

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI  
PERMAINAN JAM DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI  
PEMBINA SUNGAI RUMBAI DHARMASRAYA**

**SKRIPSI**

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



**Oleh :**

**DWI HASTUTI  
NIM : 2008/10086**

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

## ABSTRAK

**DWI HASTUTI, 2013. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Sungai Rumbai Dharmasraya. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk angka, yaitu anak hanya dapat menyebutkan angka tetapi mereka tidak tahu dengan bentuk angka tersebut. Tujuan penelitian ini adalah peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka di TK Negeri Pembina Sungai Rumbai Dharmasraya melalui permainan jam putar.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Sungai Rumbai Dharmasraya tahun pelajaran 2011/2012 sebanyak 20 orang yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 12 orang anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan dengan 4 langkah penelitian yaitu (1) Perencanaan (2) Pelaksanaan (3) Observasi /pengamatan (4) Refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini adalah terdapatnya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan jam . Hal tersebut dapat dilihat pada siklus I dimana kemampuan kognitif anak masih rendah atau belum begitu meningkat. Pada siklus II kemampuan kognitif anak lebih meningkat, terlihat dengan tercapainya tingkat keberhasilan anak menjadi lebih tinggi jika dibandingkan dengan siklus I, sehingga keberhasilan anak telah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sebelumnya.

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

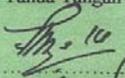
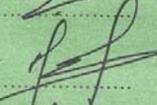
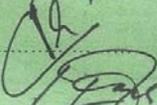
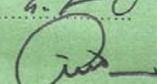
**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI  
PERMAINAN JAM DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI  
PEMBINA SUNGAI RUMBAI DHARMASRAYA**

Nama : Dwi Hastuti  
NIM : 10086/2008  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 30 Desember 2013

**Tim Penguji**

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	5. 

## KATA PENGANTAR



Alkhamdulillahirobbil'alamin peneliti ucapkan ke hadirat ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Sungai Rumbai Dharmasraya “.**

Tujuan pembuatan laporan PTK adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana (S1) PG-PAUD pada Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan PTK ini, peneliti banyak mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan dan semua pihak yang telah banyak membantu sampai selesai laporan ini, diantaranya kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd. selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Prof. Dr. Firman. MS.Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penelitian skripsi ini.

5. Bapak/Ibu staf Pengajar dan Pegawai Tata Usaha jurusan PG-PAUD yang telah memberikan fasilitas dalam penelitian skripsi.
6. Suami, anak, orang tua, kakak, dan adik yang telah begitu banyak memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang dan semangat yang tidak ternilai harganya.
7. Ibu Elya Rosa, S. Pd. selaku kepala Tk dan guru-guru TK Negeri Pembina Sungai Rumbai.
8. Anak didik TK Negeri Pembina Sungai Rumbai Khususnya B1 yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas.
9. Teman-teman angkatan 2008 kelas Limau Manis I dan II yang selalu memberikan bantuan, dorongan, dan dukungan untuk tetap semangat.

Semoga bimbingan, bantuan, dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal dan diridhoi oleh Allah SWT. Akhirnya Peneliti menyadari laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Dan semoga laporan PTK ini dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Padang, Desember 2013

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan masalah .....	5
D. Perumusan masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A.Landasan Teori.....	7
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
c. Pendidikan Anak Usia Dini .....	10
2. Hakikat Kognitif .....	17
a. Pengertian kognitif.....	17
b. Tujuan pengembangan kognitif.....	18
c. Karakteristik pengembangan kognitif.....	21
d. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif .....	22
3. Hakekat Bermain .....	24
a. Pengertian Bermain.....	24
b. Tujuan Bermain.....	25
c. Karakteristik Bermain .....	27
d. Manfaat Bermain.....	28
4. Alat Permainan .....	31
a. Pengertian Alat Permainan.....	31
b. Tujuan Alat Permainan .....	32
c. Karakteristik Alat permainan.....	33
d. Manfaat Alat Permainan .....	34
5. Pengenalan konsep angka dengan Permainan Jam .....	34

B. Penelitian yang Relevan.....	36
C. Kerangka Berfikir .....	37
D. Hipotesis Tindakan .....	39

**BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Subjek Penelitian.....	41
C. Produser Penelitian.....	41
D. Definisi Operasional.....	67
E. Instrumentasi .....	68
F. Teknik Pengumpulan Data.....	69
G. Teknik Analisis Data.....	70
H. Indikator Keberhasilan .....	71

**BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data.....	72
B. Analisis Data .....	104
C. Pembahasan .....	112

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan.....	114
B. Implikasi.....	115
C. Saran .....	116

**DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berfikir .....	38
Bagan 2. Alur Prosedur Penelitian .....	42

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Model Format Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Jam .....	68
Tabel 2.	Hasil Pengamatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	72
Tabel 3.	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam pada siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) ....	76
Tabel 4.	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) .	79
Tabel 5.	Hasil Pengamatan Peningkatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	82
Tabel 6.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Kognitif Anak melalui Permainan Jam Siklus I Pertemuan I,II,III (Setelah Tindakan) ...	87
Tabel 7.	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) ..	90
Tabel 8.	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) .	94
Tabel 9.	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)	97
Tabel 10.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam Siklus II Pertemuan I,II,III (Setelah Tindakan) .....	101
Tabel 11.	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam Siklus I Pertemuan III Dan Siklus II Pertemuan III (Kategori Sangat Tinggi) .....	105
Tabel 12.	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam Pada Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan III Dan Siklus II Pertemuan III (Kategori Tinggi) .....	107
Tabel 13.	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam Pada Siklus I Pertemuan III Dan Siklus II Pertemuan III (Kategori Rendah) .....	109

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Kemampuan Kognitif Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	74
Grafik 2. Peningkatan Kemampuan Kognitif anak melalui Permainan Jam pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	77
Grafik 3. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	80
Grafik 4. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	83
Grafik 5. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam Siklus I Pertemuan I, II, III (Setelah Tindakan) .....	89
Grafik 6. Peningkatan kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	92
Grafik 7. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	95
Grafik 8. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	98
Grafik 9. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam Siklus II Pertemuan I, II III (Setelah Tindakan) .....	103
Grafik 10. Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Pada Siklus I Pertemuan III Siklus II Pertemuan III (Kategori Sangat Tinggi) ..	106
Grafik 11. Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Pada Siklus I Pertemuan III, dan Siklus II Pertemuan III (Kategori Tinggi) .....	108
Grafik 12. Tingkat Pencapaian Hasil Pengamatan Anak Kategori Rendah Siklus I Pertemuan III dan Siklus II Pertemuan III (Kategori Rendah) .....	110

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Lembar Pengamatan

Lampiran 2. RKH

Lampiran 3. Dokumentasi

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari UNP

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari UPT Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah  
Kecamatan Sungai Rumbai

Lampiran 6. Surat Keterangan dari TK Negeri Pembina Sungai Rumbai  
Dhamasraya

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Usia Taman Kanak-kanak merupakan usia yang mengandung masa keemasan, pada masa ini anak sangat sensitif menerima segala pengaruh yang diberikan oleh lingkungannya. Upaya-upaya perkembangan fisik dan mental anak yang dilakukan oleh orang tua, guru dan pihak-pihak yang terkait akan lebih berhasil apabila disertai dengan perluasan wawasan tentang perkembangan dan pengembangan anak yang bersangkutan. Anak-anak merupakan generasi penerus keluarga sekaligus penerus bangsa. Dengan kata lain, masa depan bangsa ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak sejak usia dini. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia dini merupakan investasi bangsa yang sangat berharga dan sekaligus merupakan infra-struktur bagi pendidikan selanjutnya. Sebagaimana ditetapkan dalam Depdiknas No. 20 tahun 2003 pada Bab I Pasal 14 menyatakan

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Dengan demikian, masa usia dini adalah masa yang sangat berpengaruh bagi perkembangan anak di masa depan. Kesuksesan anak dalam melampaui masa ini menjadi fondasi bagi kesuksesan anak tersebut di masa depan. Pendidikan TK bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah pendidikan sikap perilaku dan kemampuan dasar yang diperlukan peserta didik

dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta untuk pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek perkembangan selanjutnya. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai meliputi aspek moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. Pendidikan anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak dengan memberikan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa dengan media atau alat peraga (alat permainan) agar bermakna dan menyenangkan bagi anak sesuai dengan minat dan perkembangannya melalui pemberian stimulasi dan bimbingan yang akan meningkatkan perkembangan anak. Dalam hal ini gurulah yang sangat berperan penting.

Peran seorang pendidik dalam pendidikan terutama dalam mengembangkan kognitif sangatlah penting karena pengembangan kognitif dalam proses pembelajaran harus menggunakan strategi, metode, materi, dan alat permainan yang menarik serta mudah diikuti oleh semua peserta didik. Seorang pendidik juga harus dapat memberikan bimbingan, motivasi, dan perhatian yang maksimal agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan pembelajaran kognitif adalah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan jam putar, dimana dengan permainan ini dapat membantu guru untuk mengaitkan pembelajaran dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kognitif anak. Melalui permainan jam putar di TK dapat mengembangkan

pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar.

Dalam mewujudkan semua itu, diperlukan guru yang profesional yaitu guru yang mampu berperan sebagai pendidik dan pembimbing bagi anak sekaligus mampu menciptakan kegiatan yang merangsang anak aktif untuk melakukan berbagai kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam setiap proses pembelajaran guru hendaknya menggunakan metode mengajar yang tepat dan media atau alat permainan yang menarik minat anak sehingga kemampuan dan potensi anak berkembang secara optimal. Salah satunya mengembangkan kognitif anak yang diberikan secara efektif dan menyenangkan bagi anak.

Perkembangan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui proses pendidikan. Perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan cara adanya interaksi dan informasi secara khusus dari orang lain atau benda, sehingga perkembangan kognitif anak terbangun melalui pengetahuan dan pengalaman yang kompleks dari lingkungan. Dalam proses belajar mengajar keberhasilan siswa ditentukan oleh faktor yang menunjang terhadap keberhasilan proses belajar mengajar tersebut. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuan tentang apa yang dilihat, didengar, dan dirasa atau dicium melalui panca indra yang dimilikinya.

Kemampuan kognitif tidak dapat meningkat atau berkembang begitu saja, kemampuan kognitif akan meningkat apabila diberi rangsangan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK Negeri Pembina Sungai Rumbai Kabupaten Dharmasraya dimana kemampuan kognitif anak masih rendah, anak hanya dapat menyebutkan angka tetapi mereka tidak tahu dengan bentuk angka tersebut, media yang digunakan kurang menarik bagi anak, guru hanya memakai papan tulis dalam proses pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga pembelajaran bersifat monoton.

Sehubungan dengan hal di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan salah satu media yang dapat mendukung proses peningkatan kognitif anak yang berjudul: **“Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Jam di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Sungai Rumbai Dharmasraya”**. Harapan peneliti dengan permainan ini pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif anak masih rendah di kelompok B1 TK Negeri Pembina Sungai Rumbai Dharmasraya.
2. Anak hanya dapat menyebutkan angka tetapi mereka tidak tahu dengan bentuk angka tersebut.

3. Media yang digunakan kurang menarik bagi anak.
4. Guru hanya memakai papan tulis dalam proses pembelajaran.
5. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga pembelajaran bersifat monoton.

### **C. Pembatasan Masalah**

Melihat banyaknya hal yang dapat mempengaruhi peningkatan kognitif anak maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu kemampuan kognitif anak masih rendah.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimanakah permainan jam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B1 TK Negeri Pembina Sungai Rumbai Dharmasraya?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwasanya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan jam dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Sungai Rumbai Dharmasraya

### **F. Manfaat Penelitian.**

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait yaitu :

1. Bagi Anak

Anak lebih termotivasi dan senang dalam belajar terutama dalam mengurutkan dan menunjuk angka, menyebutkan konsep waktu dan pola warna.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memperbaiki metode dan penyediaan media untuk proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi anak

3. Bagi Sekolah

Untuk memperbaiki proses peningkatan kognitif dengan menggunakan cara atau permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam melakukan penelitian terutama dalam meningkatkan kognitif anak.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk menulis hal yang sama dengan aspek yang berbeda.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya karena pada masa ini anak usia dini disebut juga dengan masa keemasan dimana semua potensi anak sedang berkembang. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 bahwa anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai usia enam tahun (usia TK).

Masa usia dini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, konsep diri, disiplin, dan kemandirian serta kemampuan bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. Oleh sebab itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. National Association for the Education of Young Children (NAEYC) (dalam Santi, 2009:7) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 6 tahun. Perkembangan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80% dan disebut juga sebagai masa keemasan bagi anak (masa peka).

Peran pendidik (orang tua, guru, dan orang dewasa lainnya) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak, dimana upaya tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, dan berkreasi. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan.

Kegiatan diberikan dengan kegiatan bermain karena bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Menurut Moeslichatoen (2004:10) karakteristik anak usia dini adalah :

- 1) Anak selalu banyak bergerak.
- 2) Anak mempunyai rasa ingin tahu yang kuat.
- 3) Anak senang bereksperimen dan menguji.
- 4) Anak mampu mengekspresikan diri secara kreatif.
- 5) Anak mempunyai imjinasi yang tinggi.
- 6) Anak senang berbicara.

Sedangkan menurut Elyawati (2005:2) menyatakan tentang beberapa karakteristik anak usia dini yaitu :

- 1) Anak bersifat unik.
- 2) Anak bersifat egosentris
- 3) Anak bersifat aktif dan energik.
- 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
- 5) Anak bersifat eksploratif dan dan berjiwa petualang.
- 6) Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan.
- 7) Anak senang dan kaya dengan fantasi/daya khayal.
- 8) Anak masih mudah frustrasi.
- 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu.

- 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek.
- 11) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman.
- 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini mempunyai karakteristik yang berbeda-beda antara satu dengan lainnya, oleh karena itu dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan serta memberikan pengalaman-pengalaman yang merangsang untuk terus mengembangkan kemampuan anak.

#### c. Pendidikan Anak Usia Dini

##### 1) Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Depdiknas (2003:11) Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa :

“Pendidikan anak usia dini adalah: suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Sedangkan menurut Hartati (2005:28) berpendapat bahwa :

“Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang dilaksanakan baik oleh keluarga, sekolah maupun masyarakat untuk mendidik anak-anak menjalani proses perubahan ke arah perkembangan yang lebih sempurna agar kelak dapat menjadi manusia yang bertanggung jawab terhadap masyarakat dan bangsanya”.

Selanjutnya Montessori dalam Rianto (2004:7) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini di mulai sejak usia lahir dan ketika mendidik anak hendaknya ingat bahwa mereka adalah individu-

individu yang unik dan akan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Metode pembelajaran yang sesuai dengan tahun-tahun kelahiran sampai usia enam tahun biasanya menentukan kepribadian anak setelah dewasa.

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Masa usia dini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, konsep diri, disiplin, dan kemandirian serta kemampuan bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. Oleh sebab itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

## 2) Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Santi (2009:12) menegaskan dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu :

- a) Tujuan utama adalah membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
- b) Tujuan penyerta adalah membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Pendapat Bloom (dalam Harefa, 2001:1) mengatakan bahwa pendidikan akan jauh lebih efektif jika tujuannya adalah memastikan bahwa saat mereka meninggalkan sekolah, anak-anak mengetahui betapa banyak yang belum mereka ketahui dan dapat mempertahankan seluruh kehidupan berikutnya penuh gairah untuk mencari tahu hal-hal itu.

Drost (dalam Harefa, 2001:48) menegaskan tentang tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membantu anak menjadi orang dewasa mandiri dalam kehidupan bermasyarakat.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan pengalaman dan pengetahuan anak serta dapat membentuk pribadi anak seperti: mental, kreatifitas, kesabaran, ketulusan hati, dan berbagai perasaan lainnya sehingga kelak mereka menjadi pribadi yang mandiri.

### 3) Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Elyawati (2005:8) menyatakan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut :

- a) Program pendidikan anak usia dini merupakan terjadi perubahan dan perkembangan tingkah laku anak sesuai dengan rencana kegiatan yang disediakan untuk memfasilitasi proses belajar anak, sehingga tujuan pendidikan yang diharapkan.
- b) Program pendidikan anak usia dini ditampilkan dalam dokumen-dokumen tertulis seperti rencana kegiatan yang berfungsi sebagai

bahan rujukan alam merancang dan merencanakan kegiatan sehari-hari.

- c) Perlakuan guru terhadap anak usia dini berbeda dengan guru pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, yaitu guru di lembaga pendidikan anak usia dini menyelenggarakan pendidikan dalam nuansa bermain.
- d) Bentuk desain ruang kelas pada Pendidikan Anak Usia Dini terkesan ramai, warna-warni, dan banyak gambar. Hal ini bertujuan untuk memberikan berbagai pengalaman belajar kepada anak sekaligus menciptakan iklim yang menyenangkan untuk anak.
- e) Pengembangan program Pendidikan Anak Usia Dini didasarkan pada berbagai sumber yakni karakteristik anak didik, pengembangan ilmu pengetahuan, serta nilai-nilai dan harapan-harapan yang berkembang di masyarakat.
- f) Program Pendidikan Anak Usia Dini dibuat dengan perencanaan yang sederhana dan tidak kaku sesuai dengan karakteristik dan cara belajar anak, sehingga memudahkan guru jika terjadi perubahan dari rencana kegiatan yang sudah ditetapkan.
- g) Model pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini bersifat terintegrasi yakni suatu program pendidikan yang dapat menyajikan suatu kegiatan belajar anak secara terpadu.

- h) Materi pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini disajikan dalam bentuk kegiatan berdasarkan tema, yang dimulai dari tema atau hal-hal yang dikenal/terdekat dengan anak ke yang lebih jauh.
- i) Program Pendidikan Anak Usia Dini bersifat responsif terhadap perbedaan anak, baik dalam hal kecakapan, minat, maupun gaya belajar.
- j) Program Pendidikan Anak Usia Dini direncanakan untuk membantu anak mengembangkan potensinya secara utuh.

Karakteristik pendidikan anak usia dini erat kaitannya dengan pencapaian tugas perkembangan dalam proses pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan: Hartati (2005:29) berpendapat antara lain:

- a) Anak merasa aman secara psikologis dan kebutuhan-kebutuhan fisiknya terpenuhi.
- b) Anak dapat mengkonstruksi pengetahuannya.
- c) Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya.
- d) Kegiatan belajar anak merefleksikan suatu lingkungan yang tak pernah putus dimulai dengan kesadaran kemudian beralih ke eksplorasi, pencarian dan akhirnya penggunaan.
- e) Anak belajar melalui bermain.
- f) Minat dan kebutuhan anak untuk mengetahui terpenuhi.
- g) Unsur variasi individual anak diperhatikan.

Sedangkan Kemendiknas (2010:7) tentang karakteristik program pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, adalah:

- a) Program pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan secara terpadu dengan memperhatikan kebutuhan terhadap kesehatan, gizi, stimulasi, sosial, dan kepentingan terbaik bagi anak.
- b) Program pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan secara fleksibel sesuai dengan karakteristik anak TK dan layanan pendidikan.
- c) Program pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar melalui bermain dengan memperhatikan perbedaan individual, minat, dan kemampuan masing-masing anak, sosial budaya, serta kondisi dan kebutuhan masyarakat.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini harus diperhatikan agar anak dapat mengkonstruks pengetahuannya sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK belajar melalui bermain dengan memperhatikan perbedaan individual, minat, dan kemampuan masing-masing anak, sosial budaya, serta kondisi dan kebutuhan masyarakat.

#### 4) Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Nugraha,dkk. (2005:3.14) menyatakan manfaat Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu :

- a) Membina kepribadian anak.
- b) Memberi pembinaan kesejahteraan anak yang diperlukan anak dalam masa mudanya untuk mencegah timbulnya akibat yang negative dikemudian hari.
- c) Memberikan pendidikan pendahuluan untuk mempersiapkan anak bagi pendidikan di SD antara lain dengan memberikan pembinaan kearah tercapainya kematangan dan kesiapan fisik, sosial, dan mental untuk dapat mengikuti pelajaran di SD.
- d) Membantu keluarga dalam memenuhi kebutuhan anaknya yang sangat diperlukan dalam perkembangan kepribadian selanjutnya.
- e) Membantu memodernisasikan serta memajukan keluarga dan masyarakat antara lain dengan membantu membangun dasar yang kuat bagi “national and character building” dengan membina generasi muda seawall mungkin secara berencana secara mantap serta penuh tanggungjawab yang merupakan jaminan bagi hari depan bangsa.

Kemendiknas (2010:9) menyatakan tentang manfaat pendidikan anak usia dini yaitu membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga sehingga terbentuk prilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Penyataan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengenalkan anak dengan dunia sekitar

dan mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya.

## **2. Hakikat Kognitif**

### **a. Pengertian Kognitif**

Menurut Wahjoeti (dalam Suparman, 2000:6) bahwa kognitif adalah aktivitas dan tingkah laku mental untuk memperoleh pengetahuan dan memprosesnya, termasuk diantaranya; belajar, membentuk persepsi, mengingat dan berfikir.

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku. Potensi kognitif dibawa sejak lahir yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi. Istilah kognitif mulai banyak dikemukakan ketika teori Jean Piaget banyak ditulis dan dibicarakan kira-kira tahun 1960-an. Pengertian kognisi meliputi aspek-aspek struktur kognitif yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu. Pendekatan ini didasarkan kepada asumsi dan keyakinan bahwa kematangan kognitif merupakan suatu fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspeknya.

Tedjasaputra (dalam Sujiono, dkk, 2008:3.3), kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Pembuatan atau lebih jelas lagi penyesuaian terhadap objek-objek yang ada di lingkungannya, yang merupakan proses interaksi yang dinamis inilah yang disebut kognisi. Proses kognisi meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, symbol, penalaran dan pemecahan persoalan. Dalam psikologi kognitif, bahasa menjadi salah satu objek materialnya karena bahasa merupakan perwujudan fungsi-fungsi kognitif. Kognitif dibagi atas dua ranah: 1) Ranah matematika, 2) Ranah sains.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.

#### b. Tujuan pengembangan kognitif

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitarnya melalui pancaindranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatinya dalam mengenal bilangan dan benda sekitarnya akan dapat melangsungkan hidupnya. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihatnya, didengarnya dan dirasa atau dicium melalui panca indra yang dimilikinya.

Menurut Nugraha,dkk. (2005:9.4) pengembangan kognitif bertujuan untuk:

“Mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti”.

Sujiono dkk. (2008:2.14) adapun tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada tujuh bidang pengembangan yaitu :

- 1) Pengembangan Auditory merupakan kemampuan yang berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak.
- 2) Pengembangan Visual, kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya.
- 3) Pengembangan Taktil, kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan terkstur (indra peraba).
- 4) Pengembangan Kinestetika, kemampuan ini berhubungan dengan kelancaran gerak tangan/keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif.
- 5) Pengembangan Aritmatika, berhubungan dengan kemampuan yang di rahkan untuk kemempuan berhitung atau konsep berhitung pemulaan.
- 6) Pengembangan Geometri, kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran.

- 7) Pengembangan Sains, kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan logis tetapi mempertinbangan tahapan berfikir anak.

Piaget (dalam Sujiono, dkk, 2008: 1.22) pentingnya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut:

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak mampu mengetahui berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara alamiah (spontan) atau pun melalui proses ilmiah (percobaan).
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kognitif adalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir, daya persepsi, pemecahan masalah, serta melatih ingatan anak sehingga akan tercapai optimalisasi potensi pada masing-masing anak.

### c. Karakteristik pengembangan kognitif

Karakteristik perkembangan kognitif anak menurut Piaget (dalam Nugraha, 2005 :7.12) adalah sebagai berikut :

- 1) Mengamati, yaitu mencermati anak dalam berbagai situasi dan lingkungan.
- 2) Mengadakan percakapan, yaitu bercakap-cakap disesuaikan dengan kemampuan berbahasa anak.
- 3) Sosiometri, yaitu mempelajari anak dalam hubungannya dengan anak yang lain.
- 4) Anecdotal record yaitu membuat catatan secara teratur mengenai tingkah laku anak dalam berbagai situasi dan lingkungan.
- 5) Menyelidiki hasil-hasil pekerjaan anak.
- 6) Cumulative record yaitu mengumpulkan segala keterangan mengenai anak dari sumber-sumber terkait.
- 7) Case study. Yaitu kegiatan penyelidikan yang mendalam mengenai riwayat hidup dan kelakuan anak.

Sedangkan Sujiono dkk, (2008: 2.2) menyatakan bahwa karakteristik anak usia dini dalam pengembangan kognitifnya adalah :

- 1) Pada anak usia 3-6 tahun terjadi perubahan-perubahan kognitif sesuai dengan perkembangan anak.
- 2) Usia 3 tahun merupakan masa dimana anak mengenal diri sendiri sehingga ia menganggap dirinya sebagai pusat dunia.

- 3) Usia 4 tahun anak mulai kritis dan ditandai dengan semakin kritisnya pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

Hal di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berada pada tahap perkembangan masa kanak-kanak atau masa keemasan sehingga sebagai guru penting mengembangkan kognitif anak sesuai dengan minat dan bakat anak masing-masing.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhinya perkembangan kognitif

Vygotsky (dalam Santrock, 2007:50) memandang bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh faktor interaksi sosial dan budaya. Dalam pandangan ini bahwa pengetahuan anak tidak dihasilkan dari dalam individu melainkan lebih dibangun melalui interaksi dengan orang lain dan benda. Ini menunjukkan bahwa pemahaman dapat ditingkatkan melalui interaksi dengan orang lain.

Pendapat Suparman (2000:23) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah : kondisi organ panca indra, intelegensi, kesempatan belajar, tipe pengalaman, jenis kelamin, kepribadian.

Sujiono,dkk. (2008:1.15) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain :

1) Faktor Hereditas (keturunan)

Teori hereditas pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer berpendapat bahwa manusia lahir sudah mempunyai potensi-potensi tetentu yang tidak dapt dipengaruhi oleh lingkungan.

## 2) Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke dalam Sujiono, dkk (2008:1.26) berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci dan perkembangan manusia sangat ditentukan oleh lingkungannya.

## 3) Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

## 4) Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah atau formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar atau informal).

## 5) Minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik, sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

## 6) Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berpikir difergen(menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode tertentu

dalam memecahkan masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhan.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan cara adanya interaksi dan informasi secara khusus dari orang lain atau benda, sehingga perkembangan kognitif anak terbangun melalui pengetahuan dan pengalaman yang kompleks dari lingkungan sehingga daya nalar anak dapat berkembang secara optimal dan anak dapat memecahkan persoalan yang berhubungan dengan kognitifnya.

### **3. Hakikat Bermain**

#### **a. Pengertian Bermain**

Dworetsky (dalam Moeslichatoen, 2004:24) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

Montolalu, dkk (2005:1.3) mengatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut:

- 1) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- 2) Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya, serta juga minat dan kebutuhannya.
- 3) Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional).

- 4) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
- 5) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Kesimpulan dari pernyataan di atas adalah bahwa pengertian bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara langsung oleh anak tanpa paksaan dan tekanan dari orang lain sehingga anak memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

#### b. Tujuan Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK maka tujuan bermain menurut Depdiknas (2003:56) adalah :

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir anak (kognitif)  
Anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh.
- 2) Melatih kemampuan berbahasa anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya.
- 3) Melatih ketrampilan anak supaya dapat mengembangkan keterampilan motorik halus.

- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar dan berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar fleksibel, dan orisinal.
- 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenal macam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
- 7) Mengembangkan kemampuan sosial seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, dan menyesuaikan diri dengan teman.

Sedangkan Nugraha,dkk. (2005:3.10) menyatakan tujuan bermain adalah

- 1) Membantu perkembangan jasmani dan memberikan suasana gembira.
- 2) Memupuk disiplin, memupuk sportivitas dan melatih kecekatan.
- 3) Melatih kesanggupan untuk bekerjasama dan menanamkan keberanian.
- 4) Memenuhi dorongan untuk bergerak dan mengembangkan fantasi.

Pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam perkembangan anak meliputi fisik, dan psikis dimana bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak. Oleh karena begitu besar tujuan dan nilai bermain dalam kehidupan anak, maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak TK merupakan syarat mutlak yang

sama sekali tidak dapat diabaikan. Bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar.

### c. Karakteristik Bermain

Karakteristik bermain menurut Millar (dalam Rahardjo, 2007:261) adalah :

- 1) Bermain dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik yaitu muncul atas keinginan dan kepentingan pribadi.
- 2) Bermain melibatkan perasaan dari orang yang terlibat dalam permainan.
- 3) Bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif.
- 4) Bermain memiliki fleksibilitas yaitu adanya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.
- 5) Bermain lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibanding dengan hasil akhir.
- 6) Bermain tidak ada tekanan untuk mencapai prestasi dan membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan.
- 7) Bermain cenderung lebih fleksibel.
- 8) Bermain, anak bebas memilih dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak usia dini.
- 9) Bermain mempunyai kualitas pura-pura yakni bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan kehidupan nyata sehari-hari.

10) Bermain realitas internal lebih diutamakan dari realitas eksternal, karena anak memberi makna baru terhadap obyek yang dimainkan dan mengabaikan obyek yang sesungguhnya.

Musfiroh (2005:6) bermain mempunyai ciri-ciri yang khas dan berbeda dengan kegiatan lain antara lain:

- 1) Bermain selalu menyenangkan dan menggembirakan.
- 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik.
- 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela.
- 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta.
- 5) Bermain bersifat fleksibel.

Montolalu, dkk (2005: 2.6) ciri-ciri permainan anak yang baik adalah:

- 1) Anak-anak mendapat kesempatan yang cukup.
- 2) Sedikit kemungkinan timbul masalah fisik.
- 3) Anak merasa aman walaupun membuat kesalahan.
- 4) Banyak pengalaman menyangkut perilaku sosial, emosional dapat diselesaikan.
- 5) Komponen-komponen permainan menunjang interaksi sosial.

Hal tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak merupakan cara yang paling tepat untuk belajar, anak bisa aktif, melakukannya secara suka rela tanpa paksaan, dan merasa senang karena anak diberi kesempatan untuk bereksplorasi.

#### d. Manfaat Bermain

Hartati (2005:94), manfaat bermain adalah membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yaitu:

- 1) Perkembangan aspek fisik : anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.

- 2) Perkembangan aspek motorik halus dan kasar : dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, dan mata).
- 3) Perkembangan aspek emosi dan kepribadian: dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan dan perasaannya.
- 4) Perkembangan aspek kognisi : dengan bermain anak-anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya.
- 5) Perkembangan alat penginderaan yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan.
- 6) Dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.
- 7) Sebagai media terapi.

Montolalu, dkk (2005:1.15) bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak yaitu :

- 1) Bermain memacu kreatifitas

Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya, dengan atau tanpa alat mereka lebih kreatif.

- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak

Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berfikir anak, membantu perkembangan kognitif anak, memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir anak.

- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati

- 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indra
- 6) Bermain sebagai media terapi
- 7) Bermain untuk melakukan penemuan

Pendapat Prayitno (dalam Sudono, 2000:76) juga menekankan 5 manfaat bermain bagi anak adalah :

- 1) Aspek fisik, anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, dan mata)
- 2) Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian, dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya.
- 3) Untuk dapat mengenal lingkungan dan juga mengajarkan kepada anak supaya dapat mengenali kekuatan dan kelemahan dirinya sendiri.
- 4) Dengan menggunakan alat permainan anak akan dapat melakukan kegiatan yang jelas dan dapat pula mempergunakan semua panca inderanya secara aktif.
- 5) Bermain akan dapat memperlancar proses perkembangan anak selanjutnya.

Bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran dimana bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini. Kegiatan bermain perlu mendapatkan perhatian anak usia dini yang pada hakikatnya semua anak suka bermain, baik bermain sendiri, dengan teman sebaya, maupun dengan orang yang lebih dewasa.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah bahwa manfaat bermain bagi anak adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri anak.

## **6. Alat permainan**

Alat permainan adalah suatu alat yang digunakan dalam pembelajaran dan merupakan hal yang paling utama karena proses belajar mengajar pada pendidikan anak usia dini diberikan dalam proses bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Alat permainan adalah sumber belajar yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Peralatan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Selagi bermain dengan alat permainan anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk ia ingat. Alat permainan memang merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya.

### **a. Pengertian Alat permainan**

Elyawati (2005: 62) mengatakan bahwa:

“Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang dengan tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.”

Sudono (2000: 7) menjelaskan bahwa:

“Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu disain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.”

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

b. Tujuan Alat Permainan

Tujuan bermain dengan alat permainan adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep, misalnya konsep sama, lain, terhadap suatu bentuk atau warna. Mengingat pentingnya tujuan bermain tersebut maka pemahaman akan fungsi suatu alat permainan menjadi salah satu hal yang patut diperhatikan.

Montolalu, dkk (2005:8.4) menyatakan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan bahan sisa dan bahan alam sebagai media bermain di TK adalah sebagai berikut :

- 1)Memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar di TK.
- 2) Memotivasi calon guru atau guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain.
- 3) Meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan sisa dan bahan alam.

Elyawati (2005:62) mengatakan bahwa tujuan alat permainan adalah untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini seperti aspek fisik motorik, sosialemosional, kognitif, bahasa, seni, dan moral.

Uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa semua alat permainan edukatif maupun kegiatan permainan bertujuan untuk

mengembangkan emosi-sosial, fisik (motorik kasar, motorik halus, psikomotor), dan kognitif seperti : bahasa, matematika, sains, bermain, membaca, dan kreatifitas anak serta meningkatkan kreatifitas guru dalam menyediakan media dalam setiap kegiatan pembelajaran.

c. Karakteristik Alat Permainan

Bronson (dalam Musfiroh, 2005:40) menjabarkan karakteristik alat permainan yang harus diperhatikan oleh guru dalam memilihnya yaitu :

- 1) Menarik bagi anak.
- 2) Sesuai dengan kapasitas fisik anak.
- 3) Sesuai dengan perkembangan mental dan sosial anak.
- 4) Sesuai dengan kelompok anak.
- 5) Dikonstruksi dengan baik, tahan lama dan aman bagi anak dalam kelompok.

Karakteristik alat permainan menurut Depdiknas (2003:8) adalah :

- 1) Mengandung nilai pendidikan.
- 2) Aman atau tidak berbahaya bagi anak.
- 3) Menarik dari warna dan bentuknya.
- 4) Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak.
- 5) Sederhana, murah, dan mudah diperoleh.
- 6) Awet, tidak mudah rusak, dan mudah pemeliharaannya.
- 7) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.
- 8) Berfungsi mengembangkan kemampuan anak.

Kesimpulan dari pendapat di atas adalah dalam memilih alat permainan seorang guru harus terampil dalam memilihnya untuk setiap kegiatan pembelajaran sehingga alat permainan tersebut dapat memberi tambahan pengetahuan, ketrampilan, dan menumbuhkan beragam sikap dalam diri anak.

#### d. Manfaat Alat Permainan

Alat permainan menurut Eliyawati (2005:91) bermanfaat dan berfungsi sebagai berikut :

- 1) Alat untuk membantu dan mendukung proses pendidikan anak usia dini lebih baik, menarik dan jelas.
- 2) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
- 3) Memberi kesempatan pada anak usia dini untuk memperoleh pengetahuan dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan.
- 4) Memberi kesempatan pada anak usia dini untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Pendapat Hartati (2005:56) manfaat alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajarkan anak untuk mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya.

Kesimpulan dari pernyataan diatas adalah bahwa alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya serta memudahkan anak untuk belajar secara mandiri.

## **7. Pengenalan konsep angka dengan Permainan Jam**

Pengenalan konsep angka pada anak dapat diawali dengan pengalaman bekerja atau bermain. Konsep angka melibatkan tentang pemikiran bentuk angka, berapa banyak, berapa jumlah, dan berhitung.

Depdiknas (2000:21) menyatakan bahwa anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi, dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda, pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan.

A.K.Muda (2006:276) dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia menyatakan bahwa jam adalah alat pengukur waktu, waktu yang lamanya sehari semalam. Sedangkan jam digital adalah jam elektrik yang menunjukkan waktu dinyatakan dengan angka. Permainan jam merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kognitif anak, dimana dalam kegiatan permainan tersebut guru dapat mengenalkan berbagai konsep pembelajaran kepada anak didik diantaranya :

- a. Mengenal konsep bilangan yaitu anak bisa membuat urutan angka, menunjuk dan menyebutkan angka pada jam tersebut.
- b. Menyebutkan konsep waktu yaitu anak dapat menyebutkan waktu dengan permainan jam seperti waktu bermain, belajar, dan istirahat/tidur.
- c. Mengurutkan pola warna yaitu disaat anak menghias jam dengan kertas lipat, anak dapat mengenal dan menyebutkan berbagai warna serta mengurutkan pola warna tersebut.

Alat permainan jam adalah terbuat dari bahan yang tidak membahayakan bagi anak, terbuat dari kertas atau karton berbentuk lingkaran, diberi jarum panjang dan jarum pendek (terbuat dari pipet) yang

di tempelkan di tengah-tengah piring dengan menggunakan jarum, di tepi piring diberi angka 1-12 untuk menunjukkan angka pada permainan jam tersebut. Adapun cara melakukan permainan jam ini adalah pada siklus I anak menempel angka 1-12 pada jam dan pada siklus II anak menulis angka pada jam, kemudian anak memutar jarum panjang dan pendek ke angka yang tepat sesuai dengan jam yang disebutkan oleh guru atau teman bermainnya. Dan selanjutnya anak menghias jam putar dengan kertas lipat.

Alat permainan jam dapat digunakan sebagaimana mestinya dan tidak berbahaya bagi anak, jika orang tua atau guru TK mengetahui kesesuaian antara alat permainan yang digunakan dengan tingkat kematangan atau sesuai dengan perkembangan anak. Diharapkan melalui permainan jam yang diberikan kepada anak dapat meningkatkan kognitif anak sesuai tingkat kematangannya.

Berdasarkan yang dikemukakan di atas, belajar dengan permainan jam adalah belajar sambil bermain untuk mengenal berbagai konsep pembelajaran diantaranya konsep angka, konsep waktu dan warna, untuk itu permainan jam perlu digunakan di TK agar anak lebih termotivasi dalam belajar dan kemampuan kognitif anak dapat meningkat seperti yang diharapkan.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian tentang pengembangan kognitif anak sudah pernah diteliti oleh Rani Wijaya (2010) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Angka Di TK Aisyiyah Andalas Padang dan

Desi Mariani (2011) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Dadu Di TK Al-Qur’an Annisa Padang. Hasil kedua penelitian di atas menyimpulkan bahwa dengan menggunakan alat peraga balok angka dan dadu dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak (mengenal warna, lambang bilangan dan konsep bilangan).

Sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang Peningkatan Kognitif Anak melalui Permainan Jam di TK Negeri Pembina Sungai Rumbai Dharmasraya. Hubungan dari penelitian di atas adalah sama-sama meningkatkan kognitif anak, hanya saja pada penelitian Rani Wijaya meningkatkan kognitif anak melalui permainan balok angka dan Desi Mariani melalui permainan dadu sedangkan peneliti meningkatkan kognitif anak melalui permainan jam.

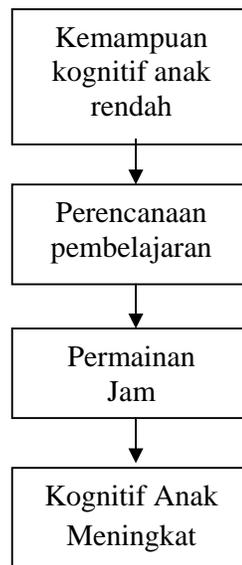
### **C. Kerangka Berfikir**

Proses perkembangan kognitif anak berkembang mengikuti pola tertentu yang akan berkembang sesuai dengan bertambahnya usia anak. Dengan pola pembelajaran yang sesuai anak akan mampu menangkap pelajaran yang diberikan dengan mudah, untuk itu perlu dirancang suatu pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak. Dengan menggunakan permainan yang dirancang secara teliti dan menyenangkan proses pengembangan kognitif anak berkembang sesuai dengan harapan. Upaya tersebut harus dilakukan secara terencana dan terintegrasi dengan memanfaatkan sumber belajar yang terdekat dengan anak dan menggunakan

media atau alat yang tepat, misalnya permainan jam putar yang diharapkan dapat meningkatkan kognitif anak tentang konsep angka, waktu, dan warna. Penelitian ini menggunakan indikator sebagai berikut : membuat urutan bilangan 1-12 dengan benda (KBLBH. 1.1.4), menunjuk lambang bilangan 1-12 (KBLBH. 1.1.3), dan meniru pola dengan menggunakan berbagai benda (KBWUP.4.1.2).

Uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan permainan jam yang menyenangkan dan menarik bagi anak akan meningkatkan kognitif anak di TK Negeri Pembina Sungai Rumbai Dharmasraya.

#### Bagan Rancangan Alur Permainan Jam Putar



Bagan1. **Kerangka Berfikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan judul dan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah melalui permainan jam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Pembina Sungai Rumbai Dharmasraya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

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

1. Peningkatan kemampuan kognitif anak secara optimal tidak dapat tumbuh secara instant tetapi perlu dilatih dan dirangsang sejak usia dini.
2. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah melalui permainan jam.
3. Kegiatan pembelajaran melalui permainan jam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B1 TK Negeri Pembina Sungai Rumbai Dharmasraya.
4. Tujuan dari permainan jam adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, yang mana anak mampu mengenal banyak konsep pembelajaran.
5. Mampu mengurutkan angka 1-12 dengan permainan jam pada siklus I yang memperoleh sangat tinggi dengan persentase 25% pada siklus II meningkat menjadi 85%.
6. Mampu menunjuk angka 1-12 dengan permainan jam pada siklus I yang memperoleh sangat tinggi dengan persentase 25% pada siklus II meningkat menjadi 90%.

7. Mampu menyebutkan konsep waktu dengan permainan jam pada siklus I yang memperoleh sangat tinggi dengan persentase 20%, pada siklus II meningkat menjadi 85%.
8. Mampu mengurutkan pola warna dengan permainan jam pada siklus I yang memperoleh sangat tinggi dengan persentase 20% pada siklus II meningkat menjadi 90%.
9. Melalui permainan jam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, ini dapat dilihat dari peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata – rata sangat tinggi dengan persentase 22.5% pada siklus II meningkat menjadi 87,5%.

## **B. Implikasi**

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan kegiatan permainan jam putar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, dimana permainan ini membuat anak menjadi lebih termotivasi dan senang dalam belajar. Anak-anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar yang membosankan dalam proses pembelajaran karena guru menggunakan media dan strategi yang bervariasi.

Melalui permainan jam putar guru lebih mudah dalam memberikan materi pembelajaran. Dari anak yang susah menyebutkan angka menjadi lebih mudah mengenal angka dan bentuknya. Mengetahui konsep waktu dan mengurutkan pola warna juga dapat lebih mudah dipahami oleh anak dengan menggunakan permainan jam putar ini. Dengan demikian, permainan jam putar dapat

digunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kognitif anak.

Implikasi dalam penelitian ini adalah guru dalam memberikan pemahaman belajar kepada anak terutama dalam peningkatan kognitif harus merancang strategi dan media pembelajaran yang bervariasi sehingga anak-anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar yang membosankan. Bagi setiap guru bangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan penuh semangat.

### **C. Saran**

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

1. Bagi guru diharapkan dapat memberikan masukan dan pedoman dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga berbagai kemampuan yang dimiliki anak dapat ditingkatkan.
2. Supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan kondusif bagi anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan, dimana anak dapat terangsang dalam menerima pembelajaran, serta merangsang daya tarik anak dalam kegiatan belajar yang menyenangkan.
3. Bagi pihak penyelenggara TK dapat menyediakan media pembelajaran untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui berbagai macam permainan, disamping itu harus memperhatikan bahan-

bahan yang menarik minat anak terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak.

4. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah tempat penelitian agar dimasa yang akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang peningkatan kemampuan kognitif anak
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.K.Muda,Ahmad. 2006. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Reality Publisher
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_.2010. *Penelitian tindakan kelas*,Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal.2006. *Penelitian Tindakan Kelas*.Bandung: CV Wacana Prima.
- Bentri, Alwen.2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran (PPTK) di LPT*. Padang:UNP.
- Depdiknas.2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- \_\_\_\_\_.2003. *Pembuatan dan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Anak Usia 0-3 Tahun*.Jakarta: Depdiknas
- \_\_\_\_\_.2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor.20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Harefa, Andrias.2001. *Pembelajaran di Era Serba Otonomi*. Jakarta: Buku Kompas
- Hariyadi, Moh.2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Hartati, Sofia.2005. *Pengembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kemendiknas.2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Kemendiknas.
- Montolalu, Dkk.2005.*Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun.2005. *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.