MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN BEKEL DI TAMAN KANAK-KANAK DARUL FALAH LUBUK BUAYA PADANG

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

TASIA FEBRISIA
NIM: 2009/93938

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

2013

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidkan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel di Taman Kanak-Kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang

Nama : Tasia Febrisia
NIM : 93938/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 8 Mei 2013

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd	1.
2. Sekretaris	: Dra. Rivda Yetti	2.
3. Anggota	: Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	3.
4. Anggota	: Dra. Zulminiati, M.Pd	4.
5. Anggota	: Rismareni Pransiska, SS. M.Pd	5.

ABSTRAK

Tasia Febrisia. 2013. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel di Taman Kanak-Kanak Darul Falah Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Permasalahan penelitian ini adalah masih rendahnya perkembangan kognitif anak.Penelitian dilakukan di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan bekel di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kognititf anak melalui permainan bekel. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode praktek langsung. Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B1 TK Darul Falah dengan jumlah anak 17 orang. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ini berupa observasi dan dokumentasi. Hasil observasi kemudian di olah dan dianalisa dengan teknik persentase.

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan bagi peneliti dalam menginovasi suatu kegiatan atau metode yang tepat dalam mengembangkan kognititf anak, selain itu penelitian ini juga bermanfaat bagi pihak lainnya untuk menambah wawasan dan khasanah ilmu

Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan disiplin anak. Dari kondisi awal pada umumnya kognitif anak masih rendah. Pada siklus I pencapaian nilai rata-rata peningkatan kognitif anak meningkat tapi belum maksimal. Sedangkan pada siklus II peningkatan disiplin anak meningkat. Dengan keberhasilan yang dicapai setiap aspek rata-rata tingkat keberhasilan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"*Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang*".** Skripsi ini dipersiapkan untuk memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Sarjana di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd sebagai pembimbing I yang telah memberikan waktu dan pemikirannya untuk membimbing dan mengarahkan penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Rivda Yetti sebagai pembimbing II yang telah memberikan waktu dan pemikirannya untuk membimbing dan mengarahkan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd dan Ibu Dr. Rakimahwati, M. Pd, selaku ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan UNP yang telah membantu peneliti selama menuntut ilmu di UNP.
4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam menyusun skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu dosen staf usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Fakultas Ilmu Pendidikan UNP yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dinas Pendidikan Kota Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Kepala sekolah TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk bisa melakukan penelitian ini.

Semoga Allah menambah ilmu dan membalas kebaikan-kebaikan yang telah diberikan berbagai pihak kepada peneliti. Amin. Peneliti menyadari, bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Masih banyak hal-hal yang harus dibenahi dan untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun demi kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Akhir kata peneliti berharap dengan adanya tulisan ini semoga bernanfaat dan menambah khasanah keilmuwan bagi peneliti khususnya dan pembaca umumnya.

Padang, 8 Mei 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL **Hal**
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI i
HALAMAN PENGESAHAN ii
HALAMAN PERSEMBAHAN iii
SURAT PERNYATAAN iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR BAGAN x
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GRAFIK xii
LAMPIRAN .....

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Pemecahan Masalah 6
F. Tujuan Penelitian 6
G. Manfaat Penelitian 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori 8
1. Hakikat Anak Usia Dini 8
a. Pengertian Anak Usia Dini 8
b. Karakteristik Anak Usia Dini 9
2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini 10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini 10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini 11
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini 12
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini 13
3. Hakikat Kognitif 15
a. Pengertian Kognitif 15
b. Tujuan Perkembangan Kognitif 15
c. Karakteristik Perkembangan Kognitif 17
d. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif 18
e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif 20
4. Hakikat Bermain 21
a. Pengertian Bermain 21
b. Tujuan Bermain 22
c. Karakteristik Bermain 24

d. Manfaat Bermain 26
5. Hakikat Alat Permainan 29
a. Pengertian Alat Permainan 29
b. Tujuan Alat Permainan 30
c. Karakteristik Alat Permainan 31
d. Manfaat Alat Permainan 32
6. Permainan Bekel 33
a. Pengertian Bekel 33
b. Tujuan Permainan Bekel 34
c. Karakteristik Permainan Bekel 35
d. Manfaat Permainan Bekel 35
e. Meningkatkan kognitif anak melalui permainan bekel 36
B. Penelitian Yang Relevan 37
C. Kerangka Berfikir 38
D. Hipotesis Tindakan 39

BAB III RANCANGAN PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 40
B. Subjek Penelitian 40
C. Prosedur Penelitian 40
D. Definisi Operasional 44
E. Instrumentasi 46
F. Teknik Pengumpulan Data 47
G. Teknik Analisis Data 47
H. Indikator Keberhasilan 49

BAB IVHASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Penelitian 50
a. Kondisi awal 50
b. Deskripsi Hasil Penelitian 53
B. Analisis Data 90
C. Pembahasan 92

BAB VPENUTUP
A. Simpulan 98
B. Implikasi 99
C. Saran 100

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berfikir 39
Bagan 2 Prosedur Penelitian 42

DAFTAR TABEL

1. Tabel format observasi 46
2. Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) 51
3. Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) 56
4. Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)..... 61
5. Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) 72
6. Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Pada Siklus I 71
7. Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)..... 74
8. Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) 79
9. Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)..... 85
10. Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Pada Siklus I 89

DAFTAR GRAFIK

1. Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) 52
2. Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) 57
3. Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)..... 62
4. Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) 68
5. Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Pada Siklus I 71
6. Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)..... 75
7. Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) 81
8. Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)..... 86
9. Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel Pada Siklus I 89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Rancangan Kegiatan Harian Kondisi Awal
Lampiran Rancangan Kegiatan Harian Siklus I pertemuan I
Lampiran Rancangan Kegiatan Harian Siklus I pertemuan II
Lampiran Rancangan Kegiatan Harian Siklus I pertemuan III
Lampiran Rancangan Kegiatan Harian Siklus II pertemuan I
Lampiran Rancangan Kegiatan Harian Siklus II pertemuan II
Lampiran Rancangan Kegiatan Harian Siklus II pertemuan III
Lampiran Data Penilaian Kegiatan Observasi Kondisi Awal
Lampiran Data Penilaian Kegiatan Observasi Siklus I pertemuan I
Lampiran Data Penilaian Kegiatan Observasi Siklus I pertemuan II
Lampiran Data Penilaian Kegiatan Observasi Siklus I pertemuan III
Lampiran Data Penilaian Kegiatan Observasi Siklus II pertemuan I
Lampiran Data Penilaian Kegiatan Observasi Siklus II pertemuan II
Lampiran Data Penilaian Kegiatan Observasi Siklus II pertemuan III
Lampiran Foto Penelitian
Lampiran Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan
Lampiran Surat Izin Penelitian dari UPTD
Lampiran Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian dari Sekolah

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembukaan UUD 1945 ditetapkan mengenai keinginan kita semuanya untuk mencerdaskan kehidupan bagsa. Untuk membentuk bangsa yang cerdas dapat dilakukan melalui pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas bukan hanya pendidikan yang mengembangkan intelegensi akademik tapi juga mengembangkan seluruh intelegensi manusia yang meliputi berbagai aspek. Untuk mengembangkan seluruh intelegensi manusia, manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan suatu usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran.

Anak adalah generasi penerus bangsa yang kelak akan membangun bangsa Indonesia menjadi maju dan tidak ketinggalan dari bangsa-bangsa lain. Dengan kata lain masa depan bangsa di tentukan oleh pendidikan yang di berikan pada anak-anak. Dengan memandang anak sebagai investasi yang besar bagi keluarga, masyarakat dan bangsa yang kelak akan membangun bangsa menjadi lebih maju, maka sangat penting bagi kita untuk memberikan pendidikan yang optimal sejak dini, karena untuk mengembangkan sumber daya manusia, lebih mudah jika dilakukan sejak usia dini.

Menyadari begitu pentingnya pendidikan bagi semua masyarakat maka, pemerintah terus berupaya memajukan pendidikan di Indonesia. Salah

satu caranya yaitu dengan membuka sekolah yang di lakukan sejak dini. Sebagaimana tertulis pada UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 bahwa:

> ”Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan melalui 3 jalur yaitu: Pertama, jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat; Kedua, jalur pendidikan non formal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat dan ketiga, jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan”.

Sesuai dengan bunyi undang-undang di atas maka pemerintah menyelenggarakan pendidikan dari usia dini, dimana usia dini merupakan masa bagi tumbuh kembang anak, selain itu pada usia dinilah sebaiknya di ajarkan berbagai macam pengetahuan dan pembiasaan guna menjadikan anak menjadi seseorang yang cerdas dan berakhlak mulia.

Salah satu pendidikan yang ada untuk anak usia dini yaitu Taman Kanak-kanak. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak dilakukan dengan cara bermain, hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain merupakan wahana yang terpenting untuk perkembangan anak, perkembangan merupakan suatu proses perubahan yang berkesinambungan dan kumulatif. Kumulatif artinya perkembangan terdahulu pada anak usia dini yang akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Selain itu di dalam perkembangan itu sendiri terkandung serangkaian perubahan yang berlangsung secara terus menerus dan bersifat tetap dari fungsi-fungsi jasmaniah dan rohaniah yang dimiliki individu menuju ketahap yang lebih

baik melalui proses pertumbuhan, kematangan dan belajar. Untuk itulah Taman Kanak-kanak mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini dan salah satunya yaitu perkembangan kognitif anak.

Perkembangan kognitif merupakan 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 sekitarnya. Perkembangan kognitif sebaiknya diberikan dari usia dini karena dari usia dinilah anak belajar mengenal dunia dan belajar untuk menghadapi permasalahan yang dihadapinya dilingkungannya, Untuk itu Taman Kanak-kanak perlu memberikan pembelajaran melalui kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak seoptimal mungkin agar perkembangan kognitif anak dapat berkembang sebagaimana mestinya. Kognitif pada anak jika tidak di kembangkan seoptimal mungkin dengan memberikan ransangan yang baik akan mengakibatkan tidak berkembangnya kognitif anak sesuai dengan pola perkembangannya dan menghasilkan anak didik yang mempunyai perkembangan kognitif yang rendah.

Di dalam kurikulum, pembelajaran untuk mengermbangkan kognitif anak di Taman Kanak-kanak di bagi dalam 3 bagian yaitu pengetahuan umum dan sains (PUS), konsep bentuk, warna, ukuran dan pola (KBWUP) dan yang terakhir konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf (KBLBH). Pembelajaran ini diberikan melalui kegiatan bermain yang di kembangkan oleh para pendidik dalam menciptakan suatu permainan yang dapat menarik

minat anak untuk melakukan permainan ini sehingga bisa mengembangkan perkembangan kognitif anak sebaik mungkin

Begitu pentingnya mengembangkan perkembangan kognitif pada anak usia dini maka dilakukanlah berbagai upaya untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak di Tamann Kanak-kanak, namun dari pengamatan yang peneliti lakukan di lapangan di Taman Kanak-kanak Darul Falah pada kelompok BI terlihat masih rendahnya perkembangan kognitif anak-anak, terutama dalam mengelompokkan benda berdasarkan bentuk yang sama, mengurutkan benda sesuai dengan pola yang telah ada dan mengurutkan benda dari yang kecil ke yang besar. Hal ini terlihat di dalam proses pembelajaran masih banyak anak yang kesulitan dalam mengelompokkan benda, terkadang anak mengelompokkan benda pada kelompok benda yang kurang tepat, masih banyak anak yang terbalik dalam mengurutkan pola benda seusi dengan pola yang telah ada dan masih banyak anak yang terbalik-balik dalam mengurutkan benda dari yang kecil ke yang besar. hal ini di sebabkan karna kurang bervariasinya pembelajaran yang di berikan guru dalam mengembangkan kognitif anak, metode yang digunakan guru dalam mengembangkan kognitif anak kurang menarik, serta kurangnya alat permainan yang dapat menunjang perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan penjelasan yang peneliti uraikan diatas maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian untuk mencari jawaban atas permasalahan diatas dengan membuat penelitian yang berjudul "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel di

Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang". Peneliti memilih permainan bekel ini karena anak-anak di dekat lingkungan peneliti tinggal yang barada pada usia 5 sampai 11 tahun sering memainkan permainan ini, permainan ini terdiri dari satu bola kecil yang dapat memantul dan beberapa kerang. Dalam permainan ini ada kegiatan mengelompokkan kerang berdasarkan bentuk yang sama yaitu putih sama putih dan hitam sama hitam, dalam permainan ini juga ada urutan permainan dalam mengambil kerang yaitu urutan pertama mengambil kerang satu-satu urutan ke dua, dua- dua dan beditu seterusnya sampai permainan selesai.

Melihat cara permainan ini yang hampir mirip dengan permasalahan yang terjadi di tempat yang peneliti teliti seperti mengelompokkan benda dan menurutkan benda, maka peneliti memilih permainan ini sebagai solusi dalam memecahkan permasalahan yang peneliti hadapi dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah di dalam pembelajaran TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang yaitu:

1. Masih rendahnya perkembangan kognitif anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan bentuk yang sama, mengurutkan benda sesuai dengan pola yang telah ada dan mengurutkan benda dari yang kecil ke yang besar.
2. Kurangnya variasi pembelajaran dalam perkembangan kognitif anak.
3. Metode pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik minat anak.

4. Minimnya alat permainan yang dapat menunjang perkembangan kognitif anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi penelitian ini pada rendahnya perkembangan kognitif anak-anak kelompok BI Taman Kanak-kanak Darul Falah lubuk Buaya Padang.

D. Perumusan Masalah

Beradasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, terlihat masih rendahnya perkembangan kognitif anak kelompok BI Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: "Bagaimanakah permainan bekel dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang?"

E. Rancangan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka upaya untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dapat dilakukan melalui permainan bekel di kelompok BI Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang,

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan Bekel.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi Anak adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak didik

2. Bagi Guru di harapkan dapat dijadikan sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada anak.
3. Bagi Sekolah dapat meningkatkan mutu pendidikan, meningkatkan kualitas pekerjaan guru serta tercapainya kompetensi yang diharapka
4. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Dunia anak-anak adalah dunia bermain, ada banyak permainan yang dapat diberikan pada anak, namun untuk mengetahui permainan apa yang tepat yang dapat kita berikan kepada anak, alangkah lebih baiknya apabila kita terlebih dahulu mengetahui apa yang di maksud dengan anak usia dini. Menurut Sujiono (2009:6) anak usia dini adalah sosok yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental.anak usia dini berada pada rentan usia 0-8 tahun.

Sedangkan menurut Hartati (2007:10) mengatakan bahwa anak usia dini adalah:

> "Sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, perkembangan sosial emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi anak, sesuai dengan tahapan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak tersebut".

Sementara itu Santoso (2008:2.9) mengatakan anak usia dini adalah pribadi sosok individu sebagai makhluk sosialkultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangan fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun dan sedang

mengalami pertumbuhan yang pesat dalam segala aspek perkembangannya. Baik itu perkembangan sosia emosionalnya, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik,maupun perkembangan kognitifnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda, ada beberapa pendapat dari para ahli tentang karakteristi anak usia dini diantaranya pendapat dari Copple, Brener dan Kellough dalam Masitoh (2005:1.12-1.13) yaitu :

1. Anak bersifat unik.
2. Anak mengekspresikan perilakunya secara relative dan spontan.
3. Anak bersifat aktif dan enerjik.
4. Anak itu egosentris.
5. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
6. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang.
7. Anak umumnya kaya dengan fantasi.
8. Anak masih mudah frutasi.
9. Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak.
10. Anak memiliki daya perhatian yang pendek.
11. Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial.
12. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Sedangkan menurut Hartati (2007:12) adapun karakteristik dari anak usia dini yaitu:

> 1. Egosentris. 2. Memiliki *curiosity* yang tinggi (mengira dunia penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan). 3. Anak adalah makhluk sosial. 4. Anak adalah insan yang unsik . 5. Kaya dengan fantasi. 6. Daya kosentrasi yang pendek. 7. Masa usia dini adalah masa belajar yang paling potensial. 8. Masa usia dini adalah masa *golden age.*

Kesimpulan dari pendapat ahli diatas yaitu anak usia dini mempunyai karakteristik yang bersifat egosentris, insan yang unik, mempunyai daya imajinasi yang tinggi dan sebagai makhluk sosial

2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan penting bagi setiap orang termasuk anak usia dini, pendidikan bagi anak usia dini beguna untuk membantu pertumbahan dan perkembangan anak usia dini. Menurut Musbikin (2010:35) pendidikan anak usia 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".

Sementara itu menurut Suyadi (2010:12) pendidikan anak usia dini adalah:

> "Serangkaian upaya sistematis dan terprogram dalam melakukan pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu

> pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut".

Sedangkan menurut Ebbeck dalam Rahman (2005:3) pendidikan anak usia dini adalah pelayanan kepada anak mulai dari lahir sampai umur delapan tahun.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang direncanakan secara sistematis yang di lakukan oleh pendidik atau pengasuh anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang di miliki secara optimal, termasuk mengembangkan perkembangan kognitif anak

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Program pendidikan anak usia dini kini telah banyak di selenggarakan oleh masyarakat, sebab kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan untuk anak usia dini semakin baik, pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan dalam pendidikan karna mempunai tujuan yang memberikan manfaat sangat baik maka pemerintah gencar menggalakkan pendidikan anak usia dini ini. Adapun tujuan dari pendidikan anak usia menurut Rahman (2005:8) yaitu:

> 1. Penanaman Aqidah dan keimanan. 2. Pembentukan dan pembiasaan perilaku positif. 3. Pengembangna pengetahuan dan keterampilan dasar. 4. Pengembangan motivasi dan sikap belajar positif. 5. Pengembangan segenap potensi yang dimiliki.

Sedangkan menurut Santaso (2008:2.18) tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah

> untuk terciptanya perkembangan anak yang sehat dan optimal serta dimilikinya kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya.

Suyadi (2010:12) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu anak dalam mencapai seluruh aspek perkembangannya, baik itu perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, seni, dan sosial emosional serta kemandirian anak, yang di berikan untuk mempersiapkan anak dalam melanjutkan pendidikan selanjutnya.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Patmonodewo (2003:69) menjelaskan karakteristik pendidikan anak usia dini dalam pelaksanaan pendidikan di TK adalah:

> 1). Tk adalah salah satu bentuk pendidikan sekolah yang bertujuan untuk meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, prilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan keluarganya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. 2). Pendidikan TK tidak merupakan persyaratan untuk memasuki sekolah dasar. 3). Program kelompok A dan kelompok B bukan merupakan jenjang yang harus diikuti oleh setiap anak didik. 4). Pelaksanaan pendidikan di TK menganut prinsip bermain

> sambil belajar atau belajar seraya bermain, karena dunia anak adalah bermain.

Selanjutnya menurut Suyadi (2010:12-13) karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu:

> 1). Mengutamakan kebutuhan anak. 2). Belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar. 3). Lingkungan yang kondusif dasn matang. 4). Menggunakan pembelajar terpadu dalam bermain. 5). Mengembangkan berbagai kecakapan hidup atau keterampilan hidup (*life skills*). 6). Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar. 7). Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini ini sangat erat kaitannya dengan tahapan-tahapan pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu orang tua perlu memahami kebutuhan pendidikan bagi anak usia dini yang tentunya pendidikan yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Filosofi pada anak usia dini adalah pendidikan yang berpusat pada anak yang mengutamakan kepentingan bermain. Permainan yang diperuntukkan bagi anak memberikan peluang untuk menggali dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Permainan pada anak dapat memberikan rasa nyaman, menantang keingintahuan untuk bertanya, berkreasi, menemukan dan memotivasi mereka untuk menerima segala bentuk resiko dan menambah pemahaman mereka. Selain itu, dapat

menambah kesempatan untuk meningkatkan pemahaman dari setiap kejadian orang lain dan lingkungannya.

Manfaat pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (2009:46) adalah:

> a).Untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak sesuai dengan tahapan perkembangannya, b) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, c) mengembangkan sosialisasi anak, d) mengenalkan peraturan dan disiplin pada anak, e) memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya, f) memberikan stimulus cultural pada anak.

Sedangkan Musbikin (2010:47) menyatakan fungsi utama dari pendidikan anak usia dini yaitu:

> "mengembangkan semua aspek perkembangan anak yang meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial dan emosional. Selain itu pendidikan anak usia dini juga berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya".

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi atau manfaat pendidikan anak usia dini yaitu untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, mengembangkan sosialisasi anak, serta sebagai upaya pemberian stimulus potensi anak, motivasi dan emosi kearah yang benar dan pengembangan fungsi akal dengan mengoptimalkan daya kognisi dan mental anak yang mana pendidikan usia dini itu berhubungan erat dengan keberhasilan mereka dalam kehidupan selanjutnya.

3. Hakikat Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Menurut Sujiono (2008:23) menyatakan "Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa".

Sedangkan menurut Gunarsa dalam Dewi (2005:11) kognitif adalah "fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, symbol, penalaran, dan pemecahan masalah".

Selanjutnya menurut Gunarti, dkk (2008:1.37) mengungkapkan kognitif mempunyai pengertian yang luas yaitu:

> Mengenai cara berpikir dan mengamati, jadi kognitif merupakan tingkah laku yang mengkibatkan seseorang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan yang diperolehnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga memperoleh pengetahuan.

b. Tujuan Perkembangan Kognitif

Menurut Sujiono (2008:1.16) tujuan pengembangan kognitif adalah:

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan, sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.

2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa kejadian yang pernah dialaminya.
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
4. Agar anak mampu memahami barbagai simbol-simbol yang ada.
5. Agar anak mampu melakukan penelaran-penalaran baik yang telah melalui proses alamiah (spontan), maupun peristiwa yang telah melalui proses ilmiah (percobaan).
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang di hadapi sehingga ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Sementara itu menurut piaget dalam Aisyah (2007:43) mengatakan bahwa tujuan dari perkembangan kognitif yaitu:

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengardan rasakan sehinggaanak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
2. Agar anak mampu melatih daya ingatnya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah di alaminya.
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan dari pengembangan kemampuan kognitif yaitu agar anak mampu melatih daya ingatnya terhadap semua peristiwa dan kajadian yang di alaminya serta mampu memecahkan persolan hidup yang di hadapi sehingga kelak ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Adapun karakteristik dari perkembngan kognitif menurut Wiliams dalam Sujiono dkk (2008:1.20) yaitu:

1. Berfikir lancar, yaitu menghasilakn banyak gagasan-gagasan atau jawaba yang relevan dan arus pemikiran lancar.
2. Berfikir luwes, yaitu menghasilkan gagasna yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda.
3. Berfikir orisinal, yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim atau lain dari yang lain yang jarang di berikan kebanyakan orang lain.
4. Berfikir terperinci, yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.

Sedangkan menurut Purwanto dalam Sujiono (2008:1.24) mengatakan karakteristik dari kognitif adalah:

> 1) Kemampuan mengatasi masalah, yaitu anak mampu memecahkan masalah baru yang lebih tinggi dari pada tingkat kemampuannya. 2) Perbuatan yang di lakukan sesuai dengan tujuan, praktis dan ekonomis (tepat guna)

> cepat dan akurat. 3) Masalah yang dihadapi harus mengandung kesulitansatu tingkat di atasnya. 4) Keterangan solusinya harus dapat di terima oleh masyarakat. 5) Kemampuan abstraksi di gunakan dalam memecahkan masalah. 6) Memerlukan tingkat kosentrasi yang tinggi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa karakteristik kognitif adalah kemampuan cara berfikir anak yang lebih tinggi yang bisa menemukan ide-ide atau gagasan baru serta bisa memecahkan masalah yang dihadapinya dengan cara yang dapat diterima oleh lingkungan sekitarnya.

d. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Vygotski dalam Syaodih (2005:32) tahap perkembangan kognitif anak terbagi pada: Tahap memperhatikan, mengamati, mengingat dan berfikir konvergen. Tahapan ini di awali dengan keberfungsian panca indra anak. Tahapan mengamati lebih mendalam dari pada memperhatikan.

Sementara itu menurut Piaget dalam Santrock, (2007:246) mengemukakan bahwa ada empat tahapan perkembangan kognitif yaitu:

1. *Sensorimotor* (usia 0-2 tahun)

   Pada tahap ini bayi memperoleh pengetahuan tentang dunia dari tindakan-tindakan fisik yang mereka lakukan. Bayi mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorik dengan tindakan-tindakan fisik. Bayi berkembang dari tindakan refleksif,

instingtif, pada saat kelahiran hingga berkembangnya pemikiran simbolik awal pada akhir tahapan ini.

2. *Praoperasional* (usia 2-7 tahun)

   Anak mulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya. Pemikiran-pemikiran simbolik, yang direfleksikan kedalam penggunaan kata-kata dan gambar-gambar mulai digunakan dalam penggambaran mental, yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik.

Menurut Sujiono (2009:79) mengatakan bahwa salah satu tahap perkembangan kognitif anak yaitu:

> Anak-anak yang berada pada tahapan preoperational juga dapat menjadi sangat terampil dalam hal mengelompokkan dan mengurutkan. Para guru dapat menyediakan bahan-bahan yang diperlukan bagi kegiatan mengklasifikasi, mengurutkan dan mengelompokkan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat di simpulkan bahwa tahap-tahap perkembangan kognitif anak terdiri dari tahap berfikir konvergen di mana anak menganalisa suatu peristiwa malalui symbol-simbol yang di perhatikan, di amati, dan di ingat oleh anak. Selain itu anak juga berada pada tahapan praoperasional dimana pada tahap ini anak sudah bisa dalam mengelompokkan dan mengurutkan, dan guru dalam hal ini bisa menyediakan bahan-bahan yang dapat membantu anak dalam kegiatan ini untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak menjadi lebih baik lagi.

e. Faktor-faktor yang Memepengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Sujiono (2008:1.25) adalah:

1. Faktor hereditas/keturunan, manusia lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak bisa pengaruhi oleh lingkungan
2. Faktor lingkungan, perkembangan taraf intelegensi manusia sangat di tentukan oleh pengalaman yang di peroleh dari lingkungannya.
3. Faktor kematangan, tiap organ (fisik maupun psikis) dapat di katakana telah matang jika ia mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya maing-masing.
4. Faktor pembentukan, pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensinya.
5. Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Sedangkan bakat di artikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu di kembangkan dan di latih agar terwujud.
6. Faktor kebebasan, kebebasab merupakan kebebasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih-milih metode tertentu dalam memecahkan masalah.

Sementara itu menurut Wachs dalam Sujiono (2008:1.19) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu faktor orang tua yang penuh dengan kasih sayang, responsife secara verbal dan memberikan lingkungan yang terorganisasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor keturunan,dan lingkungan mempunyai pengaruh yang besar dalam berkembangan kognitif anak. Karna dari keturunan yang baik akan bisa membentuk perkembangan kognitif yang baik, dan peranan keluarga dalam memilih lingkungan tempat tinggal yang baik akan membatu perkembangan kognitif anak.

4. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Kegiatan bermain dapat dilakukan sendiri maupun bersama-sama baik menggunakan alat maupun tanpa alat, seperti halnya dengan yang dikemukakan oleh Soefandi (2009:16) bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjejaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara beragam.

Tidak jauh dari pendapat diatas Sudono (2000:1) juga memberikan pengertian tentang bermain yaitu:

> "Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan denagn atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak".

Sedangkan menurut Hurlock dalam Musfiroh bermain adalah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan da tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa pengertian bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat yang di lakukan secara besrsama-sama maupun sendiri dan membantu anak dalam tumbuh kembangnya.

b. Tujuan Bermain

Selain membantu anak dalam tumbuh kembangnya bermain juga mempunyai beberapa tujuan, seperti yang dikemukakan oleh Gordon dan Browned dalam Moeslichatoen (2004:32) yaitu:

1. Anak belajar memahami diri sendiri, memahami kehidupan dan memahami dunianya.
2. Dapat memuaskan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, social, nilai, sikap dan hidup.
3. Dapat melakukan koordinasi atau melatih otot kasar.
4. Dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah.
5. Dapat mengembangkan kreativitas yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari-cari dan sebagainya.
6. Melatih kemampuan bahasa dengan cara mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai dengan bahasa Indonesia.

7. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam perubahan perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri.
8. Mengembangkan kemampuan sosial

Sedangkan menurut Depdiknas (2000:56) tujuan dari bermain yaitu:

> 1). Dapat mengembangkan daya fikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperolehnya. 2). Melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan. 3). Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan berolah tubuh. 4). Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh dapat berkembang. 5). Mengembangkan cipta anak supaya lebih kreatif, lancer, fleksibel dan orisinil. 6). Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan macam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri. 7). Mengembangkan kemampuan sosial anak seperti membina hubungan dengan anak lain ,bertingkah laku dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Sementara itu menurut Mulyadi (2004:28) juga berpendapat tentang tujuan bermain bagi anak usia taman kanak-kanak yaitu:

> 1. Bermain dapat menimbulkan rasa senang. 2. Bermain dapat menimbulkan rasa aman baik secara psikologis. 3. Bermain memberikan kesempatan kepada anak mengekspresikan dorongan kreativitas. 4. Bermain dapat memberikan kesempatan pada individu dan berfikir inovatif.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak, dan untuk membentuk kepribadian anak yang baik

dan matang agar anak dapat bersosialisasi dengan baik dengan lingkungannya.

c. Karakteristik Bermain

Bagi anak bermain merupakan wadah untuk menyalurkan potensial yang ada pada dirinya, selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak. Menurut Frak dan Caplan dalam Moeslichatoen (1999:240) ada beberapa karakteristik bermain diantaranya:

2. Bermain membantu pertumbuhan anak
3. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara suka rela.
4. Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak.
5. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
6. Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya.
7. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.
8. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan pbribadi antar pribadi.
9. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri sendiri secara fisik.
10. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.
11. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa.
12. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar.
13. Bermain menjernihkan pertimbangan anak.
14. Bermain dapat di strukturkan secara akademis.

15. Bermain merupakan kekuatan hidup.
16. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Selain itu makna dan kesenangan bermain sepenuhnya di tentukan oleh sipelaku yaitu anak itu sendiri. Soefendi (2009:18) mengemukakan karakteristik bermain yaitu:

1. Bermain menuntut pelaku aktif
2. Bermain merupakan kegiatan yang mengasyikan,menyenangkan dan menggairahkan.
3. Bermain memberikan makna dan kesan yang sepenuhnya ditentuka oleh pelaku
4. Dalam bermain individu bertingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya
5. Bebas membuat aturan sendiri sesuai dengan kesepakatan terpelaku.

Dan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith dalam Tedjasaputra (2001:16) karakteristik bermain antara lain:

1. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinstik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta kepentingan sendiri.
2. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif, kalupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai bagi anak.

3. Fleksibilitas yang di tandai mudahnya kegiatan beralih dari satun aktivitas ke aktivitas lain.
4. Lebih menekankan pada yang berlangsungdi bandingkan hasil akhir, maksudnya saat bermain perhatian anak lebih berpusat pada kegiatan yang berlangsung di bandingkan tujuan yang ingin di capai. Karena itu bermain cenderung fleksibel, karena tidak semata-mata di tentukan oleh samara yang ingin di capai.
5. Bebas memilih, dan ciri-ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil.
6. Mempunyai kualitas pura-pura, di mana kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa dalam kegiatan bermain yang penting bukan jenis kegiatan apa yang di lakukan akan tetapi lebih pada bagaimana sikap anak sendiri dalam melakukannya. Selain itu bermain di lakukan dengan suka rela dan senang hati dan bukan karena paksaan.

d. Manfaat Bermain

Bermain adalah dunia kerja anak dan menjadi hak setiap anak. Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak dan memberikan pengalaman yang sangat berguna bagi anak, melalui bermain anak dapat membina hubungan dengan sesame teman, selain itu bermain bisa menambah perbendaharaan kata anak, menyalurkan

perasaan tertekan yang ada pada diri anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak.

Bermain juga memberikan fungsi dan manfaat yang berarti bagi anak, seperti yang di ungkapkan oleh Frank dkk dalam Moeslichatoen (2004:33) manfaat bermain bagi anak yaitu:

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah dan sebagainya.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat, seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan sebagainya.
5. Untuk kilas balik peran-peran yang bisa di lakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi dan sebagainya.
6. Mencerminkan pertumbuhan seperti semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, semakin dapat berlari cepat.
7. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan pesta ulang tahun.

Sedangkan menurut Soefandi (2009:18-19) menyatakan bahwa manfaat bermain antara lain yaitu:

> 1. Latihan mengambil keputusan. 2. memilih. 3. Melatih anak mandiri. 4. Melatih anak untuk tuntas melekukan

> permainan. 5. Untuk meningkatkan kreativitas anak. 6. Melatih percaya diri anak. 7. Mengembangkan intelektual anak. 8. Mengembangkan bahasa anak. 9. Mengembangkan kecakapan social anak. 10. Mengembangkan social anal. 11. Mengembangkan fisik anak. 12. Mengembangkan kreativitas anak. 13. Bermain bermanfaat sebagai terapi.

Selain itu menurut Musfiroh (2005:15-19) beberapa manfaat bermain yang positif bagi anak yaitu:

> 1. membantu anak membangun konsep dan pengetahuan anak.. 2. Membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. 3. Membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak. 4. Bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif. 5. Bermain meningkatkan kompetensi social anak. 6. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengrangi rasa takut. 7. Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial. 8. Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri. 9. Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik. 10. Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi. 11. Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak untuk belajar bahasa kedua.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa bermain sangat mempengaruhi perkembangan anak, seperti kognitif anak, melalui bermain kognitif anak akan berkembang dimana anak akan memahami berbagai konsep, pengetahuan ,perbendaharaan kata-kata serta pemecahan masalah yang terjadi pada lingkungan yang akan dihadapi anak.

Anak dapat bersosialisasi dengan teman sepermainannya, saling berbagai, mampu berkomunikasi dengan baik dan anak akan belajar sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan yang dianut oleh masyarakat setempat. Dengan bermain anak akan mengeluarkan berbagai ekspresi

sebagai perwujudan emosi yang dialami anak pada saat kegiatan yang dilakukannya, serta memberikan kesempatan pada anak untuk menyalurkan perasaan.

5. Hakikat Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Tujuan bermain dengan alat permainan memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang bernagai konsep.

Menurut Sudono (2000:7) menyatakan bahwa pengertian alat permainan adalah:

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

Tedjasaputra (2001:81) mengatakan bahwa alat permainan merupakan alat yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan itu adalah alat yang digunakan oleh anak dalam kegiatan bermainnya yang mampu menarik dan merangsang minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis kemampuan anak dan tidak membatasi hanya pada satu aktivitas tertentu saja tetapi anak diharapkan dapat mengenal lingkungan serta mengerjakannya untuk

melakukan suatu kegiatan yang bermanfaat dan jenis tujuannya dengan menggunakan panca inderanya secara aktif.

b. Tujuan Alat Permainan

Dunia anak adalah dunia bermain, bermain akan lebih menyenangkan apabila ada alat permainan. Alat permainan bukanlah hanya sekedar alat permainan saja,namun alat permainan mempunyai tujuan tertentu sesuai dengan kegunaanya. Berikut ini beberapa pendapat ahli mengenai tujuan dari alat permainan.

Menurut Montessori dalam Badrun (2007:1.7) tujuan alat permainan yaitu untuk memungkinkan anak mengeksplorasi lingkungannya melalui permainan.

Sedangkan menurut Kamtini (2005:61) tujuan dari alat permainan yaitu:

> "Untuk mengembangkan kemampuan anak serta mengembangkan imajinasi anak sehingga anak memahami konsep-konsep yang terkandung dalam alat permainan tersebut yang data menimbulkan kepuasan dan manfaat bagi anak".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan bertujuan dalam memotivasi anak mengembangkan kemampuannya dan mengembangkan imajinasinya sehingga anak mampu berinteraksi dengan lingkungannya karena adanya objek nyata dalam kegiatannya.

c. Karakteristik Alat Permainan

Alat permainan mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, berikut ini beberapa karakteristik alat permainan menurut beberapa ahli. Menurut Kamtini (2005:59) menyatakan beberapa karakteristik dalam penyediaan alat permainan:

> 1) tidak berbahaya, 2) mudah diperoleh, 3) sebaiknya dibuat sendiri, 4) berwarna dominan, 5) tidak mudah rusak, 6) ringan atau berat, tetapi tidak dapat dipindahkan oleh anak.

Karakteristik alat permainan yang dijelaskan Hartati (2005:96) yaitu:

> 1) tidak berbahaya bagi anak, 2) berdasarkan minat anak, 3) beraneka ragam, 4) tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan pada rentang usia anak, 5) peralatan permainan yang tidak terlalu rapuh, 6) dasar pemilihan alat permainan lebih pada perkembangan fisik dan mental anak secara individu.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa syarat alat permainan itu harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, kemampuan dan keunikan anak. Ketika mereka menggunakan alat permainan tersebut bukan karena paksaan tetapi berdasarkan pada minat anak dan anak yang menentukan dan memilih alat permainan yang disukainya. Selain itu alat permainan yang diberikan pada anak hendaknya aman dan tidak membahayakan bagi anak.

d. Manfaat Alat Permainan

Setiap alat permainan dapat difungsikan secara multiguna sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.

Menurut Santoso dalam Kamtini (2005:62) manfaat alat permainan adalah:

1) Melatih panca indera.
2) Melatih kecerdasan emosional.
3) Menanamkan nilai, norma, etika moral, budi pekerti.
4) Melatih kecerdasan intelektual.
5) Menanamkan nilai agama.
6) Melatih keterampilan.
7) Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab.
8) Mengembangkan fantasi, imajinasi dan idealisme.
9) Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan bergizi, kedisiplinan dan kemandirian.
10) Melatih kerjasama, gotong royong, toleransi, saling menghormati dan saling membutuhkan antar anak.
11) Mengenalkan angka dan huruf.

12) Mengenal bentuk benda, warna, garis dan benda yang berguna bagi manusia (udara, air, tanah dan binatang) melalui gambar, benda atau yang lain.
13) Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku dimasyarakat.
14) Membuat anak senang.

Menurut Sudono (2000:8) menyatkan bahwa manfaat dari alat permainan yaitu:

> "Alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Anak didik secara aktif melakukan kegiatan permainan dan secara optimal menggunakan seluruh panca inderanya secara aktif. Kegiatan atau permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktivitas sel otak mereka. Keaktifan sel otak akan membantu memperlancar prose pembelajaran anak".

Kesimpulan dari pendapat para ahli di atas yaitu bahwa alat permainan bermanfaat untuk melatih aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak dengan melibatkan seluruh panca inderanya sehingga anak terampil dalam setiap kegiatan yang dilakukannya.

6. Permainan Bekel

a. Pengertian Bekel

Menurut Abdullah (2003:84) bekel adalah permainan dengan sebuah bola karet kecil dan buah mainan berupa kerang siput laut yang berjumlah 4, 6 atau 8.

Sedangkan menurut Cahyo (2011:40) bekel adalah permainan yang menggunakan sebuah bola berwarna warni yang terbuat dari karet dan beberapa biji dengan bentuk tertentu yang terbuat dari kuningan.

Sedangkan menurut Lutvita (2008) pengertian bekel yaitu : Bekel merupakan permainan melontarkan bola ke atas dan menangkapnya kembali. Tetapi pada saat bersamaan harus mengambil atau mengubah posisi biji-biji yang ada sesuai peraturan tingkat kesulitan yang dijalankan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa bekel adalah permainan yang banyak di mainkan oleh anak perempuan. Permainan ini terdiri dari satu bola karet yang berwarna dan beberapa buah biji-bijian yang mempunyai sisi yang berbeda.

b. Tujuan Permainan Bekel

Permainan bekel mempunyai tujuan yang berarti bagi perkembangan anak sebagaimana yang di utarakan oleh Cahyo (2011:43) permainan bekel bertujuan untuk melatih kordinasi tangan anak, melatih kelenturan jari anak dan untuk melatih daya ingat anak.

Sementara itu menurut Lutvita (2008) Permainan bekel bertujuan untuk melatih motorik halus anak, melatih daya pikir anak serta melatih sosialisasi dan emosi anak.

Selain itu menurut Anneahira (2008) permainan bekel bertujuan untuk melatik motorik halus anak, melatih kognitif anak serta melatih daya sosialisasi anak.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bekel bertujuan melatih motorik halus anak seperti melatih koordinasi tangan dan kelenturan jari anak serta permainan bekel juga bisa melatih daya pikir dan ingatan anak sehingga berkembangan kognitifnya dapat berkembang.

c. Karakteristik Permainan Bekel

Menurut lutvita (2008) karakteristik dari permainan bekel yaitu: terdiri dari beberapa pemain, satu bola karet kecil dan beberapa kerang siput yang berjumlah genap.

Sementara itu Cahyo (2011:40) mengatakan adapun karakteristik dari permainan bekel yaitu terdiri dari satu bola karet dan beberapa biji tertentu dari kuningan yang mempunyai sisi berbeda dan di mainkan secara bergiliran serta mempunyai ketentuan permainan sendiri.

Kesimpulan dari pendapat ahli di atas adalah karakteristik dari bekel yaitu permainan yang di mainkan oleh beberapa orang dan permainannya terdiri dari beberapa buah biji atau kerang siput dan satu bola karet.

d. Manfaat Permainan Bekel

Permainan bekel mempunyai manfaat yang berarti bagi perkembangan anak sebagaimana yang di jabarkan oleh Cahyo (2011:43-44) bahwa: permainan bekel bermanfat untuk melatih perkembangan fisik, kognitif dan sosial anak.

Sementara itu menurut Anneahira (2008) manfaat dari permainan bekel yaitu agar anak menjadi lebih kreatif, mengembangkan kecerdaan majemuk anak sekaligus sebagai terapi untuk anak.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa permainan bekel dapat bermanfaat untuk mengembangkan perkembangan anak, baik itu perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak. Sekaligus permainan bekel bermanfaat untuk terapi anak.

e. Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Permainan Bekel

Permainan bekel bertumpu pada gerak tangan dan daya pikir untuk merespon kapan waktu yang tepat untuk melakukan pengambilan biji, dalam permainan ini pemain akan berusaha untuk mengingat simbol, gambar, atau warna dari masing-masing biji yang akan menjadi bidikkan dari pemainnya. Biji bekel ini mempunyai dua sisi yang berbeda, saat bola bekel di lempar ke atas, pemain akan mengambil sejumlah biji yang terhampar di lantai sambil memfokuskan pikirannya pada bola. Pada saat mengubah posisi biji bekel pemain harus memperhatikan gambar masing-masing biji serta mengingat berapa jumlah biji yang akan di ambil.

Hal ini dilakukan untuk melatihan kemampuan berfikir anak pada dua subjek yang berbeda yaitu biji dan bola. Dengan demikian secara tidak langsung perkembangan kognitif anak akan berkembang secara tidak langsung. Tanpa disadari perkembangan kognitif anak berkembang ketika anak memikirkan bagaimana cara yang akan

dilakukan anak agar ia mampu menangkap bola sekaligus mengambil kucing-kucingan atau menangkap bola sambil menyeragamkan bentuk kucing-kucing pada bentuk yang sama.

Selain itu ketika bermain anak juga meningat angka dan banyak kucing-kucingan yang akan diambil oleh anak ketika bermain, pada permainan ini anak juga dilatih untuk berkosentrasi, dan pada tahap selanjutnya anak di tantang untuk bisa mengambil atau menyeragamkan kucing-kucing tanpa mengenai kucing-kucing yang lain. kemampuan anak untuk memikirkan taktik yang akan digunakannya agar berhasil dalam permainan ini akan diuji.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian Liana (2010) meneliti tentang Meningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Pohon Angka Yang Dilaksanakan di TK Aisyyah Bustanul Athfal Silayiang Kabupaten Pasaman Barat, mengatakan melalui permainan pohon angka kemampuan kognitif anak dapat meningkat.

Penelitian Liana sama dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu meneliti tentang meningkatkan perkembangan kognitif dengan metode praktek langsung, namun aspek yang di teliti oleh Liana dan peneliti berbeda, peneliti meneliti tentang kemampuan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan bentuk yang sama, menurutkan benda berdasarkan pola yang telah ada dan mengurutkan benda dari yang kecil ke yang besar, namun Liana meneliti tentang konsep angka dan membilang benda. Namun dari metode penelitian yang sama yang dilakukan oleh Liana dan peneliti yaitu metode praktek

langsung ternyata perkembangan kognitif anak dapat meningkat dengan sangat baik.

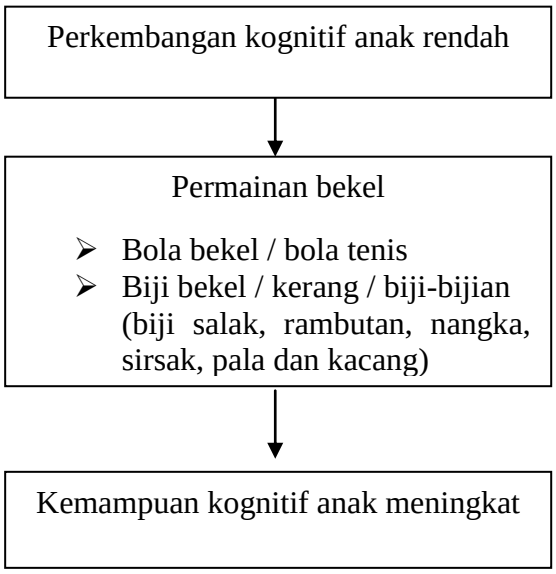
Penelitian Marniyetti (2011) meneliti tentang Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat Dengan Metode Proyek di TK Pertiwi 2 Padang. Penelitian Marniyetti dengan peneliti sama-sama meneliti tentang perkembangan kognitif anak. Salah satu aspek yang sama-sama peneliti teliti adalah mengelompokkan benda, Maryetti mengelompokkan binatang sesuai dengan tempat hidupnya sedangkan peneliti mengelompokkan biji-bijian berdasarkan bentuk yang sama, perbedaan dari penelitian maryetti dan peneliti adalah peneliti menggunakan metode praktek langsung sementara Maryetti menggunakan metode proyek. Namun walupun demikian kedua metode ini sama-sama bias meningkatkan perkembangan kognitif anak.

C. Kerangka Berfikir

Anak usia dini yang baru memasuki Taman Kanak-kanak perkembangan kognitifnya belum berkembang secara baik, pada hal masa kanak-kanak adalah masa golden age, pada masa golden age ini hendaknya perkembangan kognitif anak berkembang dengan sangat cepat dan pesat, untuk itu perlu rasanya bagi kita untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak untuk membentuk anak menjadi anak yang berprestasi dan cerdas dalam segala perkembangannya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak guru dapat menyediakan alat permainan yang bisa menunjang peningkatan kemampuan kognitif anak yang dapat di peroleh secara langsung baik dari orang tua, guru

maupun lingkungannya. Untuk meningkatkan kognitif anak melalui permainan bekel dapat di lihat pada kerangka berfikir sebagai berikut:



Bagan I: Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakkan

Dengan melakukan permainan bekel kemampuan kognitif anak-anak Taman Kanak-kanak Darul Falah dapat meningkat.

BAB V

PENUTUP

D. Simpulan

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun dan sedang mengalami pertumbuhan yang pesat dalam segala aspek perkembangannya. Baik itu perkembangan sosia emosionalnya, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik, maupun perkembangan kognitifnya.
2. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang direncanakan secara sistematis yang di lakukan oleh pendidik atau pengasuh anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang di miliki secara optimal, termasuk mengembangkan perkembangan kognitif anak
3. Kognitif adalah suatu proses berpikir untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga memperoleh pengetahuan dan mempergunakan pengetahuan itu kedalam kehidupan.
4. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat yang di lakukan secara besrsama-sama maupun sendiri dan membantu anak dalam tumbuh kembangnya.

5. Bekel adalah permainan ini terdiri dari satu bola karet yang berwarna dan beberapa buah biji-bijian.
6. Permainan bekel memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, adanya peningkatan persentase dari kondisi awal sampai pada siklus II
7. Kegiatan permainan bekel bisa menjadi salah satu alternatif yang sangat berpengaruh terhadap kognitif anak usia dini.

E. Implikasi

Permainan bekel sudah berhasil dilakukan di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang dalam meningkatkan kognitif anak. Perkembangan kognitif anak perlu ditingkatkan untuk membantu anak mengembangkan daya pikiranya dan melatih daya ingat anak. Permainan bekel ini bisa dimainkan di dalam maupun diluar ruangan dengan menggunakan metode praktek langsung dan agar permainan ini lebih menarik lagi di laksanakanlah dengan berbagai macam kegiatan seperti memainkannya secara individu, secara berkelompok, maupun dengan kegiatan perlombaan. Selain itu didalam permainan bekel ini juga diberi tambahan media lain agar permainan ini lebih menarik lagi seperti piring kecil dari kertas dan lembaran kertas yang telah bergambar biji-bijian yang telah dirancang sesuai dengan setiap aspek yang ingin dicapai sehingga permainan bekel ini bisa meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Permainan bekel ini telah berhasil dilakukan dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak. Penerapan yang peneliti lakukan adalah peneliti merancang permainan bekel dengan menggunakan bola tenis dan berbagai

macam biji-bijian yang berbeda pada setiap siklusnya untuk menarik minat anak. Permainan bekel ini sudah bisa dimainkan oleh semua anak, bahkan anak senang dengan permainan ini dan tertantang untuk bisa lebih lagi dalam memainkan permainan ini.

F. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Dalam menggunakan metode pembelajaran, sebaiknya guru menggunakan metode yang relevan dengan kebutuhan.
2. Guru harus memahami peserta didik dan memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba berbagai aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuannya.
3. Kepada guru TK diharapkan agar dapat menciptakan alat permainan yang dapat mengembangakan kemampuan anak dan meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak dan perkembangan kognitif anak khususnya.
4. Kepada pihak TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang hendaknya dapat menggunakan alat permainan bekel sebagai salah satu alat permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah.2003.*Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*.Jakarta:Sandoro Jaya

Aisyah, Siti. 2007. Pembelajaran Terpadu. Jakarta : Universitas Terbuka

Arikunto, Suharsimi. 2006.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta

Ayuningsih, Diah. 2010. *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Larasati

Badrun, Zaman. 2007. Media dan Sumber Belajar TK. Jakarta: Univeritas Terbuka

Cahyo, Agus N. 2011. *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*. Jogjakarta: FlashBooks

Dewi, Rosmala. 2005. Berbagi Masalah Anak Taman Kanak-kanak. Jakarta: Dirjen Dikti

Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di TK* .Jakarta:Depdiknas

Gunarti, winda dkk. 2008. Metode Pengembangan dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka

Hartati, Sofia. 2007. *Alat Permainan Dan SumberBelajar TK*.Jakarta: Depdiknas

----------.2005.*Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: BumiAksara

Haryadi, Moh. 2009. Statistic pendidikan. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya

Kamtini & Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak & Lagu di TK*. Jakarta: Depdiknas

Liana. 2010. *Meningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Pohon Angka Yang Dilaksanakan di TK Aisyyah Bustanul Athfal Silayiang Kabupaten Pasaman Barat.* Universitas Negri Padang

Masitoh.2005. *Pendekatan Belajar Aktif Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Depdiknas

Marniyetti. 2011. *Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Papan Habitat Dengan Metode Proyek di TK Pertiwi 2 Padang*. Universitas Negri Padang

Moeslichatoen.1999. *Metode Pengajaran Anak Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Rhienika Cipta