

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI  
PERMAINAN MENARA GELANG DI TK SAKINAH KECAMATAN  
KOTO TANGAH KOTA PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang*



**Oleh:**

**HASNAH  
NIM : 79191**

**PROGRAM STUDI KOSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

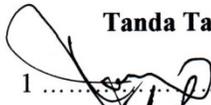
**PENGESAHAN**

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan  
Menara Gelang di TK Sakinah Kecamatan Koto Tengah.**  
Nama : HASNAH  
Nim : 79191  
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

**Tim Penguji**

<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
1. Ketua : Drs.Djusman, M.Si	1 ..... 
2. Sekretaris : Ismaniar, S.Pd. M.Pd	2. .... 
3. Anggota : Dra. Irmawita, M.Si	3. .... 
4. Anggota : Dra.Syur'aini, M.Pd	4. .... 
5. Anggota : Drs. Jalius	5. .... 

## PERSETUJUAN SKRIPSI

**JUDUL : PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK  
MELALUI PERMAINAN MENARA GELANG DI TK  
SAKINAH KECAMATAN KOTO TANGAH KOTA  
PADANG**

**Nama : HASNAH**

**NIM : 79191**

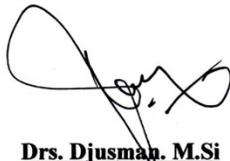
**Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini**

**Fakultas : Ilmu Pendidikan**

Padang, Januari 2011

**Disetujui oleh :**

**Pembimbing I**



**Drs. Djusman. M.Si**  
Nip. 19560901 198602 1001

**Pembimbing II**



**Ismaniar. S.Pd. M.Pd**  
Nip.19760623 200501 2002

## PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan  
Menara Gelang di TK Sakinah Kecamatan Koto Tengah.**  
Nama : HASNAH  
Nim : 79191  
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

### Tim Penguji

<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
1. Ketua : Drs.Djusman, M.Si	1 .....
2. Sekretaris : Ismaniar, S.Pd. M.Pd	2. ....
3. Anggota : Dra. Irmawita, M.Si	3. ....
4. Anggota : Dra.Syur'aini, M.Pd	4. ....
5. Anggota : Drs. Jalius	5. ....

## ABSTRAK

**Hasnah : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Menara Gelang di Tk Sakinah Kecamatan Koto Tangah Kota Padang.**

Pembimbing : 1. Drs. Djusman, M.Si  
2. Ismaniar, S.Pd, M.Pd

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif anak TK Sakinah Kecamatan Koto Tangah Kota Padang dalam mengenal konsep bilangan, mengenal konsep bentuk geometri, mengenal konsep warna dan mengenal konsep huruf. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk melihat gambaran peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan permainan menara gelang.

Penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian tindakan kelas, dimana peneliti menggunakan metode bermain yaitu melalui permainan menara gelang. Permainan menara gelang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini terdiri dua siklus dan tiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan. Subjek penelitian adalah anak TK Sakinah Kecamatan Koto Tangah Kota Padang yang terdiri dari 24 orang anak. Pengambilan data penelitian dengan menggunakan teknik observasi, dengan menggunakan alat dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan teknik presentase.

Adapun hasil penelitian ini dapat dikemukakan yaitu terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal konsep bilangan, mengenal konsep bentuk geometri, mengenal konsep warna dan mengenal konsep huruf. Melalui permainan menara gelang pada siklus pertama yaitu dengan permainan menara gelang bebas, diperoleh nilai 50 %. Dan pada siklus kedua dengan permainan menara gelang diatur diperoleh nilai tingkat persentase capaiannya menjadi 77,74%. Dari hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif anak mengenal konsep bilangan, mengenal konsep bentuk geometri, mengenal konsep warna dan mengenal konsep huruf menunjukkan peningkatan hasil belajar 20,94% dari siklus pertama. Saran yang dapat disampaikan sehubungan dengan penelitian ini kepada guru dan orang tua yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak agar lebih kreatif merancang metode pembelajaran dan salah satunya adalah melalui permainan menara gelang, dalam merencanakan pembelajaran memerlukan metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dan menciptakan suasana yang kondusif.



## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-nya pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Menara Gelang Di Tk Sakinah Kecamatan Koto Tangah Padang”**.

Penulisan skripsi ini adalah salah satu syarat memperoleh gelar serjana pendidikan pada Universitas Negeri Padang. Dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini penulis banyak menerima arahan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Djusman, M.Si sebagai pembimbing I dan Ibu Ismaniar, S.Pd Sebagai Pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Djusman, M.Si. Sebagai ketua Jurusan dan Ibu Dra. Wirdatul’Aini, M.Pd sebagai Sekretaris Jurusan program studi konsentrasi PAUD Jurusan Pendidikan Luar Sekolah.
3. Bapak Rektor, Bapak Dekan / Pembantu Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu staf pengajar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah membagikan ilmunya pada penulis dalam perkuliahan.
5. Ibu Nurwahizul Kepala TK Sakinah Kecamatan Koto Tengah Padang beserta staf yang telah memberikan kesempatan untuk mengambil data untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Rekan-rekan seperjuangan Program Studi Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Padang yang telah memberikan dorongan moril dalam menyusun skripsi.
7. Semua pihak yang telah membantu selama proses penulisan skripsi ini.

Semoga semua bantuan, bimbingan, dorongan, dan jasa baiknya kepada penulis dibalas dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan serta masih jauh dari kesempurnaan. Karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Untuk itu penulis menghrapkan saran, kritikan, dan masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Terakhir semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2011

Penulis



## **DAFTAR ISI**

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR LAMPIRAN .....	vii
<b>BAB I. PENDABUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Pemecahan Masalah dan Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Pertanyaan Penelitian .....	7
G. Manfaat Penelitian .....	7
H. Definisi Operasional .....	8
I. Asumsi .....	9
<b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>	
A. Landasan Teori .....	10
1. Konsep Pendidikan Taman Kanak – Kanak .....	10
2. Perkembangan Kognitif anak Usia Dini .....	10
3. Pembelajaran Anak Usia Dini .....	15
4. Alat Permainan Edukatif Menara Gelang .....	16
B. Kerangka Konseptual .....	18
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	20
B. Setting Penelitian .....	21

C. Populasi dan Sampel .....	21
D. Jenis dan Sumber Data .....	21
E. Teknik Pengumpulan Data .....	22
F. Teknik Analisis Data .....	22
G. Prosedur Penelitian .....	24
H. Langkah-Langkah Penelitian .....	24
BAB. IV. HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian .....	27
B. Pembahasan .....	37
BAB. V. PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	43
B. Saran .....	44
DAFTAR PUSTAKA .....	45
LAMPIRAN .....	46

## DAFTAR TABEL

		Hal
Tabel I	Hasil Observasi Kondisi Awal Perkembangan Kognitif Anak TK Sakinah Kecamatan Koto Tengah Padang.....	4
Tabel II	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep Bilangan Siklus Pertama.....	28
Tabel III	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep Bentuk Geometri sikkus pertama.....	29
Tabel IV	Peningkatan Kemamampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep warna Siklus Pertama.....	30
Tabel V	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep Huruf siklus Pertama.....	31
Tabel VI	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep Bilangan Siklus Kedua.....	32
Tabel VII	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep Bentuk Geometri Siklus Kedua.....	33
Tabel VIII	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep Warna Siklus Kedua.....	34
Tabel IX	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep Huruf Siklus Kedua.....	35
Tabel X	Hasil Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Sebelum dan Sesudah Siklus.....	36

## DAFTAR LAMPIRAN

		Hal
Lampiran I	Kisi – Kisi Penelitian.....	46
Lampiran II	Instrumen Penelitian .....	47
Lampiran III	Perencanaan Pelaksanaan Proses Pembelajaran Siklus Pertama	50
Lampiran IV	Perencanaan Pelaksanaan Proses Pembelajaran Siklus Kedua..	51
Lampiran V	Satuan Kegiatan Mingguan (SKM).....	52
Lampiran VI	Satuan Kegiatan Harian (SKH) Siklus Pertama.....	53
Lampiran VII	Satuan Kegiatan Harian (SKH) Siklus Kedua.....	54
Lampiran VIII	Hasil Instrumen penelitian.....	55
Lampiran IX	Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Ilmu Pendidikan.....	59
Lampiran X	Surat Izin Penelitian Dari Kantor Kesbangpol dan Linmas Kota Padang.....	60
Lampiran XI	Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	61
Lampiran XII	Surat Keterangan Dari TK Sakinah Kecamatan Koto Tengah Kota Padang.....	62
Lampiran XIII	Dokumentasi Penelitian.....	63

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada di jalur pendidikan formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun, yang bertujuan membantu mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni, termasuk untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya (KTSP TK dan RA : 5 )

Usia 4 sampai 6 tahun disebut juga periode keemasan (Golden Age), karena dalam perkembangan seorang anak yang mempunyai potensi demikian besar untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya. Hurlock (1978) mengatakan bahwa 5 tahun pertama kehidupan anak merupakan peletak dasar perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia terpenuhinya segala kebutuhan fisik, amupun psikis di awal perkembangannya, diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya (Dewi Rosmala, 2005 :1).

Ruang lingkup pengembangan pembelajaran di TK dalam kurikulum 2004 dibagi ke dalam bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembiasaan dilakukan secara terus menerus dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Sedangkan bidang pengembangan

kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni.

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sujiono, 2007:1.3). Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 4 sampai 6 tahun menurut para ahli adalah (1) mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar, (2) mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk atau ukuran, (3) mengenal huruf kecil dan huruf besar, (4) mengenali dan menghitung angka sampai 20, (5) mengklasifikasikan angka, tulisan, buah, dan sayuran, dan (6) mampu memahami konsep banyak/sedikit, tebal/tipis, dll. (Sujiono, 2007 : 2.9)

Sesuai dengan kemampuan dasar untuk pengembangan kognitif mempunyai kompetensi dasar yaitu anak mampu memahami konsep sederhana dan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan pengembangan kognitif yaitu mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan

untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berfikir teliti.

Hasil belajar yang diharapkan dari perkembangan kognitif anak TK yaitu anak dapat memahami benda disekitarnya menurut bentuk, jenis dan ukuran. Anak dapat memahami bilangan, memahami bentuk geometri dan dapat memecahkan masalah sederhana. Sesuai dengan pendapat Piaget (Padmonodewo, 2003:12) menyatakan anak mengetahui sesuatu melalui pemahaman benda, melalui pengetahuan fisik dari suatu benda, mengetahui dengan *logical mathematical* yang meliputi angka, seriasi, klasifikasi, ruang, waktu, dan konservasi.

Perkembangan kognitif anak TK berkembang sangat pesat. Perkembangan kognitif anak TK dapat dilihat dengan jelas melalui berbagai gerakan dan aktivitas permainan yang dilakukannya. Oleh sebab itu untuk peningkatan kemampuan kognitif anak TK sangat erat hubungannya dengan kegiatan bermain. Semakin kuat dan terampil gerakan anak semakin membuat anak senang bermain, apalagi menggunakan APE. Froebel menyatakan permainan yang mendidik yaitu menggunakan objek yang dapat dipegang anak, sehingga anak dapat belajar tentang bentuk, ukuran, berhitung, mengukur membedakan dan membandingkan (Padmonodewo, 2003:8).

Perkembangan kognitif yang baik akan menjadikan anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Namun setelah diamati pada TK Sakinah

Kecamatan Koto Tangah Kota Padang tahun ajaran 2010-2011, perkembangan kognitif anak kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan anak waktu bermain, mengenal konsep bilangan dengan benda yaitu mengelompokkan gambar tidak sesuai dengan angka, mengelompokkan bentuk geometri mengalami kesulitan, mengenal konsep warna mengalami masalah dan mengenal konsep huruf juga mengalami masalah.

Melalui hasil pengamatan penulis 15 September 2010, dari 24 orang murid TK Sakinah kecamatan Koto Tangah Padang di peroleh data perkembangan kognitif anak pada table di bawah ini.

Tabel.1

**Hasil Observasi Kondisi Awal Perkembangan Kognitif Anak Tk Sakinah  
Kecamatan Koto Tangah Kota Padang**

No	Aspek Kognitif Yang Diametri	Kemampuan Awal							
		SM		M		CM		KM	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1.	Kemampuan mengenal konsep bilangan.	2	8,33	4	16,16	8	33,33	10	41,66
2.	Kemampuan mengenal konsep geometri.	3	12,5	3	12,5	9	37,5	9	37,5
3.	Kemampuan mengenal konsep warna.	2	8,33	4	16,16	10	41,66	8	33,33
4.	Kemampuan mengenal Konsep huruf.	2	8,33	3	12,5	8	33,33	11	45,83
Jumlah Rata-rata			9,37		14,33		36,45		39,58

Sumber: Data didapat dari buku satuan kegiatan harian (SKH) TK Sakinah Kecamatan Koto Tangah Kota Padang, Kelompok B Tahun ajaran 2010/2011

Dari fenomena di atas nampak perkembangan kognitif anak TK Sakinah kecamatan Koto Tangah kota Padang kurang optimal. Maka penulis tertarik untuk meneliti Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui APE Menara Gelang di TK Sakinah kecamatan Koto Tangah kota Padang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latarbelakang di atas, kurang optimalnya perkembangan kognitif anak pada TK Sakinah mungkin disebabkan oleh beberapa variable yang datang dari dalam diri anak dan dari luar diri anak. Husain dkk, (2002) menyatakan faktor yang mempengaruhi perkembangan AUD antara lain : faktor keturunan, makanan bergizi, masa pralahir, perkembangan intelegensia, pola asuh atau peran ibu, kesehatan, perbedaan budaya dan ekonomi sosial, perbedaan jenis kelamin dan adanya rangsangan dari lingkungan serta aktivitas jasmani (Sumatri, 2005 :5).

Dengan banyaknya variable tersebut maka dapat berpengaruh pada kurang optimalnya perkembangan kognitif anak, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung
2. Pendekatan pembelajaran kurang tepat
3. Lingkungan sekolah kurang kondusif.
4. Kurangnya kesiapan anak untuk belajar.
5. Kurangnya minat anak dalam belajar.
6. Media belajar yang kurang menarik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka banyak variabel yang mempengaruhi peningkatan kognitif anak pada TK Sakinah, maka Penulis membatasi pada pendekatan pembelajaran yang kurang tepat.

### **D. Pemecahan Masalah dan Rumusan Masalah**

Dan dari fenomena yang nampak di lapangan penulis melihat perkembangan kognitif anak TK Sakinah kurang optimal. Oleh sebab itu penulis menawarkan pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Sakinah melalui permainan Menara Gelang.

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan dapat dirumuskan sebagai berikut : Apakah dengan menggunakan permainan Menara Gelang dapat mengoptimalkan peningkatan kognitif anak TK Sakinah Kecamatan Koto Tangah kota Padang.

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk melihat gambaran peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan permainan menara gelang, dalam hal :

1. Peningkatan kemampuan kognitif anak TK Sakinah kecamatan Koto Tangah kota Padang dalam mengenal konsep bilangan
2. Peningkatan kemampuan kognitif anak TK Sakinah kecamatan Koto Tangah kota Padang dalam mengenal konsep bentuk geometri

3. Peningkatan kemampuan kognitif anak TK Sakinah kecamatan Koto Tangah kota Padang dalam mengenal konsep warna
4. Peningkatan kemampuan kognitif anak TK Sakinah kecamatan Koto Tangah kota Padang dalam mengenal huruf abjad

#### **F. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas dapat diajukan pertanyaan penelitian yaitu:

1. Apakah dengan menggunakan permainan menara gelang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Sakinah kecamatan Koto Tangah kota Padang dalam mengenal konsep bilangan.
2. Apakah dengan menggunakan permainan menara gelang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Sakinah kecamatan Koto Tangah kota Padang dalam mengenal konsep bentuk geometri.
3. Apakah dengan menggunakan permainan menara gelang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Sakinah kecamatan Koto Tangah kota Padang dalam mengenal konsep warna.
4. Apakah dengan menggunakan permainan menara gelang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Sakinah kecamatan Koto Tangah kota Padang dalam mengenal huruf abjad.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian tindakan kelas melalui permainan Menara Gelang untuk peningkatan kemampuan kognitif anak TK Sakinah Kecamatan Koto Tangah Padang adalah :

### **1. Secara Teoritis**

- a) Untuk pengembangan pengetahuan tentang metode pembelajaran dalam peningkatan kemampuan Anak Usia Dini agar lebih bervariasi, sehingga kemampuan kognitif dapat meningkat.
- b) Bagi kemajuan dunia pendidikan , agar tujuan pendidikan nasional untuk mencerdaskan bangsa dapat terwujud.

### **2. Secara Praktis**

- a) Bagi Peneliti, untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan Menara Gelang.
- b) Bagi Guru, sebagai bahan informasi atau masukan pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan Menara Gelang.
- c). Bagi Anak Didik, dapat lebih meningkatkan keterampilan atau kemampuan kognitifnya.

### **H. Definisi Operasional**

1. Kemampuan kognitif adalah kapasitas atau kesanggupan individu untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dengan kata lain yaitu suatu proses berfikir untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.
2. Permainan menara gelang adalah salah satu bentuk permainan yang dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak permainan menara gelang dimainkan dengan cara melemparkan gelang menara

kedalam tonggak yang tersedia dan kemudian gelang tersebut dimasukkan kedalam kantong yang tersedia sesuai dengan angka, bentuk geometri, warna dan huruf.

#### **I. Asumsi**

Berdasarkan latar belakang masalah maka asumsi peneliti adalah:

1. Perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh banyak factor, diantaranya yaitu: Hereditas/keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat juga kebebasan.
2. Anak adalah individu yang unik dan dalam tahap tumbuh kembang yang pesat, pelaksanaan pembelajaran yang tepat akan sangat membantu perkembangan anak termasuk perkembangan kognitif anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teoritis**

##### **1. Konsep Pendidikan Taman Kanak-Kanak**

Penyelenggaraan pendidikan dilaksanakan melalui tiga jalur menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yakni jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal dan informal yang saling melengkapi dan memperkaya (pasal 13).

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini. Secara terminology disebut sebagai anak prasekolah (Balitbang Dinas tahun 1999). Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun.

Usia 4-6 tahun adalah masa peka atau sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosio emosional dan spiritual.

Oleh sebab itu perlu kondisi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak, agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai

secara optimal. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan Belajar Sambil Bermain dan Bermain Seraya Belajar.

## **2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.**

Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 4 – 6 tahun menurut para ahli adalah (1) Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar, (2) mengelompokkan benda yang memiliki warna, (3) Mengenal huruf kecil dan huruf besar, (4) mengenali dan menghitung angka sampai 20, (5) Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayuran, dan (6) mampu memahami konsep banyak /sedikit, tebal/tipis dll (Sujiono, 2007 : 2.9 )

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988: 449) Kognisi adalah proses pengenalan dan penafsiran lingkungan oleh seseorang, kegiatan memperoleh pengetahuan atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Menurut Sumantri (2005:10), kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau kemampuan berfikir. Kognitif dalam arti yang luas mengenai berfikir dan mengamati, kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh ilmu pengetahuan. Jadi perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan cara anak berfikir.

Piaget (dalam Hartati, 2005:68) menyebutkan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui anak. Dalam hal ini Piaget membagi perkembangan kognitif tersebut menjadi empat tahap, yaitu sensori motor (0 sampai 2 tahun), tahap pra operasional

(2 sampai 7 tahun), tahap operasional kongkrit (7-11 tahun) dan tahap operasional formal (11-18 tahun).

Vygotsky menyatakan perkembangan kognitif terjadi melalui interaksi anak dengan anggota masyarakat yang lebih mampu – orang-orang dewasa dan sebaya yang lebih mampu. Mereka berfungsi sebagai pembimbing dan guru yang memberikan informasi dan dukungan yang diperlukan bagi anak untuk tumbuh secara intelektual (Ramli, 2005:97).

Berdasarkan pendapat di atas, kognitif merupakan suatu proses individu memperoleh pengetahuan yang melibatkan alat indera. Proses belajar yang dilalui anak harus disesuaikan dengan tahap perkembangannya. Untuk dapat berkembang dengan baik, perkembangan kognitif anak diberikan stimulasi. Dan perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diberikan lingkungannya.

Perkembangan kognitif atau mental intelektual merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam menerima dan mengolah informasi yang diterima, termasuk dalam mengenal konsep ruang (geometri) dan konsep bilangan. Perkembangan kemampuan mereka secara fisik dengan mengeksplorasi dan menyerap informasi-informasi yang ada di lingkungan. Perkembangan kognitif anak pada masa ini ditandai dengan kemampuannya menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan benda-benda yang diketahui atau kejadian yang dialaminya. Kemampuan Kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat

susunan syaraf. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir (Gagne dalam Jamaris (2003:17).

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yakni semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Menurut Drever (Kuper dan Kuper, 2000) disebutkan bahwa Kognisi adalah istilah umum yang mencakup segenap model pemahaman yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran “. Sedangkan menurut Piaget (Hetherington dan Parke, 1975) menyebutkan bahwa “ Kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian sekitarnya “. Piaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas, anak tidak pasif menerima informasi. Selanjutnya walaupun proses berfikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah di modifikasi oleh pengalamannya dengan dunia sekitarnya, namun anak juga aktif mengintepretasikan informasi yang dia peroleh dari pengalaman, serta dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi.

Sedangkan menurut Piaget dalam Suyanto ( 2005 : 4)” Perkembangan kognitif anak usia TK (4-5 Tahun) sedang beralih dari fase Pra- Operasional ke fase Konkret Operasional. Cara berfikir pengetahuan

atau konsep-konsep abstrak ( Wolfinger dalam Suyanto (2005 : 4). Pada tahap ini anak belajar terbaik melalui kehadiran benda-benda. Objek permanen sudah mulai berkembang. Anak dapat belajar mengingat benda-benda, jumlah dan ciri-cirinya meskipun bendanya sudah tidak berada di hadapannya.

Dari berbagai pengertian yang disebutkan di atas dapat dipahami bahwa kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

Adapun kemampuan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun menurut Jamaris (2003 : 24) antara lain:

1. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
2. Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya serta menghitungnya.
3. Telah mengenal sebagian besar warna
4. Mulai mengerti tentang waktu
5. Mengetahui bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya
6. Pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak memerlukan suatu metode yakni cara menyampaikan/mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia TK, sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik (Sujiono, 2007:7.3). Dalam meningkatkan kognitif anak dapat digunakan metode bermain dengan memakai permainan menara gelang. Dengan permainan menara gelang akan dapat meningkatkan kemampuan anak menjadi lebih baik.

### **3. Pembelajaran Anak Usia Dini**

Menurut Plato, pendidikan yang tepat untuk mendidik anak adalah sebelum usia 6 tahun. Selanjutnya Fredrik Froebel menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan landasan terpenting bagi perkembangan anak selanjutnya dan aktivitas bermain merupakan alat pendidikan yang menjadikan pusat dari seluruh kegiatan anak (Sumantri, 2005:1).

Sehubungan dengan itu Suyanto (2005 : 133) menyatakan pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain dan bernyanyi, belajar kecakapan hidup, belajar dari benda kongkrit dan belajar terpadu. Pada prinsipnya pembelajaran anak usia dini menerapkan esensi bermain sambil belajar yang mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif dan demokratis.

Hurlock (1997) dalam Musfiroh (2005 :2) menyatakan bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari luar.

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik- motorik, kognitif, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Dengan demikian fungsi bermain adalah untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak.

Jadi bermain merupakan hal yang sangat penting. Melalui bermain yang menyenangkan, gembira, aktif demokratis, dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

#### **4. Alat Permainan Edukatif (APE) Menara Gelang**

Permainan menara gelang merupakan salah satu bentuk permainan yang dimainkan dengan cara melemparkan gelang. Gelang berukuran gelang anak TK. Gelang ini dapat terbuat dari botol aqua. Gelang dapat berbentuk geometri (lingkaran, persegi, dan segitiga). Setiap bentuk lingkaran dapat diberi warna, diberi angka (1-10), dan diberi huruf. (A – Z). Salah satu di antara gelang tersebut di lemparkan ke dalam tonggak. Tonggak dapat terbuat dari kayu bentuk bulat dengan ukuran

anak TK. Tinggi lebih kurang 20 – 30 cm, dan besar tonggak lebih kurang berdiameter 5 cm. Tonggak ini dapat dipindah-pindahkan tempatnya.

Untuk melaksanakan permainan ada dua kegiatan yang harus disediakan guru. *Pertama*, anak TK ditugaskan memasukkan gelang ke dalam tonggak. Gelang itu boleh gelang bentuk geometri, berwarna, gelang yang diberi angka atau pun gelang yang diberi huruf. *Kedua*, anak TK ditugaskan memasukkan gelang yang ada dalam tonggak tersebut ke kantong yang tersedia sesuai bentuk (kalau gelang warna diletakkan ke dalam kantong sesuai dengan warnanya, begitu pula gelang geometri, angka, dan huruf dimasukkan ke kantong menurut bentuknya, geometri, angka dan huruf).. Selanjutnya dihitung berapa gelang yang berwarna, gelang geometri,/angka, dan /huruf yang dapat dimasukkan anak TK ke dalam tonggak tersebut.

Pada prinsipnya Alat Permainan Edukatif (APE) memudahkan anak belajar memahami sesuatu yang sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks. Dalam (Diknas, 2006:3) Alat Permainan Edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) yang dapat merangsang pertumbuhan otak, mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak.

Menara gelang dapat digunakan sebagai salah satu Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat menunjang kelancaran kegiatan pembelajaran melalui bermain.

Permainan menara gelang salah satu bentuk permainan yang dimainkan dengan cara melemparkan gelang ke dalam tonggak menara, yang dapat melatih konsentrasi, meningkatkan kognitif anak menjadi lebih baik.

Melalui menara gelang, kemampuan kognitif anak yang dapat dikembangkan antara lain : konsep warna, konsep bilangan, konsep bentuk dan konsep angka dan huruf. Sesuai dengan pendapat Piaget ( dalam Elida, 2005:113). menyatakan bahwa anak umur 4-5 tahun sudah memahami dua konsep dasar yaitu konsep hubungan satu kepada satu dan konservasi lebih lanjut Piaget menyatakan anak umur 4-5 tahun mampu mengelompokkan objek yang memiliki intensen atau ekstensen

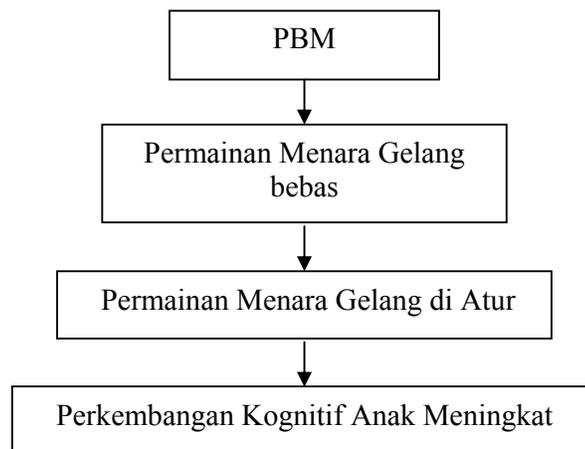
Tujuan permainan menara gelang memberikan stimulasi kepada anak-anak untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. Oleh sebab itu si pendidik harus merancang suatu permainan menjadi menarik dan memotivasi anak menjadi kreatif dan memenuhi rasa ingin tahunya. Dalam memotivasi anak si pendidik sangat dibutuhkan memberikan penguatan berupa ucapan dan tindakan.

## **B. Kerangka Konseptual**

Alat Permainan Edukatif merupakan sarana untuk menstimulasi otak anak. Dengan alat permainan edukatif akan memperkaya wawasan anak untuk mengembangkan kecerdasan, keterampilan dan sikap, sehingga melalui alat permainan edukatif ini dapat meningkatkan potensi anak.

Dalam penelitian ini Alat Permainan Edukatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu permainan Menara Gelang.

**Kerangka konseptual dari penelitian ini adalah :**



Gambar : Kerangka konseptual

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan menara gelang di Tk Sakinah Kecamatan Koto Tangah Kota Padang yang telah dilaksanakan baik siklus pertama dan siklus kedua dapat disimpulkan bahwa:

1. Menggunakan permainan menara gelang, kemampuan kognitif anak mengenal konsep bilangan mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari siklus pertama lebih dari separoh anak berada pada kategori cukup mampu dan siklus kedua menjadi sangat mampu.
2. Menggunakan permainan menara gelang, kemampuan kognitif anak mengenal konsep bentuk geometri adanya peningkatan yang sangat berarti. Hal ini dapat dilihat dari hasil siklus pertama berada pada kategori mampu menjadi sangat mampu.
3. Menggunakan permainan menara gelang, kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep warna mengalami peningkatan yang signifikan atau dengan kata lain dapat dikemukakan bahwa dengan menggunakan permainan menara gelang yang diatur, kemampuan kognitif anak menjadi meningkat. Hal ini dapat dilihat dari siklus pertama berada kategori mampu dan siklus kedua menjadi sangat mampu.
4. Menggunakan permainan menara gelang, perkembangan kognitif anak dalam mengenal konsep huruf, juga mengalami peningkatan. Hal ini

terlihat dari siklus pertama berda pada kategori cukup mampu dan siklus kedua menjadi sangat mampu.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di uraikan diatas, maka penulis ingin mengemukakan saran kepada :

1. Guru, dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan menyenangkan sebaiknya guru bisa memilih metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar anak didik,merencanakan kegiatan pembelajaran yang tepat dan mengkondisikan suasana kelas yang kondusif agar dapat meningkatkan hasil belajar menjadi maksimal.
2. Bagi sekolah, agar dapat melengkapi sarana dan prasaran alat permainan edukatif yang dapat menunjang proses pembelajaran aspek perkembangan kognitif anak.
3. Bagi orang tua, untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak agar dapat mempergunakan permainan menara gelang , karena permainan menara gelang tidak hanya dapat dimainkan di sekolah saja.
4. Bagi peneliti selanjutnya ,untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, masih banyak metode kreatif yang lain yang dapat kita kemukakan , oleh sebab itu disarankan pada peneliti untuk melakukan penelitian yang komprehensif terhadap variabel lainnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suhasimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta : Dikdasmen Direktorat Pendidikan TK dan SD
- Dewi, Rosmala. 2005. *Berbagai Masalah Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Dirjen Dikti
- Depdiknas. 2006. *Pedoman alat Permainan Edukatif untuk PAUD*. Jakarta : Dirjen PLS
- Jamaris, Martini. 2003 *Perkembangan dan Pembangunan Anak usia TK*. Jakarta :Universitas Negeri Jakarta.
- Hartati, Sofya. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Dirjen Dikti
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Dirjen Dikti
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Prayitno, Elida. 2005. *Buku Ajar Perkembangan AUD dan SD*. Padang : Angkasa Raya
- Ramli, M. 2005. *Pendamping Perkembangan AUD*. Jakarta : Dirjen Dikti
- Slamet, Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Dirjen Dikti
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Dirjen Dikti
- Sudijono, Anas. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: UT
- UU Sisdiknas No 20 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen