

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI  
BENDA-BENDA ALAM SEKITAR ANAK DI  
TK DHARMAWANITA PERSATUAN  
KOTA PAYAKUMBUH**

**SKRIPSI**

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



**Oleh**

**NEFIARNI  
NIM 95773/2009**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

## HALAMAN PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL

Judul : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Benda-benda  
Alam Sekitar Anak di TK Dharmawanita Persatuan  
Kota Payakumbuh.

Nama : Nefiarni

Nim : 95773

Jurusan : Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

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

Dr. Dadan Suryana  
NIP. 19750503 200912 1 001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program  
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang*

### **MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI BENDA-BENDA ALAM SEKITAR ANAK DI TK. DHARMAWANITA PERSATUAN KOTA PAYAKUMBUH**

Nama : **NEFIARNI**  
NIM : 95773/2009  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Juli 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: <b>Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd</b>	1. ....
2. Sekretaris	: <b>Dr. Dadan Suryana</b>	2. ....
3. Anggota	: <b>Elise Muryanti, S.Pd</b>	3. ....
4. Anggota	: <b>Saridewi, S.Pd, M.Pd</b>	4. ....
5. Anggota	: <b>Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd</b>	5. ....

## ABSTRAK

**Nefiarni. 2011: Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Benda-benda Alam Sekitar Anak di TK. Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilakukan di kelas B1 di TK.Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh, dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah. Hal ini disebabkan kurangnya alat peraga yang digunakan guru sebagai media pada berhitung dan mengenal angka pada anak. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini adalah dengan menggunakan permainan benda-benda alam sekitar anak.

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah permainan benda-benda alam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK. Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh khususnya anak kelas B1.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bagaimanakah cara dengan permainan benda-benda alam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelas B1 di TK. Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelas B1 TK. Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh tahun pelajaran 2010/2011 sebanyak 15 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Data tentang kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran diperoleh dari lembar observasi yang dianalisis dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase kemampuan kognitif anak kategori sangat tinggi sebelum tindakan adalah 13%, pada siklus I rata-ratanya 47%, sedangkan pada siklus II rata-ratanya 93%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan benda-benda alam sekitar anak dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Benda-benda Alam Sekitar Anak di TK. Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan penulis baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Ibu Elise Muryanti, S.Pd, Saridewi, S.Pd M.Pd, Dr. Hj. Rakhimahwati, M.Pd sebagai dosen penguji 1, 2 dan 3 yang telah menghadiri ujian penelitian saya ini

5. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
6. Seluruh Dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Orang tua, suami, kakak, teman, sahabat, yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
8. Ibu Nurazma, A.Ma selaku Kepala TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh serta majelis guru yang telah memberikan kesempatan waktu bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Anak didik TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh khususnya anak lokal B1.
10. Teman-teman angkatan 2009 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan penulis pada khususnya.

Padang, Juli 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman

### HALAMAN JUDUL

<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah .....	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah .....	4
F. Tujuan Penelitian .....	4
G. Manfaat Penelitian .....	5
H. Definisi Operasional .....	5

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori .....	6
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	6
2. Hakikat Kognitif .....	8
3. Kecerdasan Logika Matematika .....	11
4. Pengertian Konsep Angka .....	12
5. Hakikat Bermain .....	15
B. Penelitian yang Relevan .....	21

C. Permainan Benda-benda Alam Sekitar Anak .....	21
D. Kerangka Konseptual .....	22
E. Hipotesis Tindakan .....	23

### **BAB III RANCANGAN PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	24
B. Subjek Penelitian .....	25
C. Prosedur Penelitian .....	26
D. Instrumentasi .....	34
E. Teknik Pengumpulan Data .....	34
F. Teknik Analisis Data .....	35

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data .....	39
1. Deskripsi Kondisi Awal .....	39
2. Deskripsi Data Siklus I .....	44
3. Deskripsi Data Siklus II .....	49
4. Deskripsi Data Hasil Observasi .....	53
5. Deskripsi Data Hasil Wawancara .....	53
B. Analisis Data .....	54
1. Analisis Siklus I .....	54
2. Analisis Siklus II .....	70
3. Analisis Hasil Observasi .....	82
4. Analisis Hasil Wawancara .....	83
C. Pembahasan .....	87
1. Pembahasan siklus I .....	87
2. Pembahasan Siklus II .....	89
3. Pembahasan Hasil Observasi .....	90
4. Pembahasan Hasil Wawancara .....	91

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	98
B. Implikasi .....	99
C. Saran .....	99

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>		<b>Halaman</b>
Tabel 1.1	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak (Sebelum Tindakan) .....	40
Tabel 1.2	Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak (Sebelum Tindakan) .....	42
Tabel 2.1	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 1 (Setelah Tindakan) .....	55
Tabel 2.2	Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 1 (Setelah Tindakan) .....	57
Tabel 2.3	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 2 (Setelah Tindakan) .....	59
Tabel 2.4	Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 2 (Setelah Tindakan) .....	61
Tabel 2.5	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 3 (Setelah Tindakan) .....	63
Tabel 2.6	Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 3 (Setelah Tindakan) .....	65
Tabel 2.7	Rekapitulasi Siklus I pertemuan 1, 2, 3 .....	67
Tabel 2.8	Rekapitulasi sikap siklus I pertemuan 1, 2, 3.....	69
Tabel 3.1	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus II pertemuan 1 (Setelah Tindakan) .....	71

Tabel 3.2	Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus II pertemuan 1 (Setelah Tindakan) .....	73
Tabel 3.3	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus II pertemuan 2 (Setelah Tindakan) .....	75
Tabel 3.4	Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus II pertemuan 2 (Setelah Tindakan) .....	77
Tabel 3.5	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus II pertemuan 3 (Setelah Tindakan) .....	79
Table 3.6	Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus II pertemuan 3 (Setelah Tindakan) .....	81
Tabel 3.7	Rekapitulasi siklus II pertemuan 1, 2,3 .....	84
Table 3.8	Rekapitulasi sikap anak siklus II pertemuan 1,2,3 .....	86
Tabel 4.1	Persentase Perkembangan Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak (Kategori Sangat Tinggi) .....	92
Tabel 4.2	Persentase Perkembangan Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak (Kategori Tinggi) .....	94
Tabel 4.3	Persentase Perkembangan Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak (Kategori Rendah) .....	96

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik</b>	<b>Halaman</b>
Grafik 1.1 Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak (Sebelum Tindakan) .....	42
Grafik 1.2 Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak (Sebelum Tindakan) .....	43
Grafik 2.1 Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 1 (Setelah Tindakan) .....	57
Grafik 2.2 Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 1 (Setelah Tindakan) .....	58
Grafik 2.3 Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 2 (Setelah Tindakan) .....	61
Grafik 2.4 Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 2 (Setelah Tindakan) .....	62
Grafik 2.5 Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 3 (Setelah Tindakan) .....	65
Grafik 2.6 Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 3 (Setelah Tindakan) .....	66
Grafik 2.7 Rekapitulasi Siklus I pertemuan 1, 2, 3 .....	68
Grafik 2.8 Rekapitulasi sikap anak siklus I pertemuan 1,2,3 .....	70

Grafik 3.1	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 1 (Setelah Tindakan) .....	73
Grafik 3.2	Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 1 (Setelah Tindakan) .....	74
Grafik 3.3	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 2(Setelah Tindakan) .....	77
Grafik 3.4	Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 2 (Setelah Tindakan) .....	78
Grafik 3.5	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 3 Setelah Tindakan) .....	80
Grafik 3.6	Sikap anak dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak Siklus I pertemuan 3 (Setelah Tindakan) .....	82
Grafik 3.7	Rekapitulasi siklus II pertemuan 1,2,3 .....	85
Grafik 3.8	Rekapitulasi sikap anak siklus II pertemuan 1,2,3 .....	87
Grafik 4.1	Persentase Perkembangan Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak (Kategori Sangat Tinggi) .....	92
Grafik 4.2	Persentase Perkembangan Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak (Kategori Tinggi) .....	94
Grafik 4.3	Persentase Perkembangan Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Melalui benda-benda Alam Sekitar Anak (Kategori Rendah) .....	96

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran I. Rencana Kegiatan Harian

Lampiran II. Lembar Pengamatan dan Wawancara

Foto Kegiatan Anak

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Usia dini merupakan usia emas untuk menyerap berbagai materi, termasuk membaca atau berhitung. Namun, orang tua dan tenaga pendidik harus memberikan materi yang dekat dengan kehidupan dan lingkungan anak. Kegiatan itu dijalani anak dengan menyenangkan dan tanpa paksaan. Orang tua dan pendidik hanya menjadi fasilitator yang memberikan pilihan kepada anak bukan memaksakan kehendak. Pendidikan usia dini juga mencakup masalah pengasuhan, gizi, dan kesehatan anak. Hanya saja, pendidikan usia dini belum banyak diketahui masyarakat.

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 menyebutkan bahwa fungsi pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Anak pada usia 3-6 tahun adalah suatu usia yang amat menentukan perkembangan anak, termasuk perkembangan kecerdasan, dan merupakan usia kritis bagi anak untuk menjajaki, mencari tahu, mencoba, dan mencipta. Pada usia ini dimaksudkan sebagai usia ketika anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal, seperti sekolah dasar (SD). Anak pada masa ini berada pada proses perkembangan yang sangat pesat. Dan tidak diragukan lagi bahwa pengalaman-pengalaman yang didapat anak pada masa ini landasan bagi bentuk kepribadian anak pada masa yang akan datang.

Supaya proses belajar itu menyenangkan guru harus menyediakan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan apa yang dipelajarinya, sehingga anak didik memperoleh pengalaman nyata. Model pembelajaran dengan jenis kegiatan bervariasi serta pendekatan belajar sambil bermain, bermain seraya belajar dapat menimbulkan motivasi, percaya diri, dan tanggung jawab anak didik untuk melakukan tugas yang diberikan guru secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh, terlihat kurang berkembangnya kemampuan logika matematika anak karena kurangnya alat permainan/ media yang mendukung kemampuan logika matematika anak. Anak belum mengetahui apa itu angka, dan dapat membilang dengan benda-benda. Selain itu perencanaan guru yang kurang kreatif dan strategi guru yang kurang bervariasi serta kurangnya guru mengevaluasi kegiatan anak.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif terutama pada kemampuan logika matematika anak penulis mencoba menciptakan sebuah permainan benda-benda alam sekitar anak yang dapat meningkatkan kemampuan konsep angka pada anak usia dini. Maka untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul : “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Benda-benda Alam Sekitar Anak di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi anak melalui permainan benda-benda alam sekitar anak di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh sebagai berikut:

1. Kurang berkembangnya kemampuan kognitif anak.
2. Kurangnya tingkat keaktifan anak dalam belajar
3. Media/ alat pembelajaran yang diaplikasikan guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak masih belum optimal.

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat berbagai keterbatasan yang ada pada penulis, maka tidak semua masalah yang diidentifikasi di atas dapat diteliti secara menyeluruh. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini membatasi masalah yang akan diteliti. Untuk lebih fokusnya maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media pembelajaran benda-benda alam di sekitar anak.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas dalam penelitian ini dikemukakan perumusan masalah sebagai berikut: Apakah melalui benda-benda alam sekitar anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh?

### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka pemecahan masalah yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan benda-benda alam sekitar anak sebagai salah satu alternatif media edukatif yang menarik bagi anak dalam belajar.

### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah dan rancangan pemecahan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Meningkatkan tingkat keaktifan anak dalam belajar.

3. Mengenalkan secara langsung benda-benda alam sekitar anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

### **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi anak: Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Bagi peneliti: Untuk menerapkan ilmu yang didapat selama dibangku perkuliahan dan untuk melihat apakah permainan ini cocok dan menarik bagi anak.
3. Bagi guru atau pendidik: Agar dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan alat permainan serta memilih metode yang tepat dan menarik bagi anak.
4. Sebagai penelitian lanjutan, hasil penelitian menjadi sumber bacaan/*literature*.

### **H. Definisi operasional**

Sebagai panduan dalam pembuatan proposal ini, maka perlu sedikit yang harus dijelaskan, yaitu:

1. Kemampuan kognitif adalah: Kemampuan anak dalam menggunakan otak kirinya dalam berfikir, seperti dalam membilang, menggunakan logika, dll.
2. Permainan benda-benda alam sekitar anak adalah: Kegiatan di luar kelas melalui benda-benda alam sekitar anak yang merangsang kemampuan logika matematika anak, mengenal bilangan dan belajar berhitung, seperti batu-batuan, daun-daunan, ranting kayu dan buah-buahan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini (AUD)**

Anak usia dini menurut Aisyiah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup didalam progrm pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negri, TK, dan SD. Sedangkan Anak Usia Dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut sujiono (2009:7) adalah:

- a. Egosentrisme
- b. Cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri
- c. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan
- d. Anak adalah mahluk sosial
- e. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah.

f. *The unique person*

- g. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda
- h. Kaya dengan fantasi
- i. Mereka Senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif
- j. Daya konsentrasi yang pendek
- k. Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu dengan nyaman
- l. Masa usia dini merupakan masa belajar yaang potensial
- m. Masa usia dini disebut sebagai masa *Golden Age*

Sedangkan Karakteristik anak usia dini menurut Aisyiah (2007:3) adalah:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Merupakan pribadi yang unik
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi
- d. Masa paling potensial untuk belajar
- e. Menunjukkan sikap egosentris
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- g. Sebagai bagian dari mahluk sosial

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini itu adalah mahluk sosial yang unik dan kaya dengan potensinya. Yang tercakup didalam berbagai program pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri.

## **2. Hakikat Kognitif**

### **a. Pengertian Kognitif**

Istilah kognitif sama pengertiannya dsngan intelektual. Kognitif berhubungan dengan intelegensi, kognitif lebih bersifat pasif atau statis sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif.

Berbicara tentang pengertian kognitif dalam Yuliani (2008:1.3) mengatakan kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan ( intelegensi).

Beberapa ahli psikologi dalam bidang pendidikan mendefenisikan intelektual atau kognitif. Tarman dalam Yuliani (2008:1.4) mendefenisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak. Selanjutnya *Colvin* dalam Yuliani (2008:1.4) mendefenisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. karena lingkungan mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif anak. Menurut definisi penulis antara pendapat Tarman dan *Colvin* adalah karena lingkungan mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif anak.

Yuliani (2008:1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan. Selanjutnya Hant (2008:1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra. Menurut definisi penulis antara pendapat Henman dan Hant adalah karena setiap kemampuan kognitif harus di gunakan oleh indra, seperti : indra penglihatan dan indra pendengaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat terjadi proses berfikir yang berkaitan erat dengan kecerdasan yang dapat mencirikan seseorang dengan minat terutama pada ide-ide kreatif disaat belajar.

#### **b. Tujuan Perkembangan Kognitif**

Pada dasarnya pengembangan kognitif mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indra. Sehingga dengan pengetahuan yang di dapat anak akan dapat melangsungkan hidupnya menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya.

Menurut *Wachs* dalam Yuliani (2008:1.19) dapat kita pahami bahwa pentingnya perkembangan kognitif anak usia dini dimana kemampuan ini dapat di pengaruhi oleh orang tua yang penuh kasih sayang, responsif secara verbal dan memberikan lingkungan yang terorganisasi.

Proses kognitif meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Oleh sebab itu Piaget dalam mengungkapkan pentingnya mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini dengan alasan sebagai berikut:

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya

### **c. Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif menurut pandangan Sujiono (2005:40) menyatakan bahwa perkembangan kognitif secara lebih luas menjangkau kreatifitas, imajinasi, dan ingatan, perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Adapun didalam Izzati (2005:57) menyatakan “ perkembangan kognitif pada anak usia dini berfokus pada tahapan pemikiran pra operasional”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir dan berfokus pada

tahapan pemikiran praoperasional dan bergantung pada seberapa jauh anak berfikir dan berinteraksi dengan lingkungannya.

#### **d. Hubungan Kemampuan Kognitif dengan Konsep Angka**

Kemampuan Kognitif dengan konsep angka memiliki hubungan yang sangat erat dan berkaitan satu dengan lainnya, karena kemampuan kognitif merupakan kemampuan dari daya pikir yang mampu nantinya dalam mengembangkan konsep-konsep seperti, konsep angka, konsep bilangan, konsep warna serta konsep huruf. Konsep angka sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif melalui permainan angka dalam bentuk kalender.

Menurut Diknas (2005:11) pada standar kurikulum berbasis kompetensi dijelaskan pada tujuan pembelajaran, bahwa anak dapat memahami konsep angka dengan kemampuan kognitif yang sangat erat kaitannya. Jadi dapat disimpulkan konsep angka merupakan ruang lingkup dari kemampuan kognitif, berhasil atau tidaknya anak usia dini dalam memahami konsep angka sangat berpengaruh kepada kemampuan kognitif anak.

### **3. Kecerdasan Logika Matematika**

Kecerdasan logika-matematika merupakan bagian kemampuan kognitif anak yang harus dikembangkan oleh seorang pendidik atau guru secara optimal.

Menurut Musfiroh (2005:60) mengemukakan bahwa kecerdasan logika-matematika berkaitan dengan kemampuan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika. Sedangkan menurut *Gardner* (dalam *Amstrong* 2005:61) berpendapat bahwa kecerdasan logika-matematika bersemayam di otak depan sebelah kiri dan parietal kanan. Kecerdasan ini dilambangkan dengan angka-angka dan lambang matematika lain.

Lain halnya yang dikemukakan oleh Sujiono (2008:5.5) bahwa pengetahuan logika-matematika meliputi kemampuan dalam membandingkan, mengurutkan, mengelompokkan, menghitung, dan berpikir dengan menggunakan logika. Jenis pengetahuan ini merupakan tahap berikutnya dari pengetahuan fisik. Pemikiran yang logis inilah yang disebut dengan logika-matematika.

Dari pendapat ahli di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kecerdasan logika-matematika merupakan bagian dari kemampuan kognitif anak yang berhubungan dengan kemampuan mengolah angka atau menggunakan logika.

#### **4. Pengertian Konsep Angka**

Pengenalan konsep angka pada anak dapat diawali melalui pengalaman bekerja atau bermain. Konsep angka merupakan bagian dari pengembangan kemampuan logika-matematika anak.

Menurut Sujiono (2008:5.12) mengemukakan bahwa pengembangan logika-matematika anak usia dini dikembangkan pada kemampuan berhitung permulaan dan pemecahan masalah, yaitu:

- a. Membilang 1 – 10
- b. Menyebutkan angka 1 – 10
- c. Mengenal konsep dan simbol 1 – 10
- d. Menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan
- e. Mengenal konsep sama dan tidak sama.

Kesempatan yang tidak terbatas yang diberikan oleh guru untuk merangsang pengertian anak akan angka-angka melalui rutinitas sehari-hari, anak akan mulai berkembang ketika anak sedang bermain, karena mengenalkan konsep angka sudah bertebaran di sekitar anak seperti: ukuran, umur, tanggal, irisan kue dan jumlah buah-buahan.

Minat anak terhadap konsep angka akan tumbuh sangat besar secara alamiah apabila diperkenalkan secara kongrit dan memperjelas serta menyusun konsep-konsep angka dari fakta –fakta yang telah anak pahami secara rutinitas, karena konsep angka merupakan dasar dari proses belajar awal matematika yang hendaknya telah dibangun sejak anak usia dini.

Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan. Membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor adalah dengan simbol atau lambang, supaya angka dipahami dan dimengerti arti sesungguhnya.

Menurut Sujiono (2005:11.8) tentang hal-hal penting tentang konsep angka:

- a. Mendapatkan konsep angka adalah proses yang berjalan perlahan-lahan.
- b. Belajar dengan *trial and error* dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menjumlahkan.
- c. Menggunakan sajak, permainan tangan dan beberapa lagu yang sesuai untuk memperkuat hubungan dengan angka.

Menurut Sujiono (2005 : 11.7) mengemukakan bahwa konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak “ termasuk menghitung, mengelompokkan dan membandingkan menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya, membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor serta dengan lambangnya seperti angka 2 (dua) serta anak menyebutkan dua.

2

Dua



3

tiga



dst

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa memperoleh konsep angka dapat dilakukan dengan cara bermain baik dengan angka, maupun dengan benda-benda yang menarik, sehingga lebih tertanam dan terkonsep dengan baik. Maka anak lebih paham kalau diberikan simbol dan lambang sesungguhnya karena dibantu dengan simbol dan tulisannya anak memerlukan belajar lambang angka, serta dapat mengenali, memahami serta menulis angka merupakan hal yang sangat berarti buat anak.

Melalui pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan sehingga anak diharapkan nantinya akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar, karena gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak, lebih mudah membantu anak memahami konsep.

## **5. Hakikat Bermain**

### **a. Pengertian Bermain**

Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu: makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral, dan makna untuk memahami diri sendiri.

Menurut *Gallahue* (dalam Hartati, 2005:85) mengemukakan bahwa:

“Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya dengan senang,

sukarela, imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya”.

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Bermain tidak memerlukan konsentrasi penuh, tidak memerlukan pikiran yang rumit. Sebaliknya, bekerja menuntut konsentrasi penuh harus belajar, dan menggunakan pikiran secara tercurah. Anak juga memandang bermain sebagai kegiatan yang tidak memiliki target. Mereka dapat saja meninggalkan kegiatan bermain kapan pun mereka mau, dan sebaliknya, bekerja memiliki target, harus diselesaikan, dan tidak dapat berbuat sekehendak hati. Bagi mereka bermain adalah kebutuhan, sedangkan bekerja adalah sebuah keharusan, *Wing* dalam Musfiroh (2005:3-4).

Bermain merupakan wahana yang menemukan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh aspek wilayah dan aspek perkembangan anak, kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu, *Allen* dalam Musfiroh (2005:1).

Berdasarkan hal di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain merupakan kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak. Sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk perkembangan bahasa, kognitif, motorik, emosi, kreativitas, dan sosial pada anak secara optimal.

## b. Karakteristik Bermain

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain, karena bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan kemampuan dasar yang dimiliki anak. Montolalu (2005:2) mengemukakan tentang karakteristik bermain yaitu:

- 1) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri.
- 2) Bermain dilakukan seperti dalam kehidupan nyata.
- 3) Bermain lebih memfokuskan pada proses
- 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak.

Menurut Bunda dalam Hartati (2005:91) ada beberapa karakteristik kegiatan bermain pada anak yaitu sebagai berikut:

- 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan.
- 2) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, mengasikkan dan menggairahkan.
- 3) Bermain dilakukan tanpa “iming-iming” apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
- 4) Bermain lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan, tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri.
- 5) Bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis.

- 6) Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan. Anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.
- 7) Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat itu.
- 8) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Bermain itu alamiah dan spontan. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Melalui bermain anak akan belajar mengenal diri sendiri, memahami kehidupan dan memahami dunianya.

Berdasarkan uraian di atas tentang karakteristik bermain, maka dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan, mengasikkan, menggairahkan, dengan tanpa paksaan. Sehingga anak itu bebas dalam mengungkapkan tingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya sendiri yang mana sangat bermakna dan memberi kesan serta dapat mengembangkan kemampuan dasar yang dimilikinya secara optimal.

#### c. Fungsi Bermain

Fungsi atau manfaat bermain merupakan hal sangat penting sekali untuk diketahui sebagai seorang pendidik. Tidak semua permainan itu dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Permainan yang bersifat edukatiflah yang dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak secara optimal. *Sawyers* (dalam Hartati, 2005:85) berpendapat bahwa motivasi bermain anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri, mereka

bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu, dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat baik yang telah mereka ketahui sebelumnya maupun hal-hal yang baru.

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas.

Menurut *Sarco* dalam Montolalu, (2005:19) mengemukakan bahwa bermain dapat memicu kreativitas anak yang dapat bermanfaat untuk mencerdaskan otak anak dan anak dapat menanggulangi konflik yang dihadapinya, selain itu bermain dapat melatih empati dan mengasah panca indera anak.

Sedangkan menurut *Freud* dalam Montolalu, (2005:22) mengemukakan bahwa bermain dapat bermanfaat bagi anak sebagai media terapi (pengobatan) terhadap masalah yang dihadapi oleh anak, selain itu bermain juga bermanfaat dalam keaktifan anak untuk melakukan penemuan yang dapat menghasilkan ciptaan baru”.

Bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi yang nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang

ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hartati, 2005:94).

Bermain banyak memiliki manfaat yang positif bagi anak, diantaranya yaitu:

- a. Bagi perkembangan aspek fisik: Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- b. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar: Dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki dan mata).
- c. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian: Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya.
- d. Bagi perkembangan aspek kognisi: Dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan kognitifnya.
- e. Bagi perkembangan alat pengindraan: Aspek pengindraan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitarnya.
- f. Dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.
- g. Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak.
- h. Sebagai media intervensi: Bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dan lain-lain.

Berdasarkan fungsi bermain di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain sangat berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain merupakan sesuatu yang penting bagi anak karena bermain merupakan perintis dari kreativitas, dan dapat mengembangkan cara berpikir anak. Sehingga dalam melakukan suatu permainan anak akan mendapatkan fungsi/kegunaan, pada saat melakukan permainan tersebut dan dapat mengembangkan kecerdasan dasar yang dimiliki anak sejak lahir secara optimal.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Maryuliati (2007) melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok angka di TK Aisyah 5 Andalas Padang. Dengan menggunakan permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Aisyah 5 Padang.

Wijaya (2007) melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan pengenalan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengenalan konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah, maka dari itu peneliti mencoo melakukan penelitian tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui benda-benda alam sekitar anak di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh.

## **C. Permainan Benda-benda Alam Sekitar Anak**

Bermain merupakan kegiatan yang sangat disenangi oleh anak usia dini dalam mendapatkan sesuatu hal yang baru. Untuk itu penulis mencoba menciptakan sebuah alat permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak terutama anak lokal B1 TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh. Sumber belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran.

Menurut Zaman (2008: 2.23) mengemukakan bahwa sumber belajar yang paling penting adalah lingkungan (*setting*). Lingkungan sebagai sumber

belajar maksudnya adalah situasi sekitar di mana pesan disalurkan atau disampaikan. Yang termasuk sumber belajar lingkungan ini antara lain ruangan kelas, perpustakaan, kebun binatang, dan alam sekitar.

Permainan benda-benda alam ini dapat merangsang kemampuan kognitif anak, yaitu dalam menggunakan logikanya dan belajar berhitung. Bermain dengan benda-benda alam ini dapat dicontohkan seperti anak dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama disuruh menjadi bermacam-macam batuan, kelompok kedua disuruh mencari berbagai macam daun-daun segar dan kering. Setelah itu anak akan disuruh menghitung berapa jumlah benda-benda yang di dapat. Selain mengembangkan kemampuan kognitif, anak juga dapat mengenal berbagai macam benda-benda alam ciptaan Allah SWT, sehingga guru dapat mengajarkan tentang moral secara langsung pada anak.

#### **D. Kerangka Konseptual**

Dalam hal ini penulis sedikit dapat menjelaskan bahwa untuk pengembangan kemampuan kognitif anak dimulai sejak dini karena membutuhkan tahapan atau proses. Hal ini sangat baik pada anak usia dini, karena usia dini merupakan usia yang paling tepat dan sangat penting dalam mengembangkan kognitif pada anak. Namun begitu, peningkatan kemampuan ini harus dilakukan secara terencana dan sistematis. Untuk lebih jelasnya maka penulis membuat bagan kerangka konseptual.



Bagan 1  
Kerangka Konseptual

### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan kemampuan kognitif melalui benda-benda alam sekitar anak di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda-benda alam sekitar anak yaitu sebagai berikut:

1. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal. Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, pendidikan ini ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun.
2. Upaya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui benda-benda alam sekitar anak sebagai sumber belajar di TK dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh Kelas B1.
3. Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli sepakat mengatakan, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal.
4. Perkembangan kognitif anak dapat diawali dengan pengalaman bekerja atau bermain.
5. Melalui permainan benda-benda alam sekitar anak dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan perkembangan kognitifnya. Hasil belajar anak dapat terlihat adanya peningkatan persentase

dari Siklus I ke Siklus II. Dengan demikian permainan benda-benda alam sekitar anak merupakan salah satu strategi untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

6. Pelaksanaan permainan benda-benda alam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, ini dapat dilihat dari peningkatan pada Siklus I ke Siklus II yaitu pada Siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak yang sangat tinggi dengan persentase 47% dan pada Siklus II dengan persentase 93%.

## **B. Implikasi**

Permainan benda-benda alam sekitar anak telah berhasil dilakukan dalam merangsang perkembangan kognitif anak, karena kognitif anak sangat perlu ditingkatkan untuk melihat bagaimana pemikiran anak itu berkembang. Penelitian ini diperkuat oleh teori yang dikemukakan oleh Sugiono (2005:40) yang menyatakan perkembangan kognitif anak menggambarkan bagai mana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir.

## **C. Saran**

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

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda-benda alam sekitar anak.

2. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan benda-benda alam sekitar anak sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.
3. Guru harus memahami anak dan dapat memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan begitu anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
5. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran, maka hendaknya guru mampu menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif dan menyenangkan.
6. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kognitif anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan yang luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badru Zaman, 2007. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Betri, Alwen dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran Di LPTK*. Padang: UNP.
- Depdiknas 2003 *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Sukabina Press.
- Eliyawati, cucu, Badru Zaman, dan Asep Hery Hermawan. 2008. *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta : UT.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hariyadi, Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Harlock, B. Elizabeth. 1999. *Perkembangan Anak (Jilid I Edisi ke 6)*. Jakarta: Erlangga
- Izzaty, Rita Eka. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kemendiknas. 2010. *Tingkat Pencapaian Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kemendiknas.
- Musfiroh, Tadkiroantum. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Paps Sinar Sinanti.
- Montolalu B.E.F, Dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- PG-PAUD. 2010. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Padang: UNP.
- Rini Hidayani dkk. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*: Jakarta: Universitas Terbuka.