

**MENGEMBANGKAN KECERDASAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI KEGIATAN BERMAIN DI AREA PASIR DI TK RUHAMA
KOTO MARAPAK KECAMATAN AMPEK ANGKEK KABUPATEN
AGAM**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Jurusan Pendidikan Luar Sekolah / Konsentrasi
Pendidikan Anak Usia Dini sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

NELWATRA

NIM. 79214

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

2011

Persetujuan Skripsi

Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Di Area Pasir Di TK Ruhama Koto Marapak Kecamatan ampek angkek Kabupaten Agam

Nama : Nelwatra
Nim : 79214
Program Studi : Konsentrasi PAUD
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 5 Juli 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Syur'aini. M.Pd
NIP. 195905131986092001

Drs. Jalius
Nip. 195912221986021002

PENGESAHAN

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

**Judul : Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini
Melalui Kegiatan Bermain di Area Pasir di TK Ruhama
Koto Marapak Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten
Agam**

Nama : Nelwatra

Nim : 79214

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

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 5 Juli 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Syur'aini, M.Pd	1.
2. Sekretaris	: Drs. Jalius	2.
3. Anggota	: Dra. Wirdatul Aini, M.Pd	3.
4. Anggota	: Drs. Wisroni, M.Pd	4.

ABSTRAK

Judul : Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Di Area Pasir Di TK Ruhama Koto Marapak Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam

Nelwatra : 79214

Dosen Pembimbing : Dra. Syur'aini. M.Pd
: Drs. Jalius.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan perkembangan kemampuan kognitif anak cukup rendah, di Taman Kanak-Kanak Ruhama Koto Marapak Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam. Secara umum Penelitian bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain di area pasir, secara khusus penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan: 1) Peningkatan kecerdasan kognitif anak dalam mengenal bilangan dan konsep-konsep matematika sederhana melalui kegiatan bermain di area pasir, 2) Peningkatan kecerdasan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui kegiatan bermain di area pasir, 3) Peningkatan kecerdasan kognitif anak dalam mengenal ukuran melalui kegiatan bermain di area pasir

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, Subjek penelitian adalah anak dari kelompok B, TK Ruhama Koto Marapak Kec. Ampek Angkek Kab. Agam, Tahun Pelajaran 2010/2011, dengan jumlah 15 orang. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus dengan rentang waktu selama 2 bulan dan jumlah pertemuan sebanyak 6 kali. Tiap siklus terdapat 4 langkah penelitian 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Perenungan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melakukan observasi langsung ke kelompok B dan tes perbuatan untuk data digunakan alat berupa pedoman observasi dengan hasil tes kemampuan. Teknik analisis data yaitu analisis dengan menggunakan rumus persentase berdasarkan evaluasi penilaian.

Temuan penelitian ini terdapat peningkatan dalam kemampuan kognitif anak dalam: 1) Mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal konsep matematika sederhana. 2) Mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, 3) Kemampuan anak dalam mengenal ukuran juga berkembang dengan baik. Dimana anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka setelah melakukan kegiatan. Terbukti hasil presentase meningkat siklus 1 ke siklus II maka, pertanyaan penelitian terjawab bahwa melalui bermain di area pasir dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia. Saran dari penelitian ini agar guru dapat menggunakan pasir sebagai media untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti sampaikan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi, shalawat dan salam penulis kirimkan buat baginda Nabi Muhammad SAW sebagai pelopor pembawa umat ke zaman yang berilmu pengetahuan seperti saat ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (SP.d) pada Universitas Negeri Padang. Skripsi ini berjudul **“Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Di Area Pasir Di TK Ruhama Koto Marapak Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam”**

Penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka dari itu pada kesempatan ini izinkan penulis untuk menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs Djusman, M.Si, selaku ketua jurusan yang telah memberikan bimbingan dan dorongan yang sangat berarti selama peneliti melakukan penelitian ini, sehingga penulisan ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ibu Dra Syur'aini M.Pd selaku pembimbing I telah memberikan bimbingan dan dorongan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs Jalius selaku pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan tuntunan yang berarti bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu tim dosen Konsentrasi PAUD UNP.
5. Bapak / Ibu kepala beserta staf, karyawan/karyawati perpustakaan Universitas Negeri Padang.
6. Guru TK Ruhama Koto Marapak khususnya dan guru TK kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam pada umumnya.

7. Rekan-rekan mahasiswa PAUD UNP Bukittinggi seperjuangan.
8. Teristimewa yang tercinta dan tersayang ayahanda Suami tercinta Rober, Ananda Rezyy Novita Sari, Januarti Utari Ningsih, berserta saudara-saudaraku yang telah memberikan kesempatan dan dorongan baik secara moral atau moril, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini tentunya masih belum sempurna, dan demi kesempurnaan dari penulisan skripsi ini dimintakan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan penulisan skripsi ini, dan demi kemajuan dunia pendidikan pada umumnya.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan khususnya pendidik kelompok bermain dan bagi dunia pendidikan pada umumnya.

Padang, 5 Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR GRAFIK.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Pertanyaan Penelitian.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	8
H. Defenisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	
A. Kerangka Teori.....	11
1. Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
2. Pengertian Bermain.....	13
3. Bermain dan Permainan.....	14
4. Hubungan Perkembangan Motorik dengan Kognitif.....	15
5. Perkembangan Kognitif Anak di Area Pasir.....	17
B. Kerangka Konseptual.....	19
C. Penelitian yang Relevan.....	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	22
B. Setting Penelitian.....	22
C. Subjek Penelitian.....	22
D. Jenis Data.....	23
E. Sumber Data.....	23
F. Teknik Pengumpulan Data.....	24
G. Teknik Analisi Data.....	24
H. Prosedur Penelitian.....	25

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	28
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	28
2. Deskripsi Siklus 1.....	29
3. Deskripsi Siklus II.....	37
B. Pembahasan.....	47

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	51
B. Saran.....	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TABEL	HALAMAN
Tabel 1. Data Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak TK Ruhama Tahun Pelajaran 2010/2011.....	5
Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Yang Diamati pada Siklus I Mengenal Bilangan dan Memahami Konsep-Konsep Matematika Sederhana Melalui Kegiatan Bermain di Area Pasir.....	31
Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Yang Diamati pada Siklus I Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Kegiatan Bermain Di Area Pasir.....	33
Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Yang Diamati Pada Siklus I Mengenal Ukuran Melalui Kegiatan Bermain di Area Pasir.....	36
Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Yang Diamati pada Siklus II Mengenal Bilangan dan Memahami Konsep-Konsep Matematika Sederhana Melalui Kegiatan Bermain di Area Pasir.....	38
Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Yang Diamati pada Siklus II Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Kegiatan Bermain Di Area Pasir.....	41
Tabel 7 Hasil Observasi Aktivitas Yang Diamati Pada Siklus II Mengenal Ukuran Melalui Kegiatan Bermain di Area Pasir.....	43
Tabel 8. Rata-rata Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Di Area Pasir Pada Siklus I dan Siklus II.....	45

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	HALAMAN
1. Kerangka Konseptual.....	19
2. Siklus.....	26

DAFTAR GRAFIK

GRAFIK	HALAMAN
Grafik 1. Persentase Kemampuan Anak Sebelum Siklus I.....	28
Grafik 2. Peningkatan Aktivitas Yang Diamati pada Siklus I Mengenal Bilangan dan Memahami Konsep-Konsep Matematika Sederhana Melalui Kegiatan Bermain di Area Pasir.....	32
Grafik 3. Peningkatan Aktivitas Yang Diamati pada Siklus I Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Kegiatan Bermain Di Area Pasir.....	34
Grafik 4. Peningkatan Aktivitas Yang Diamati Pada Siklus I Mengenal Ukuran Melalui Kegiatan Bermain di Area Pasir.....	37
Grafik 5. Peningkatan Aktivitas Yang Diamati pada Siklus II Mengenal Bilangan dan Memahami Konsep-Konsep Matematika Sederhana Melalui Kegiatan Bermain di Area Pasir.....	39
Grafik 6. Peningkatan Aktivitas Yang Diamati pada Siklus I Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Kegiatan Bermain Di Area Pasir.....	42
Grafik 7. Peningkatan Aktivitas Yang Diamati Pada Siklus I Mengenal Ukuran Melalui Kegiatan Bermain di Area Pasir.....	44
Grafik 8. Rata-rata Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Di Area Pasir Pada Siklus I dan Siklus II.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Analisis Hasil Observasi Pembelajaran.....	65
2. Gambar Kegiatan Bermain Di Area Pasir.....	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengemukakan tentang tujuan pendidikan nasional adalah untuk “membantu manusia Indonesia yang bisa mandiri dalam konteks kehidupan pribadinya, kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara serta kehidupan sebagai makhluk yang beragama”. Manusia yang mandiri, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara akan dapat diwujudkan melalui pendidikan. Pendidikan dapat dilaksanakan dimulai sejak usia dini

Layanan pendidikan bagi anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian pendidikan nasional. Setiap manusia memiliki potensi atau bakat dan kecerdasan yang harus dikembangkan melalui pendidikan secara sistematis, terprogram dan terpadu sehingga potensi itu berkembang dengan optimal.

Pengembangan kecerdasan bagi anak usia 0-6 tahun dapat dilaksanakan dalam 3 jalur pendidikan sebagaimana tertuang dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 28 yang berbunyi:

1. PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar
2. PAUD dapat dilaksanakan melalui jalur formal, informal dan nonformal

3. PAUD jalur formal berbentuk pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat
4. PAUD jalur pendidikan informal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat
5. PAUD jalur pendidikan nonformal berbentuk pendidikan dalam keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan

Taman Kanak-kanak sebagai lembaga pendidikan formal bagi anak usia 4-6 tahun merupakan jembatan pendidikan di rumah tangga menuju pendidikan dasar yang sesungguhnya di sekolah. Pendidikan di TK bertujuan mengembangkan 2 bidang pengembangan anak yaitu sikap perilaku dan kemampuan dasar. Pengembangan sikap perilaku meliputi kemampuan terhadap moral agama, dan sosial emosional, sedangkan bidang pengembangan kemampuan dasar meliputi pengembangan aspek bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni anak.

Pengembangan kemampuan dasar anak meliputi kemampuan berbahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Pada masa Usia Dini adalah masa yang sangat tepat dan sesuai untuk pengembangan kemampuan dasar. Karena anak usia dini merupakan sosok individual yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Kecerdasan kognitif merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar anak, dan berdasarkan (Depdiknas 2004 tentang Kurikulum Standar Kompetensi anak TK) “pengembangan kecerdasan kognitif bertujuan agar anak menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, kemampuan logika pengetahuan dan kemampuan

memilah dan mengelompokkan serta mengembangkan kemampuan berpikir” Anak yang cerdas dalam logika menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung benda-benda, timbang-menimbang dan permainan strategi cerdas dalam logika cenderung mudah menerima dan memahami penjelasan sebab akibat. Mereka juga suka menyusun sesuatu dalam kategori atau hierarki seperti ukuran besar kecil, banyak sedikit, mengenal konsep bilangan yang sama salah satunya bisa dimainkan melalui kegiatan di area pasir yang dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak.

Pengembangan kemampuan kognitif bagi anak usia dini diberikan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dan dalam kegiatan bermain dapat dilakukan anak dengan menggunakan media permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan tentunya menarik bagi anak.

Perkembangan kemampuan kognitif anak pada kenyataannya belum lagi berkembang sebagaimana mestinya, hal ini terlihat dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada anak TK Ruhama pada bulan Oktober tahun 2009/2010 dimana peneliti menemukan kemampuan mengenal bilangan dan konsep matematika, mengenal bentuk-bentuk geometri, dan kemampuan mengenal ukuran.

Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan anak belum lagi dapat mengenal bilangan dan konsep-konsep matematika sederhana, baik dengan menggunakan benda ataupun saat anak disuruh untuk menuangkan di atas kertas. Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan juga masih

rendah, hal ini terlihat ketika anak diminta untuk mengenal urutan bilangan, anak hanya mampu menyebutkan sementara anak tidak dapat menunjukkan bentuk angka dari bilangan yang mereka sebut atau ucapkan tersebut, anak juga kurang mampu dalam menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda sesuai dengan bilangan, anak mengenal kalau jari mereka jumlahnya lima, namun anak tidak dapat menunjukkan angka lima sesuai dengan jumlah jari mereka. Selain itu anak juga mengalami kesulitan dalam mengenal ukuran tepatnya dalam menimbang berat benda dengan timbangan mainan, baik dengan timbangan dalam bentuk timbangan gantung maupun timbangan dalam bentuk meteran. Hal ini dikarenakan anak belum dapat mengenal bilangan dengan baik, sehingga dalam kegiatan ini anak hanya senang melakukan kegiatan penimbangan, namun anak belum dapat menyebutkan hasil penimbangan yang mereka lakukan. Sementara kemampuan kognitif anak yang seharusnya berdasarkan bahwa “Anak mampu mengenal dan memahami berbagai konsep sederhana dan dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari”. Artinya anak usia 5-6 tahun harus dapat mengenal konsep-konsep sederhana, dapat memecahkan masalah sederhana, dan pencapaian kategori ini dapat dilakukan melalui kegiatan bermain.

Hal ini terbukti ketika peneliti melakukan studi pendahuluan pada TK Ruhama Koto Marapak. Peneliti mendapat data dari satuan kegiatan harian, pada tahun pelajaran 2010/2011. Pada kelompok B berjumlah 15 orang anak. Diantara 15 orang ini hanya 3 orang yang kemampuan kognitifnya yang berkembang sedangkan 12 orang lainnya kemampuan

kognitifnya belum berkembang. Hasil pengamatan penulis terhadap aspek perkembangan kognitif anak TK Ruhama Koto Marapak Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam.

Untuk lebih jelasnya tentang perkembangan kemampuan kognitif anak TK Ruhama Koto Marapak pada tahun pelajaran 2010/2011 yang telah peneliti amati selama semester II, dengan jumlah anak sebanyak 15 orang, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.

Data Perkembangan Kecerdasan Kognitif anak TK Ruhama tahun Pelajaran 2010/2011

No	Indikator kognitif	Persentase anak yang mampu
1	Mengenal bilangan dan konsep-konsep matematika sederhana	35%
2	Mengenal bentuk-bentuk geometri	30%
3	Mengenal ukuran	35%
	Jumlah	100%
	Mean/rata-rata	33.3%

Beranjak dari fenomena diatas maka perkembangan kemampuan kognitif anak perlu mendapat perhatian lebih lanjut melakukan perlakuan penelitian tindakan. Dengan alasan kemampuan anak dalam mengenal bilangan dan konsep-konsep matematika, dan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, serta kemampuan anak dalam mengenal ukuran, masih rendah sehingga perlu diberikan perlakuan tindakan yang akan dilakukan dengan penelitian tindakan kelas. Dan dalam perencanaannya

akan dilaksanakan melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media pasir. Yang mana diharapkan melalui bermain pasir yang dilakukan anak dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk membentuk. Berdasarkan fenomena di atas, peneliti mencoba mencari solusinya dengan melakukan permainan di area pasir sebagai salah satu usaha untuk membantu kecerdasan kognitif anak. Karena masih rendahnya kecerdasan kognitif anak, diduga kurangnya penggunaan permainan di area pasir berdasarkan kenyataan di atas maka peneliti mencoba mencari solusi dengan permainan di area pasir.

Penelitian ini penulis beri judul” **Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain di Area Pasir di TK Ruhama Koto Marapak Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam**”. Penelitian ini dilakukan di TK Ruhama Koto Marapak Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dan berbagai faktor yang menyebabkan rendahnya pengembangan kognitif anak di TK Ruhama Koto Marapak kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam dipengaruhi oleh beberapa faktor karakter anak diantaranya :

1. Materi pembelajaran yang dipilih guru belum sesuai untuk pengembangan kognitif anak.
2. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran guru kurang bervariasi.

3. Media pembelajaran yang digunakan untuk pengembangan kognitif anak yang tersedia kurang menarik.
4. Lingkungan belajar sekitar anak untuk pengembangan kognitif anak kurang kondusif.
5. Kurangnya kegiatan anak bermain di area pasir untuk pengembangan kognitif anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, dan keterbatasan yang ada pada penulis maka penelitian ini dibatasi pada “Kurangnya kegiatan anak bermain di area pasir untuk pengembangan kognitif anak di TK Ruhama Koto Marapak Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam”

D. Rumusan dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah penggunaan media bermain di area pasir dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak di TK Ruhama Koto Marapak Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam?”

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan hal-hal sebagai berikut:

1. Peningkatan kecerdasan kognitif anak dalam mengenal bilangan dan konsep-konsep matematika sederhana melalui kegiatan bermain di area pasir.

2. Peningkatan kecerdasan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui kegiatan bermain di area pasir.
3. Peningkatan kecerdasan kognitif anak dalam mengenal ukuran melalui kegiatan bermain di area pasir.

F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian maka pertanyaan peneliti ini adalah :

1. Apakah dengan bermain di area pasir dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak dalam mengenal bilangan dan konsep-konsep matematika sederhana
2. Apakah dengan bermain di area pasir dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri
3. Apakah dengan bermain di area pasir dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak dalam mengenal ukuran

G. Manfaat Penelitian

Gambaran hasil penelitian dengan metode bermain di area pasir ini peneliti harap dapat bermanfaat untuk:

1. Sebagai masukan untuk pengembangan ilmu PAUD
2. Sebagai masukan bagi guru-guru di TK kalau area pasir itu sangat penting dan dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak.
3. Sebagai masukan bagi orang tua kalau bermain di area pasir bukan hal yang menjijikkan tapi bermanfaat bagi pengembangan kecerdasan kognitif anak.

H. Defenisi Operasional

1. Kecerdasan kognitif

Kecerdasan kognitif Sujiono (2005: 12) “Kognitif adalah suatu proses berpikir, dimana kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”. Anak juga akan melihat dan mengkaitkan dengan pengetahuan mereka bahwa warna hijau identik dengan warna daun, dan yang lainnya. Sejalan dengan penjelasan di atas dimana anak akan memproses pikiran mereka untuk menghubungkan pengetahuan dengan alam atau lingkungan mereka, seperti anak mendapat informasi sifat air adalah mencari tempat yang lebih rendah maka sewaktu anak melihat air terjun atau air pancuran jatuh ke bawah sehingga anak juga akan mengetahui bahwa memang air selalu mencari tempat yang lebih rendah.

Umunya kecerdasan ini di asosiasikan dengan berpikir ilmiah dan matematis. Kemampuan ini dapat dirangsang melalui kegiatan menghitung, membedakan bentuk, menganalisis data dan bermain dengan benda-benda. Perkembangan dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana anak dapat mengetahui konsep-konsep sederhana dan dapat memecahkan masalah masalah serta anak diharapkan untuk dapat: 1) Mengenal bilangan dan konsep-konsep matematika sederhana diantaranya: membilang / menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 20, membilang dengan menunj4ukan benda, menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan, 2) Mengenal bentuk-bentuk geometri diantara:

mengelompokkan bentuk-bentuk lingkaran, segi empat, segi tiga, 3) Mengenal ukuran diantaranya: membedakan konsep panjang-pendek, jauh-dekat, luas-sempit, berat-ringan, halus-kasar, tebal-tipis, besar-kecil dan sebagainya.

2. Area Pasir

Pembelajaran di area pasir adalah salah satu acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan bermain di area pasir di TK. Bermain pasir pada penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan kognitif anak. Yang dimaksud Area Pasir dalam penelitian ini adalah area bermain pasir yang berada di luar ruangan dan pasir letakkan dalam wadah bak dengan dinding kayu, dengan ukuran bak 2 x 1.5 m² dan bak pasir ini dikurung dalam bangunan kecil dan diberi atap agar anak dapat berlindung. Kegiatan bermain pasir ini bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan kognitif. Adapun tujuan dari pembelajaran yang dilakukan pada bak pasir adalah untuk mengembangkan motorik kasar anak sekaligus motorik halus. Bahkan juga dapat mengembangkan kognitif anak. Adapun bermain pasir yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah memberikan kesempatan kepada anak dalam bermain pasir sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam 1) Mengenal bilangan dan konsep-konsep matematika sederhana, 2) Mengenal bentuk-bentuk geometri, 3) Mengenal ukuran

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kerangka Teori

1. Pendidikan Anak usia Dini (PAUD)

Pendidikan Anak Usia Dini Sujiono (2007: 36) “Pada dasarnya prinsip Pendidikan Anak Usia Dini adalah bermain sambil belajar belajar seraya bermain sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua, guru, serta pihak- pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini”. Dalam hal ini Solfema juga berpendapat (2006: 3)

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk membantu anak bagaimana rangsangan yang diberikan dapat membuat semua potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal, sehingga dapat diharapkan nanti anak akan dapat hidup menyesuaikan diri dan siap untuk mengikuti kehidupan yang lebih kompleks dimasa mendatang

Untuk itu perlu dikembangkan semua aspek kecerdasan fisik,kognitif, bahasa, sosial, emosional,dan seni. Semua ini dilakukan oleh pendidik kepada anak hendaklah melalui pembelajaran yang menyenangkan sambil bermain.

Dari pendapat diatas maka dapat dikatakan bahwa potensi yang dimiliki anak usia dini baik fisik maupun psikis tidak dapat berjalan sendirinya tanpa distimulasi secara kontiniu atau berkelanjutan melalui kegiatan bermain sambil belajar belajar seraya bermain yang menyenangkan.

Untuk lebih terlaksananya dengan baik Pendidikan Anak Usia dini di berbagai belahan bumi khususnya di Indonesia maka perlu adanya kerja sama antara pemerintah, keluarga/orang tua, masyarakat, dan instansi terkait karena anak merupakan subjek sentral memiliki bakat, minat dan potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan oleh pihak-pihak yang bertanggung jawab terhadapnya didalam suasana kasih sayang, aman, terpenuhi kebutuhan dasarnya dan kaya stimulasi.

Mendukung pendapat diatas maka anak memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan guna memikul tanggung jawab dimasa mendatang. Potensi itu meliputi seluruh aspek yang ada dalam dirinya baik etika, moral, pengetahuan, keterampilan dan sikap termasuk akal pikiran yang merupakan anugrah dari Tuhan.

Pendidikan adalah sebagai sebuah proses dengan metode tertentu sehingga memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Penyelenggara pendidikan dilaksanakan melalui tiga Jalur menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang "Sistim Pendidikan Nasional. yakni, Jalur Pendidikan formal, non formal dan informal". Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun.

Anak usia 4-6 tahun adalah masa peka, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulus yang diberikan oleh lingkungan. Oleh sebab itu perlu

kondisi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

2. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah yang menyenangkan bagi anak. Anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Hurlock, (1997: 320), ”mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa pertimbangan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dan tekanan dari luar”.

Menurut Sujiono Nurani, (2007: 178) menyatakan bahwa Semua anak di dunia ini dari kalangan manapun mereka berhasil pastilah gemar bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Pada hakikatnya semua anak senang bermain setiap anak tentu saja sangat menikmati permainannya tanpa terkecuali. Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menjadikan lebih dewasa, Nurani, (2007: 178).

Piaget dalam Cosby S. Rogers Sujiono Nurani, (2007: 178) menjelaskan, Bermain adalah menunjukkan dua realita anak-anak yaitu adaptasi terhadap apa yang mereka sudah ketahui dan respon mereka terhadap hal-hal selanjutnya dikatakan bahwa ketika anak bermain, anak melakukan suatu perbuatan dan dengan melakukan itulah anak mendapatkan

pengetahuan yang baru. Piaget menegaskan bahwa melalui bermain anak belajar sesuatu mereka akan mendapatkan sesuatu.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka di simpulkan bermain adalah sangat penting bagi anak untuk mengeluarkan energi yang berlebih dan meningkatkan kemampuan daya kerja intelektual anak.

3. Bermain dan Permainan

NAECY (National Association of the Education of Young children) dan ECEI (Association for children Education Internasional) menegaskan bahwa :

Bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, yang mengembangkan pemahaman social dan kultural, membantu anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan apa yang mereka pikirkan, memberikan kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep beraksara (Isenberg dan Jolongo 1993)

Menurut Sudono (1995) “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”

Belajar dan bermain dalam pembelajaran anak TK sangat menentukan proses belajar yang dilalui anak, dan penerimaan anak terhadap informasi yang ingin disampaikan guru melalui bermain. Cony 2002 (dalam Haryati 2005) mengemukakan, pembelajaran yang senantiasa bernuansa bermain permainan dari TK dapat membantu anak kreatif, demokrasi, kooperatif, percaya diri, memahami orang lain dan disiplin.

Pembelajaran di TK memiliki prinsip “ Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.” Dilakukan bermain sambil belajar karena belajar dan bermain adalah satu kesatuan proses yang terjadi dalam satu kesatuan waktu, karena dalam bermain itulah sesungguhnya terjadi proses belajar dan belajar itu terjadi dalam kegiatan bermain, pembelajaran di TK memiliki prinsip – prinsip (Suyanto 2005):“ a) konkret dan dapat dilihat langsung, b) seimbang antara kegiatan fisik dan mental, c) bersifat pengenalan, d) sesuai dengan tingkat perkembangan anak, e) sesuai dengan kebutuhan individual, f) mengembangkan kecerdasan, g) terpadu, h) menggunakan esensi bermain.

Bermain pada anak merupakan sarana untuk belajar (Mulyadi, 1997 : 9) mengemukakan :

Melalui bermain anak berusaha untuk mendapatkan pengalaman yang kaya, anak dapat merasakan pengalaman bereksplorasi dan menentukan sendiri pengertian yang terbentuk melalui pengulangan – pengulangan. Melalui bermain anak mempelajari sesuatu hal yang baru. Anak akan mencoba memadukan pengetahuannya dengan kenyataan yang ada di sekeliling.

4. Hubungan Perkembangan Motorik dengan Kognitif

Ketertarikan Piaget dalam hal perkembangan intelektual pada manusia telah menjadikannya orang yang sangat di kenal hingga sekarang. Menurut Gargher dalam Musfiroh, (2005: 61), ”menyatakan kecerdasan logika matematika bersemayam di otak depan sebelah kiri dan pariental kanan”.

Kecerdasan ini dilambangkan dengan terutama angka-angka dan lambang matematika lain. Oleh karena itu guru memberikan permainan

yang merangsang logika anak seperti permainan maze, membandingkan benda dari besar ke kecil dan lain-lain. Oleh karena itu anak harus memiliki kesempatan untuk mengalami hubungan matematis melalui manipulasi objek yang kongrit yaitu mereka harus bermain dengan benda-benda yang bisa yang bisa dihitung dan diurutkan.

Perkembangan kognitif dan perkembangan motorik secara konstan berintegrasi, perkembangan kognitif berkembang baik bergantung pada kemampuan intelektual. Menurut Piaget dalam Sumantri, (2005: 50) menyatakan perkembangan kognitif terjadi melalui suatu proses yang disebut dengan adaptasi. Adaptasi merupakan menyesuaikan terhadap tuntutan lingkungan dari intelektual melalui dua hal yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi artinya proses anak dalam penafsiran pengalaman barunya yang didasarkan pada interpretasi dunia anak. Sedangkan akomodasi merupakan usaha untuk menyesuaikan proses adaptasi dengan sejumlah pengalaman baru.

Menurut Piaget dalam Sumatri, (2005: 51-52), Asimilasi dan Akomodasi ada empat tahap perkembangan kognitif yang berkaitan dengan perkembangan:

- 1) Tahap sensorik motorik dan perkembangan motorik anak. Pada tahap sensorik motorik piaget menggambarkan seperti berpikir melalui gerakan tubuh. Dengan kata lain kemampuna untuk belajar dan meningkatkan kemampuan intelektual berkembang sebagai suatu hasil dari perilaku gerak dan konsekkuensinya.

- 2) Tahap Preoperasional dan perkembangan motorik anak. Pada tahap ini piaget memberikan penekanan berupa batasan yang mana anak tersebut masih belum memiliki kemampuan berpikir logika dan melakukan kegiatan sederhana.
- 3) Tahap konkrit operasional dan perkembangan motorik anak. Karakteristik umum dari tahapan konkrit operasional adalah bertambahnya kemampuan dalam memecahkan masalah. Kemampuan ini dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak.
- 4) Formal operasional dan perkembangan motorik anak. Tahap ini merupakan tahapan untuk mempertimbangkan ide-ide yang tidak didasarkan pada realita. Anak sudah bisa berpikir yang bersifat abstrak, namun menurut piaget banyak individu yang tidak mencapai tahapan seperti ini, terutama anak yang dapat dikembangkan mengarah pada kecabangan olahraga. Anak sudah saatnya untuk menentukan sikap cabang olahraga apa yang akan ditekuni untuk hobi dan masa depannya.

5. Perkembangan Kognitif Anak di Area Pasir

Menurut Sujiono (2005: 12) "kognitif adalah proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menjadikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan metode belajar".

Metode belajar menurut Sujiono (2005: 73) adalah cara menyampaikan ilmu yang tepat dan sesuai dengan anak TK, sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik. Metode pembelajaran dapat dilakukan dengan bermain di area pasir sebagai salah satu usaha dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak.

Untuk kecerdasan kognitif anak melalui bermain di area pasir anak diharapkan mengembangkan kognitifnya, misalnya:

- 1) Mengenalkan konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak sedikit.
- 2) Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang ada disekitar berdasarkan bentuk geometri.
- 3) Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang ada disekitar berdasarkan kasar halus, berat ringan, besar kecil, panjang pendek, tinggi rendah.
- 4) Meniru pola dengan menggunakan berbagai pola.
- 5) Membedakan berat benda dengan timbangan

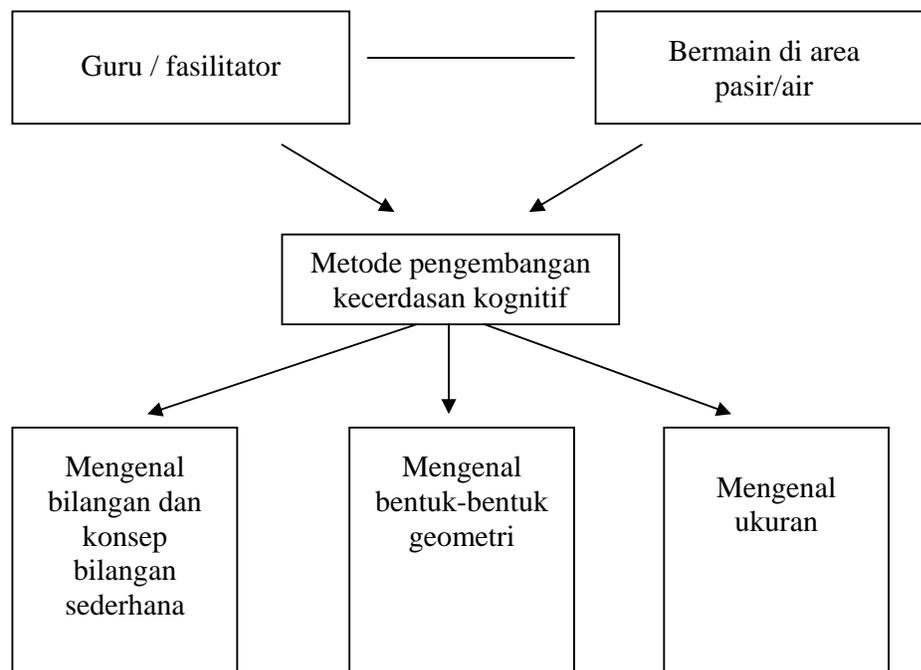
Menurut Bagne dalam Jamaris (2003: 17) kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Dalam melakukan permainan, guru harus menciptakan keakraban dan penuh kegembiraan, menggunakan bahasa yang jelas, sederhana sehingga

mudah dipahami anak. Penguatan yang diberikan oleh guru berupa ucapan dan tindakan menjadikan anak semakin ingin mencoba permainan baru.

B. Kerangka Konseptual

Untuk memudahkan jalannya penelitian ini maka kerangka berpikir dari penelitian ini adalah



Kegiatan bermain di area pasir, merupakan alat pendidikan yang menyenangkan dan bermanfaat dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak. Guru sebagai fasilitator harus dapat merangsang kemampuan anak, supaya kecerdasan kognitif anak dapat berkembang seoptimal. Adapun jabaran masing-masing indikator adalah sebagai berikut:

1. kemampuan anak dalam mengenal bilangan dan konsep matematika sederhana bagi anak kelompok B atau usia 5-6 tahun dimana anak diharapkan dapat mengenal bilangan dan angka 1 s/d 20 dan kemampuan ini akan dikembangkan melalui kegiatan bermain pasir, dimana anak akan membuat tumpukan pasir, sebanyak beberapa tumpukan sehingga anak dapat menghitung, dan juga anak dapat meletakkan kartu angka dan membuat angka sesuai dengan jumlah pasir yang ditumpukkan, selain itu anak juga dapat mengenal penjumlahan dan pengurangan melalui tumpukan pasir tersebut.
2. Kemampuan kognitif anak dalam bentuk-bentuk mengenal bentuk-bentuk geometri, kemampuan ini dapat dilakukan anak dengan cara mencetak bentuk-bentuk geometri melalui media bentuk geometri seperti ember, bekas aqua gelas, dan alat permainan yang berbentuk segitiga dan media yang lainnya.
3. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal ukuran dapat dikembangkan melalui bermain pasir dimana anak dapat mengukur tumpukan pasir yang paling banyak, paling sedikit, paling tinggi, dan paling rendah, dan sebagainya.

C. Penelitian yang Relevan

Menghindari terjadinya penelitian yang sama, maka penulis menelusuri terhadap penelitian orang lain yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Berdasarkan penelusuran tersebut penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maiharti Ningsih dengan

judul penelitian "Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak melalui Kegiatan Bermain Warna di Kelompok B2 TK Pertiwi Limo kampung Sungai Pua. Penelitian yang dilakukan oleh Naziar Elmi yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Dice Game di B1 TK Pertiwi Banuhampu. Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam.

Temuan terdahulu dapat dilihat bahwa kegiatan bermain dengan warna dan bermain dice game terbukti dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan baik, maka pada penelitian ini peneliti mencoba untuk melakukan kegiatan bermain pada area pasir sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Bab ini akan membahas kesimpulan dan saran tentang hasil penelitian yang telah diolah berdasarkan analisis data.

1. Permainan di area pasir dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal konsep matematika sederhana. Hal ini terbukti dengan mengelompokkan pasir sehingga anak dapat menghitung berapa mangkok pasir yang telah mereka buat dan jika pasir tersebut satunya diruntuhkan maka berapa yang akan tinggal. Dengan demikian anak belajar untuk menjumlah dan menggunakan serta mengenal konsep banyak dan sedikit.
2. Kegiatan bermain di area pasir juga dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Hal ini terbukti dengan membentuk pasir dari berbagai bentuk geometri, apakah itu bentuk bulat atau lingkaran, bentuk segi empat dan bentuk segi tiga. Dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak.
3. Kemampuan anak dalam mengenal ukuran juga berkembang dengan baik. Hal ini terbukti melalui bermain dengan pasir anak dapat menimbang dengan timbangan mainan ataupun timbangan yang disediakan guru sehingga anak dapat mengukur mana yang lebih berat dan ringan, serta anak juga belajar mengukur yang lebih tinggi ataupun lebih rendah, panjang dan pendek .

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian maka peneliti mengemukakan beberapa saran baik saran untuk guru maupun untuk pengelola PAUD atau TK dalam mengembangkan potensi anak usia dini.

1. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan dan konsep matematika sederhana dapat dikembangkan melalui berbagai macam kegiatan salah satunya melalui kegiatan bermain di area pasir, oleh karena itu guru dituntut untuk kreatif dalam memberikan pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak, baik melalui penggunaan media ataupun dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi
2. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk bilangan dapat dilakukan melalui kegiatan bermain di pasir. Dan pengembangan kemampuan tersebut dilakukan oleh orang tua dan guru. Untuk dapat mengembangkan kemampuan dan potensi anak guru dan orang tua hendaklah memahami tentang pembelajaran anak melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan yaitu melalui kegiatan bermain dan permainan.
3. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal ukuran dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain di area pasir. Oleh sebab itu pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam melakukan pembaharuan pembelajaran untuk dapat mengembangkan berbagai potensi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2003. UU No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistim Pendidikan Nasional*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas, 2004. *Standar Kompetensi Kurikulum TK/RA*. Jakarta : Depertemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Direktorat Jenderal Pendidik Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Hurlock,1997. *Perkembangan Anak*. Jakarta: gelora aksara pertama.
- Jumaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PPS UNJ
- Musfiroh,Tadhironum. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti TK DKPT
- Prayitno, Elida. 2005. *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang: Angkasa Raya
- Solfema, 2006. *PAUD, Hakekat, Sasaran, Proses Pembelajaran, dan Kompetensi Pendidik*. Universitas Negeri Pada (UNP) dan Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) Sumbar.
- Sujiono, Yulvani Nurani, dkk. (2005). *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Yulvani Nurani. 2007. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. UNJ
- Sumatri, 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan ketenagaan Perguruan Tinggi.