salah satu cara untuk merangsang kemampuan kognitif anak yaitu melalui coretan grafito geometri. Coretan grafito geometri dapat memberikan daya tarik bagi anak, warna dari goresan yang akhirnya menjadi berbagai bentuk gambar geometri sehingga dapat mengembangkan kognitif anak.

Berdasarkan kenyataan yang peneliti lakukan di TK perkembangan kognitif anak masih rendah dan belum berkembang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak sebagaimana semestinya. Contohnya pada saat guru mengenalkan bentuk-bentuk geometri masih banyak anak yang belum mengetahui bentuk segitiga, lingkaran dan sebagainya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor dari dalam diri anak dan dari luar diri anak, seperti alat dan media yang ada di TK kurang bervariasi sehingga pembelajaran tidak menarik bagi anak serta guru kurang kreatif dalam pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak khususnya.

Berdasarkan fenomenadi atas maka peneliti tertarik untuk membahas masalah ini dalam sebuah skripsi yang berjudul :” **Pengembangan Kognitif Anak melalui Permainan Grafito Geometri di Taman Kanak-kanak Darma Wanita Lubuk Gadang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat di identifikasikan beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di TK Darma Wanita Lubuk Gadang khususnya di kelompok B2 sebagai berikut :

1. Kognitif anak masih rendah
2. Guru kurang kreatif untuk pembelajaran kognitif
3. Media yang ada di TK kurang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada tersebut, peneliti membatasi masalah pada pembahasan ini yaitu kognitif anak masih rendah.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dapat dirumuskan masalah yaitu: “Bagaimanakah cara permainan grafito geometri dapat mengembangkan kognitif anak di TK Darma Wanita Lubuk Gadang?”.”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan permasalahan di atas, maka peneliti menggambarkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan grafito geometri.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi anak dapat melatih kesabaran, keberanian serta mengembangkan kognitif anak.
2. Bagi guru dapat menjadi bahan acuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik dari pada sebelumnya.
3. Bagi orang tua dapat menambah serta memperluas pemahaman orang tua tentang pengembangan aspek-aspek perkembangan anak khususnya kemampuan kognitif anak.
4. Bagi sekolah dapat meningkatkan kualitas dan menjadi contoh bagi sekolah lain terutama dalam meningkatkan kognitif anak.
5. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak serta salah satu syarat dalam menyelesaikan strata pendidikan anak usia dini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun, yang mencakup dalam program pendidikan di Taman Penitipan Anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), Aisyah (2008:1.3).

Sedangkan menurut Mutiah (2010:6-7) yang menyatakan bahwa “anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik”, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan meliputi fisik (koordinasi motorik kasar-halus), kecerdasan (daya fikir dan daya cipta), sosial emosional, bahasa, dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Mustafa *dalam* Nugraha (2005:5) mengemukakan karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan semua indera untuk menjelajahi benda belajar melalui kegiatan dan partisipasi sosial.

- 2) Perhatian masih pendek dan mudah bosan.
- 3) Perkembangan bahasa yang pesat.
- 4) Memperhatikan sesuatu tetapi dengan rentang etensi pendek.
- 5) Menempatkan diri sebagai pusat dunia sendiri, minat, perilaku dan pikiran yang terfokus pada diri sendiri.
- 6) Rasa ingin tahu tentang dunianya sendiri sebagai anak-anak.

Sedangkan menurut Hartati *dalam* Aisyah (2008:1.4-1.12)

Beberapa karakteristik untuk anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Merupakan pribadi yang unik
- 3) Suka berfantasi dan Berimajinasi
- 4) Masa paling potensial untuk belajar
- 5) Menunjukkan sikap egosentris
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial
- 8) Bermain merupakan dunia masa kanak-kanak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah memiliki pusat perhatian yang pendek, rasa ingin tahu besar, menunjukkan sikap egosentris, unik, dan bermain merupakan dunia masa kanak-kanak.

c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Prinsip perkembangan anak sangat penting untuk memperoleh gambaran keumuman perilaku anak. Menurut Musbiqin (2010:545) mengemukakan prinsip-prinsip anak usia dini sebagai berikut :

- 1) Berorientasi pada perkembangan otak
- 2) Bermain sambil belajar, belajar sambil bermain
- 3) Lingkungan yang kondusif
- 4) Berpusat pada anak
- 5) Menggunakan pembelajaran terpadu
- 6) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup
- 7) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar
- 8) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang
- 9) Menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Sedangkan menurut Samsudin (2008: 29-31) mengatakan prinsip-prinsip perkembangan anak adalah :

- 1) Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain
- 2) Pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak
- 3) Pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak
- 4) Pembelajaran berpusat pada anak
- 5) Pembelajaran menggunakan pendekatan tematik
- 6) Kegiatan pembelajaran yang PAKEM
- 7) Pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup

- 8) Pembelajaran didukung oleh lingkungan yang kondusif
- 9) Pembelajaran yang demokratis
- 10) Pembelajaran yang bermakna

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip anak usia dini adalah Bermain sambil belajar, belajar seraya bermain, Lingkungan yang kondusif, Berpusat pada anak, Menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan serta pembelajaran yang demokratis dan bermakna.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Hasan (2009:15) yaitu pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya yang ditujukan bagi 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 yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, informal dan nonformal.

Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan 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”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa PAUD merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyanto (2005:5) pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia, ia belum mengetahui tatakrama, sopan, santun, aturan dan norma, etika, dan berbagai hal tentang dunia, ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dimasyarakat. Selanjutnya pendidikan anak usia dini juga bertujuan untuk membimbing dan mengembangkan potensi anak, agar anak dapat berkembang secara optimal sesuai tipe kecerdasannya.

Sedangkan menurut Hasan (2009:16) tujuan pendidikan anak usia dini adalah membentuk anak Indonesia yang berkualitas yaitu anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat

perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar dan mengarungi kehidupan di masa dewasa serta membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa serta membentuk anak Indonesia yang berkualitas yaitu anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

c. **Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Zuriah (2007:18) adapun karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini yaitu:

- 1) Mengetahui hal-hal yang dibutuhkan oleh anak yang bermanfaat bagi perkembangan hidupnya
- 2) Mengetahui tugas-tugas perkembangan anak, sehingga dapat memberikan stimulasi kepada anak, agar dapat memberikan stimulasi kepada anak, agar dapat melaksanakan tugas perkembangan dengan baik
- 3) Mengetahui bagaimana membimbing proses belajar anak pada saat yang tepat sesuai dengan kebutuhannya
- 4) Menaruh harapan dan tuntutan terhadap anak secara realistis

- 5) Mampu mengembangkan potensi anak secara optimal sesuai dengan keadaan dan kemampuan fisik dan psikologis.

Adapun karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini menurut Solehuddin *dalam* Rusdinal (2008:18) adalah sebagai berikut:

- 1) PAUD sebagai titik sentral strategi pembangunan sumber daya manusia dan sangat fundamental.
- 2) PAUD memegang peranan penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab merupakan fondasi dasar bagi kepribadian anak.
- 3) Anak yang mendapatkan pembinaan sejak dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik maupun mental yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, produktivitas, pada akhirnya anak akan mampu lebih mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.
- 4) Merupakan masa *Golden Age* (Usia Keemasan). Dari perkembangan otak manusia, maka tahap perkembangan otak pada anak usia dini menempati posisi yang paling vital yakni mencapai 80% perkembangan otak.
- 5) Cerminan diri untuk melihat keberhasilan anak dimasa mendatang. Anak yang mendapatkan layanan baik semenjak usia 0-6 tahun memiliki harapan lebih besar untuk meraih keberhasilan di masa mendatang.

Menurut Masitoh dalam Aisyah (2008:1) karakteristik pembelajaran pada pendidikan anak usia dini adalah mengutamakan bermain sambil belajar seraya bermain, secara alamiah permainan pada dasarnya mementingkan proses dari pada hasil

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini diantaranya adalah mengutamakan bermain sambil belajar seraya bermain, secara alamiah permainan pada dasarnya mementingkan proses dari pada hasil.

d. Manfaat Pendidik Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009:46) ada beberapa manfaat pendidikan anak usia dini yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut : 1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak sesuai dengan tahap perkembangannya, 2) Mengenalkan anak dengan dunia sekitarnya, 3) Mengembangkan sosialisasi anak, 4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, 5) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya, 6) memberikan stimulus kultural pada anak.

Sementara itu Anderson *dalam* Masitoh (2008:1.8) menyatakan:

“Pendidikan Anak Usia Dini khususnya TK dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosional, fisik dan motorik”

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah titik sentral strategi pembangunan sumber daya manusia dan sangat fundamental bagi bangsa. Diharapkan anak-anak bangsa dapat meningkatkan kemampuan yng dimilikinya, sehingga mereka dapat membangun sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya

3. Konsep Perkembangan Kognitif Anak

a. Pengertian Pengembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfungsi Suyanto (2005:53). Menurut Gagne *dalam* Jamaris (2003:17) kognitif adalah proses yang terjadi secara intelektual dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir.

Sedangkan menurut Gunarti, dkk (2008:1.37) kognitif adalah pengertian yang luas mengenai cara berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan yang diperolehnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses berpikir seseorang sehingga menghasilkan pengetahuan untuk dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pengembangan Kognitif

Menurut Dogde *dalam* Gunarti (2008:2.26) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan kognitif untuk anak usia prasekolah adalah sebagai berikut :

- 1) Belajar dan pemecahan masalah
- 2) Berpikir logis
- 3) Berpikir menggunakan simbol

Sedangkan menurut Suyanto (2011:48) mengemukakan tujuan pentingnya pengembangan kognitif adalah :

- 1) mengembangkan daya persepsi berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan,
- 2) melatih ingatan terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialami,
- 3) mengembangkan pemikiran-pemikiran dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya,
- 4) memahami simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya,
- 5) melaksanakan penalaran-penalaran,
- 6) memecahkan persoalan hidup yang hadapi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kognitif adalah untuk menemukan solusi dalam

pemecahan masalah, memahami dan menggunakan simbol-simbol yang ada di sekitar kehidupan anak.

c. Karakteristik Pengembangan Kognitif

Menurut Dodge *dalam* Gunarti (2008:2.27) mengemukakan bahwa ciri-ciri awal perkembangan kognitif anak usia dini adalah meniru orang dewasa dalam memecahkan masalah, mengulangi dan mencoba, menunjukkan kesamaan pada satu benda serta memahami satu dan banyak konsep.

Sedangkan ciri perkembangan kognitif anak menurut Sujiono (2005:2.2) adalah:

- 1) Anak semakin mandiri dan mulai mendekati diri pada teman-teman sebayanya
- 2) Rasa egosentrisnya masih kuat
- 3) Sulit membedakan imajinasi dengan realitas
- 4) Semakin sering mengajukan pertanyaan
- 5) Masa yang terpanjang dalam rentang kehidupan
- 6) Masa sulit, berkelompok, menjelajahi.
- 7) Masa bertanya, meniru dan usia keemasan

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pengembangan kognitif anak usia dini adalah suka meniru kegiatan orang dewasa, sering mengajukan pertanyaan serta sulit membedakan antara realitas dan imajinasi.

4. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut Montolalu (2008: 1.2) dalam dunia pendidikan dikatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Anak bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi dan sering tanpa tujuan. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting, setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain.

Menurut Sudono *dalam* Kamtini (2005 : 47) menyatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan yang umumnya dilakukan oleh anak-anak serta dapat mengembangkan imajinasi pada anak.

b. Tujuan Bermain

Menurut Moeslichatoen (2004: 32) menyatakan bahwa “Kegiatan bermain bagi anak usia TK adalah untuk meningkatkan pengembangan anak usia TK baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosional dan sosial”

Mutiah (2010:137) menjelaskan bahwa bermain bertujuan untuk kesehatan anak, meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan aspek perkembangan anak seperti kognitif, fisik, sosial emosional serta bertujuan untuk kesehatan anak.

c. **karakteristik Bermain**

Menurut Montolalu (2008: 2.4) karakteristik bermain anak adalah sebagai berikut:

1) Bermain adalah sukarela

Dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya.

2) Bermain adalah pilihan anak

Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain.

3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

Dikatakan bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di Taman Kanak-kanak.

4) Bermain adalah simbolik

Bahwa bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia prasekolah dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka.

5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Dalam kegiatan bermain dapat berlangsung dengan baik apabila dilandasi oleh motivasi yang kuat, dan anak dapat bermain dengan leluasa maka perlu disediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung keinginan dan aktivitas bermain anak.

Menurut Musfiroh (2008:4) karakteristik bermain diantaranya sebagai berikut :

1. Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak.
2. Anak melakukan karena spontan dan sukarela.
3. Anak berlaku pura-pura atau memerankan sesuatu.
4. Semua anak ikut serta bersama-sama sesuai peran masing-masing.
5. Dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain.
6. Anak berlaku aktif.
7. Anak menetapkan main sendiri.
8. Anak bebas memilih mau bermain.

Disimpulkan bahwa kegiatan bermain dapat berlangsung dengan baik apabila oleh motivasi yang kuat, dan anak dapat bermain dengan leluasa maka perlu disediakan sarana dan prasana yang dapat mendukung keinginan dan aktivitas bermain anak. Bermain bukanlah paksaan terhadap anak, tapi suatu kebutuhan bagi anak

d. Manfaat Bermain

Menurut Montolalu (2008: 1.18) Manfaat bermain bagi anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Beberapa manfaat bermain bagi anak sebagai berikut:

1. Bermain memicu kreativitas
2. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
3. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
4. Bermain bermanfaat untuk melatih empati
5. Bermain bermanfaat mengasah pancaindra
6. Bermain sebagai media terapi (pengobatan)
7. Bermain itu melakukan penemuan

Selanjutnya menurut Mutiah (2010: 137) menjelaskan bahwa manfaat dari bermain adalah sebagai berikut:

1. Berguna bagi kesehatan anak-anak,
2. Meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya,
3. Meningkatkan perkembangan kognitif,
4. Meningkatkan daya jelajah dan,

5. Memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain memberikan manfaat untuk memngembangkan diri anak, diantaranya mencerdaskan otak anak, mengembangkan kreativitas anak serta berguna bagi kesehatan anak.

5. Pengertian Grafito

Menurut Wikipedia Indonesia (2013:1) Grafito adalah coretan-coretan yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kata, simbol, atau kalimat tertentu.

Menurut Azhar (2012:6) kata 'grafito' berasal dari bahasa Itali dan yang berarti gambar atau tulisan. Dalam bahasa Inggris, kata grafiti/grafito telah berubah makna dari yang semula gambar atau tulisan menjadi tulisan yang berada di tempat umum, di tempat yang tidak semestinya. Seiring perkembangan jaman, definisi tersebut mulai melonggar dan lukisan kini telah dianggap sebagai grafito. Grafito di masa kini mencakup segala jenis coretan, gambar-gambar, lukisan-lukisan, simbol-simbol, lambang-lambang yang tertulis pada dinding, apapun motivasi penulisannya.

Pada penelitti ini Grafito adalah coretan melalui kertas dengan lidi atau ranting kayu dengan menggunakan krayon serta bermacam coretan pemula dimana anak dapat melukis berbagai macam bentuk geometri di atas goresan tadi dengan cara ini kognitif anak dapat berkembang. Teknik

grafito juga dapat mengembangkan imajinasi dan seni anak serta juga melatih kesabarannya, mendorong keberanian anak dengan menggoreskan warna maupun coretan warna.

6. Aplikasi Grafito Geometri untuk Mengembangkan Kognitif Anak

Tujuan menggambar dengan teknik grafito geometri adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, karena menggambar dengan teknik grafito geometri membutuhkan daya pikir anak untuk membuat berbagai bentuk geometri, bentuk segitiga, segiempat dan lingkaran. Selain itu juga meningkatkan kemampuan menulis, melukis dan kreativitas anak.

Adapun langkah-langkah menggambar teknik grafito geometri adalah sebagai berikut:

- a. Sediakan buku gambar, krayon, dan lidi atau kayu
- b. Tuliskan krayon yang berwarna terang pada kertas gambar, seperti warna merah, kuning, hijau, biru dan lain sebagainya selain warna hitam.
- c. Setelah semua kertas gambar penuh dengan warna terang, di lapihi dengan warna hitam sampai semua warna terang tertutup oleh warna hitam.
- d. Kemudian bentuklah gambar geometri seperti setitiga, segiempat dan lingkaran dengan menggunakan lidi pada kertas yang berwarna hitam tadi, sehingga terlihat warna terang yang ada pada lapisan bawah berbentuk macam-macam gambar geometri.

Menurut Saputra (2012:5) langkah-langkah mengerjakan grafito bagi anak adalah

- a. Tuliskan nama pada selembar kertas dapat dimulai dengan kata apapun, tapi nama Anda mungkin adalah pilihan terbaik.
- b. Pilih gaya yang ingin Anda gunakan untuk nama. Huruf Bubble sangat populer di grafiti, tetapi ada banyak gaya lainnya, juga.
- c. Sekali lagi, gunakan pensil dan menulis ringan.
- d. Bervariasi sesuai ketebalan. Anda dapat membuat semua baris ketebalan yang sama
- e. Tambahkan rincian yang diinginkan dapat menambahkan rincian tambahan - lagi dengan pensil tipis
- f. Salin gambar Anda. ke kertas yang baru, dengan menggunakan pensil,
- g. Menghitamkan garis pensil
- h. Tambahkan warna untuk mengisi gambar Anda.

Jadi dapat dilihat dengan jelas bahwa menggambar dengan teknik grafito geometri dapat mengembangkan kognitif anak karena teknik grafito ini adalah teknik menggambar yang memerlukan daya ingat dalam menentukan bentuk-bentuk geometri untuk menggoreskan krayon di atas kertas dan kemudian melukis macam-macam geometri tersebut dengan menggunakan lidi/kayu.

B. Penelitian yang Relevan

- 1) Linia Altasia (2012) Peningkatan Kognitif Anak Taman Kanak-kanak melalui Permainan Giring Bola Angka di TK Indah Jelita Kota Payakumbuh. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran peningkatankognitif anak melalui permainan giring bola angka. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan kognitif pada anak.
- 2) Yarli Widya (2012) Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Angka dengan Kelereng di Raudhatul Athfal Al-Muttaqin Balai Belo Kecamatan Tanjung Raya Kabupaten Agam . Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan angka dengan kelereng. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak meningkat.

Dalam penelitian yang peneliti lakukan ini memiliki persamaan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan kognitif anak, sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah permainan dengan grafito geometri.

C. Kerangka Berfikir

Mengembangkan kemampuan kognitif anak perlu dibentuk dan dikembangkan sejak dini. Karena ini akan berpengaruh terhadap perkembangan, kepribadian anak di kemudian hari. Secara psikologis manfaat permainan grafito geometri dapat membuat anak berfikir tentang macam-macam bentuk geometri, anak lebih mandiri dalam memecahkan masalah, percaya diri, serta dapat mengembangkan kemampuan kognitif

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan nilai yang diperoleh anak dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan grafito geometri. Disamping itu kegiatan anak tidak hanya dengan membuat grafito geometri tetapi pengetahuan anak terhadap warna, bentuk dan ukuran serta solusi terhadap suatu masalah yang di hadapinya. Pada setiap siklus terjadi perbaikan kearah yang diharapkan sehingga pada siklus II pertemuan III tercapai hasil belajar mencapai KKM yaitu 75%.
2. Membelajarkan tentang grafito geometri dengan menggunakan permainan dan berbagai alatnya memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi pada anak khususnya kognitif dan seni anak.
3. Melalui permainan grafito geometri dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan kognitif anak, dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I dan siklus II.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan dilingkungan Taman Kanak-kanak, maka kesimpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam

pendidikan, dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan kognitif anak melalui grafito geometri dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak untuk melakukan kegiatan, jika permainan tersebut dibarengi dengan aneka warna yang menarik serta gambar dan lukisan yang disukai anak.
2. Permainan grafito geometri dapat divariasikan serta disesuaikan dengan tema yaitu lukisan dan gambarnya berkaitan dengan tema pada saat itu.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, maka diajukan saran-saran yang dapat membangun demi kesempurnaan penelitian dalam tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Hendaknya guru dapat menerapkan permainan grafito geometri di TK Darma wanita Lubuk Gadang dapat digunakan dan diterapkan langsung dalam kegiatan pembelajaran
2. Sehubungan dengan permainan grafito geometri yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif masing-masing anak. Sebaiknya guru yang mengajar di TK Darma Wanita Lubuk Gadang perlu memahami tata cara pembelajaran secara optimal, sehingga guru dapat memahami kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.
3. Untuk merangsang dan meningkatkan kognitif anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
5. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah, khususnya untuk mendalami tentang permainan grafito geometri Supaya pada masa yang akan datang peneliti dapat mengeksplorasi lebih dalam permainan grafito geometri yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto. Suharsimi. 2004. *Dasar–Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bentri, Alwen. 2005. *Wajib Belajar Sembilan Tahun*. Padang: Universitas Negeri.
- Fauziah (2011) *Meningkatkan motorik anak melalui goresan, coretan grafito di TK Pertimi Padang Panjang*. Skripsi: FIP UNP.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. PT Prestasi Pustaka Raya.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Diva Press.
- Jamaris. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini*: Jakarta: Program Studi Pendidikan Usia Dini PPS UNJ
- Masitoh, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Montolalu. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- M.S, Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: DepPenNas.
- Munandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT gramedia.
- Musbiqin. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- PERMEN RI No 58 tahun 58. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Nugraha, Ali. 2005. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rina Wati (2010) *Meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK Cempaka Putih*, Skripsi : FIP UNP.
- Rusdinal dan Elizar. 2008. *Pengelolaan kelas di Taman Kanak-kanak*. Padang: Sukabina offset.