

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN MENARA KUNCI BERBENTUK GEOMETRI
DI TK PERWAD AUR DURI PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh:

**NIKE SRI WAHYUNI
NIM: 50990 / 2009**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

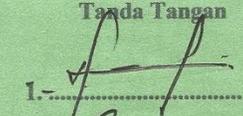
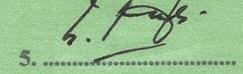
**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

**Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui
Permainan Menara Kunci Berbentuk Geometri di
TK Perwad Aur Duri Padang**

**Nama : Nike Sri Wahyuni
NIM : 2009/50990
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan**

Padang, April 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Dadan Suryana, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Izzati, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Sri Hartati, M.Pd	5. 

ABSTRAK

Nike Sri Wahyuni. 2009/50990. Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Menara Kunci Berbentuk Geometri Di TK Perwad Aur Duri Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan kognitif anak belum berkembang dan belum meningkat dengan baik di kelompok Abu Bakar Siddiq TK Perwad Aur Duri Padang. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan menara kunci berbentuk geometri.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan di TK Perwad Aur Duri Padang. Penelitian ini dilakukan di kelompok Abu Bakar Siddiq yang berjumlah 19 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dari hasil observasi/pengamatan, wawancara serta hasil penilaian sikap anak selama melakukan kegiatan pembelajaran geometri dalam permainan menara kunci.

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu anak lebih bisa mengerti memahami dan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri sehingga anak bisa mengaplikasikan dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan perkembangan kognitif anak melalui permainan menara kunci berbentuk geometri. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan menara kunci berbentuk dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Perwad Aur Duri Padang.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, rangkaian doa yang menjadi syukur kepada-Nya, peneliti haturkan semua ini atas segala kasih sayang dan nikmat yang telah diberikan. Berkat izin dan segala kemudahan yang ditunjukkan-Nya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul: “ **Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Menara Kunci Berbentuk Geometri Di TK Perwad Aur Duri Padang**”.

Selama proses penulisan ini peneliti sangat banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu izinkan peneliti dalam kesempatan ini mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd sebagai Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan ilmu serta membimbing peneliti dalam menulis skripsi
2. Bapak Dr. Dadan Suryana, M.Pd sebagai Pembimbing II yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi
3. Tim penguji skripsi (1) Ibu Nurhafizah, M.Pd (2) Ibu Dra. Izzati, M.Pd (3) Ibu Dra. Sri Hartati, M.Pd yang telah memberikan kritikan dan saran pada peneliti.
4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd sebagai Ketua Jurusan PG-PAUD
5. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,
6. Staf pengajar Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah mengajarkan ilmunya kepada peneliti.
7. Staf akademik dan kemahasiswaan yang telah memperlancar semua urusan peneliti.
8. Kepala Sekolah dan staf pengajar TK Perwad Aur Duri yang telah memberikan bantuan pada peneliti demi lancarnya penelitian ini.

9. Seluruh siswa kelompok Abu Bakar Siddiq di TK Perwad Aur Duri Padang
10. Kepada Orang tuaku, Papa Iskandar dan Mama Arifah, A. Ma.Pd yang telah begitu banyak memberikan do'a, dorongan materil dan moril serta kasih sayang dan semangat yang tidak ternilai harganya,
11. Suamiku tercinta (Zulfikar). anak-anakku yang tersayang (Rahma, Hamzah, Hafiz) dan keluarga besar "*Rumah Gadang*" yang memberikan dorongan moril dan materil yang tidak ternilai harganya
12. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini

Akhir kata, Kesempurnaan ini hanya milik Allah SWT. Bagaimanapun juga apa yang terjadi dan yang terdapat dalam tulisan ini merupakan tanggung jawab peneliti. Mohon ma'af bila terdapat kesalahan karena keterbatasan peneliti sendiri sebagai manusia, maka peneliti mengharapkan masukan berupa saran dan kritikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Padang, April 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GRAFIK.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	7
H. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
1. Hakikat Anak Usia Dini	10
a. Pengertian AUD.....	10
b. Karakteristik AUD.....	11
c. Tahap Perkembangan AUD.....	12
2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.....	16
3. Hakikat Perkembangan Kognitif.....	17
a. Pengertian Perkembangan Kognitif.....	17
b. Tujuan Perkembangan Kognitif.....	18
c. Karakteristik Perkembangan Kognitif.....	19
d. Perkembangan Kognitif dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya.....	20
e. Indikator Kognitif	24
4. Hakikat Bermain.....	25
a. Pengertian Bermain.....	25
b. Karakteristik Bermain	26
c. Teori Bermain.....	28
d. Tujuan Bermain.....	31
e. Manfaat Bermain.....	32

5. Alat Permainan	35
a. Pengertian Alat Permainan.....	35
b. Syarat-syarat Alat Permainan.....	37
c. Fungsi Alat Permainan.....	38
d. Tujuan Alat Permainan.....	39
e. Manfaat Alat Permainan.....	40
6. Permainan Menara Kunci.....	41
a. Pengertian Menara Kunci.....	41
b. Konsep Geometri	42
B. Penelitian Yang Relevan.....	46
C. Kerangka Konseptual.....	47
D. Hipotesis Tindakan	48
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Subjek Penelitian	50
C. Prosedur Penelitian	50
D. Sumber Data.....	57
E. Instrumentasi Penelitian.....	57
F. Teknik Pengumpulan Data	58
G. Indikator Keberhasilan	60
H. Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	63
A. Deskripsi Data.....	63
B. Analisis Data.....	100
C. Pembahasan.....	105
BAB V PENUTUP.....	110
A. Kesimpulan.....	110
B. Implikasi	111
C. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Rancangan Kegiatan Penelitian Siklus I.....	52
2. Rancangan Kegiatan Penelitian Siklus II.....	53
3. Format Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Geometri.....	55
4. Kemampuan Kognitif Anak Dalam Proses Pembelajaran Geometri Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	64
5. Kemampuan Kognitif Anak Dalam Proses Pembelajaran Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	70
6. Kemampuan Kognitif Anak Dalam Proses Pembelajaran Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	74
7. Kemampuan Kognitif Anak Dalam Proses Pembelajaran Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	78
8. Rekapitulasi Hasil Rata-rata Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Menara Kunci Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	82
9. Kemampuan Kognitif Anak Dalam Proses Pembelajaran Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	87
10. Kemampuan Kognitif Anak Dalam Proses Pembelajaran Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	90
11. Kemampuan Kognitif Anak Dalam Proses Pembelajaran Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	94
12. Rekapitulasi Hasil Rata-rata Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Menara Kunci Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	99

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Permainan Menara Kunci.....	42
2. Kerangka Konseptual.....	48
3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	51
4. Menara Kunci.....	53
5. Bentuk-bentuk Geometri.....	54

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
1. Kemampuan Kognitif Anak Dalam Proses Pembelajaran Geometri Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	64
2. Kemampuan Kognitif Anak Dalam Proses Pembelajaran Geometri Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	70
3. Kemampuan Kognitif Anak Dalam Proses Pembelajaran Geometri Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	74
4. Kemampuan Kognitif Anak Dalam Proses Pembelajaran Geometri Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	78
5 Rekapitulasi Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3 (setelah tindakan)	83
6 Kemampuan Kognitif Anak Dalam Proses Pembelajaran Geometri Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	87
7. Kemampuan Kognitif Anak Dalam Proses Pembelajaran Geometri Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	91
8. Kemampuan Kognitif Anak Dalam Proses Pembelajaran Geometri Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	95
9 Rekapitulasi Siklus II Pertemuan 1,2 dan 3 (setelah tindakan).....	100

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Instrument Penelitian Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Menara Kunci Di TK Perwad Aur Duri Padang	116
2. Lembar Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Dalam Permainan Menara Kunci	117
3. Rencana Kegiatan Harian Siklus I.....	120
4. Rencana Kegiatan Harian Siklus II.....	125
5. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Geometri Melalui Permainan Menara Kunci.....	131
6. Surat Izin Penelitian.....	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan pendidikan yang diperoleh setiap orang dapat membedakan hal yang baik dan yang buruk, benar atau salah sehingga dapat menciptakan manusia yang berkualitas. Ini sesuai dengan UU Pendidikan No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yaitu: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Hal ini berarti pendidikan merupakan suatu hal yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dimulai dari keluarga maupun jenjang pendidikan formal yang dilaluinya. Proses belajar mengajar yang sistematis merupakan inti pokok pendidikan dan itu dapat kita temui pada jenjang pendidikan formal dan jalur sekolah. Pendidikan formal dan jalur sekolah memberikan pelayanan kepada masyarakat untuk memperoleh pendidikan mulai dari tingkat usia dini, sekolah dasar, menengah pertama, menengah lanjutan hingga perguruan tinggi yang semuanya saling berkaitan untuk mencapai pendidikan yang sesuai dengan apa yang diharapkan (Permen No 58 tahun 2009:1).

Pendidikan Anak Usia Dini adalah investasi yang sangat besar bagi keluarga dan bangsa. Anak merupakan generasi penerus yang sangat dibanggakan oleh sebab itu

pendidikan yang berkualitas sangatlah penting agar investasi tersebut menjadi sangat berharga dan sekaligus menjadi infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya. Ini sesuai dengan UU Pendidikan No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I ayat 14 yaitu: “ Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan. Untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini yaitu mengembangkan potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sebagai falsafah suatu bangsa. Usia dini merupakan saat yang berharga untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, kebangsaan, agama, etika, moral dan sosial yang berguna untuk kehidupannya dan strategis bagi perkembangan bangsa. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang mampu mengembangkan kognitif anak, maka sekolah harus menyiapkan teknik dan metode yang tepat agar perkembangan kognitif tersebut menjadi sempurna (Permen 58 tahun 2009:2).

Perkembangan kognitif anak bisa ditingkatkan melalui proses pendidikan dengan memberikan dorongan untuk melakukan aktifitas belajar mengajar yang akhirnya menghasilkan perubahan kognitif, psikomotor dan afektif anak kearah yang lebih baik. Perubahan tersebut relative konstan dan terbatas, untuk itu guru harus bisa menciptakan suatu metode dan gaya mengajar serta media pembelajaran yang tepat.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan media atau alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang digunakan untuk memenuhi naluri bermainnya dan merupakan bahan mutlak bagi

anak untuk mengembangkan diri dalam mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya dan melakukan kegiatan yang jelas serta menggunakan semua panca inderanya secara aktif. Jadi, dengan alat permainan edukatif maka anak akan menjadi aktif secara fisik, moral, kognitif, psikomotor dan apeksinya.

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut. Untuk membantu pengembangan kognitif tersebut anak perlu dibekali dengan pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan mengobservasi dan mendengarkan dengan tepat.

Perkembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak terdapat dalam Permen No 58 tahun 2009 yang berhubungan dengan perkembangan kognitif adalah mengenal bentuk-bentuk geometri, mengelompokkan benda-benda tiga dimensi yang berbentuk geometri (lingkaran, segi tiga, segi empat, persegi panjang) dan memasangkan geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama (lingkaran, segi tiga, segi empat, persegi panjang).

Agar perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik, maka guru harus menyediakan media atau alat pembelajaran yang lengkap. Media pembelajaran dapat membantu menggeneralisasi materi pelajaran dan permainan yang diberikan kepada anak sebelum guru memberikan kesempatan untuk mengaplikasikannya. Oleh karena itu guru harus mempersiapkan tahap perencanaan dan produksi media dengan baik. Dalam menyiapkan media guru harus memperhatikan warna, bentuk, dan ukuran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lihat di lapangan bahwa perkembangan kognitif anak di TK Perwad Aur Duri belum berkembang secara maksimal, hal ini terlihat pada saat proses belajar mengajar anak belum memahami dalam hal membedakan dan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri. Hal ini disebabkan guru hanya memperlihatkan bentuk geometri saja bukan mempraktekkan pada anak bentuk-bentuk geometri dan guru hanya menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik dan terlalu kecil sehingga anak menjadi malas dan tidak tertarik untuk belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus menyediakan media pembelajaran yang menarik seperti menggunakan permainan menara kunci yang berbentuk geometri, balok yang memiliki bentuk geometri yang memiliki warna menarik sehingga anak merasa tertarik dan bersemangat untuk belajar. Saat memainkan permainan yang menantang maka anak memiliki kesempatan dalam memecahkan masalah (*problem solving*) sehingga akan memperkuat kemampuan anak untuk keluar dari masalah permainan yang dihadapinya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Menara Kunci Berbentuk Geometri Di TK Perwad Aur Duri Padang".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kognitif anak belum berkembang secara maksimal.
2. Anak belum memahami dalam hal membedakan dan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri.
3. Guru hanya memperlihatkan bentuk geometri saja bukan mempraktekkan tentang bentuk geometri pada anak.

4. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan terlalu kecil.
5. Anak malas dan tidak tertarik untuk belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, supaya penelitian ini lebih terarah dan lebih fokus maka peneliti membatasi masalah penelitian ini dengan “Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Menara Kunci Berbentuk Geometri” yang meliputi perencanaan dan pelaksanaan yang dilakukan dalam kelas Abu Bakar Siddiq.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas maka masalah pokok dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu “Bagaimanakah cara permainan menara kunci dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Perwad Aur Duri Padang?”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Rancangan pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu dengan pelaksanaan permainan menara kunci dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Perwad Aur Duri Padang. Melalui permainan menara kunci berbentuk geometri banyak potensi anak yang berkembang terutama perkembangan kognitif.

Permainan menara kunci berbentuk geometri ini yang berhubungan dengan perkembangan kognitif anak yaitu dengan cara: 1) mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu misal menurut warna, bentuk dan ukuran, 2) memasang benda sesuai dengan pasangannya jenisnya, persamaannya, warnanya dan bentuknya, 3) memasangkan bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya

sama (lingkaran, segi empat, balok), 4) membuat lingkaran, segitiga dan bujur sangkar dengan rapi, 5) mengelompokkan benda tiga dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat).

Permainan menara kunci ini sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak. Permainan ini dianggap sebagai permainan yang bermanfaat di TK untuk merangsang kecerdasan kognitif anak.

F. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan menara kunci pada anak di lokal Abu Bakar Siddiq TK Perwad Aur Duri Padang.

G. Manfaat Penelitian

Dengan adanya temuan penelitian ini bisa bermanfaat untuk berbagai pihak antara lain:

1. Bagi siswa

Sebagai subjek penelitian, anak mempunyai implikasi langsung dalam perubahan dan meningkatkan kemampuan kognitif sehingga anak paham dalam hal memahami dan mengelompokkan bentuk geometri.

2. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk dapat menerapkan strategi belajar mengajar dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik agar bisa meningkatkan kreatifitas guru dan anak sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif.

3. Bagi sekolah

Dengan adanya temuan penelitian ini maka pihak sekolah hendaknya bisa melengkapi sarana dan prasarana agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

4. Bagi masyarakat

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dan mencari cara alternatif yang lainnya agar kemampuan anak meningkat secara baik.

5. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan meneliti hal-hal yang tidak diteliti dalam penelitian ini karena ruang lingkungannya terbatas.

H. Definisi Operasional

Perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran yang digunakan dengan cepat dan tepat untuk proses berfikir yang digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami. Melalui alat berfikir inilah perkembangan kognitif seseorang berkembang sejak usia dini sampai dewasa. Adapun indikator yang digunakan dalam perkembangan kognitif yaitu perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola yang terdiri dari mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu misal menurut warna, bentuk dan ukuran, memasang benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamannya, warna dan bentuknya, dan memasangkan bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama (lingkaran, segi empat, balok).

Permainan menara kunci berbentuk geometri adalah salah satu permainan edukatif yang dapat merangsang daya pikir anak termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Permainan menara kunci berbentuk geometri terdiri atas potongan berbentuk geometri berlubang warna-warni dan pasak vertikal dengan rintangan.

Permainan menara kunci ini dilaksanakan pada ruang kelas dengan metode praktek langsung dan pemberian tugas. Adapun langkah-langkah permainannya yaitu ; 1) Guru mempersiapkan alat permainan menara kunci yang akan digunakan, 2) Guru memperlihatkan permainan menara kunci berbentuk geometri, 3) Guru memperlihatkan bentuk-bentuk geometri, 4) Guru mempraktekkan cara permainan menara kunci terlebih dahulu sebelum bermain bersama anak, yaitu dengan cara guru melepaskan dan mengacak kepingan potongan geometri dari pasak. Kemudian memasang kembali kepingan dengan mencocokkan lobang kepingan terhadap rintangan pada pasak. 5) Setelah anak mengetahui cara memainkannya, kemudian guru mempersilahkan anak untuk memainkannya. 6) Anak melaksanakan permainan menara kunci secara bergantian. 7) Guru memberikan penghargaan dan acungan jempol kepada anak yang berhasil melakukan permainan secara baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

The National for the Educational of Young Children (NAEYC) (1992) dalam Aisyah (2007:1.3) mendefinisikan Anak Usia Dini adalah anak usia lahir hingga 8 tahun untuk kegiatan setengah hari maupun penuh baik di rumah ataupun institusi luar. Asosiasi para pendidik yang berpusat di Amerika tersebut mendefinisikan rentang usia berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak. NAEYC juga berperan sebagai lembaga yang memberikan panduan dalam menjaga mutu program pendidikan anak usia dini yang berkualitas yaitu program yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan keunikan individu.

Menurut UNESCO (dalam Aisyah,2007:1.4) bahwa anak usia dini adalah anak pada pendidikan anak usia dini termasuk pada level 0 atau jenjang prasekolah yaitu untuk usia 3 -5 tahun.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak usia lahir sampai 8 tahun yang merupakan masa bagi anak untuk diberikan pendidikan.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak Usia Dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Usia 0 -8 adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Menurut Jamaris (2005:8) karakteristik Anak Usia Dini antara lain:

1. 0-6 bulan menunjukkan gerak refleks, mengenali pengasuhnya, menunjukkan komunikasi wajah, tersenyum, tertawa dan bersuara.
2. 7-12 bulan menunjukkan anak mampu menggerakkan objek, mengkoordinasikan mata, tangan, mampu membedakan orang tua, dapat duduk, merangkak, menyembunyikan, melempar dan mengambil
3. 13-14 bulan menunjukkan lancar berjalan, mengenal benda-benda, mengembangkan memori, memegang, mncoret, tertarik gambar, buku dan mainan
4. 2-4 tahun menunjukkan, meniru orang dewasa lakukan, motorik halus mulai berkembang, mampu bermain peran
5. 5 tahun menunjukkan sudah mampu memiliki kemampuan bahasa sehari-hari.

Tohirin (2007:33) karakteristik Anak Usia Dini (1-6 tahun) adalah: 1) belajar makan makanan keras, 2) belajar berjalan, 3) belajar bicara, 4) belajar membedakan jenis kelamin, 5) mulai mengenal huruf atau kata, 6) belajar hubungan sosial.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik Anak Usia Dini sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya yang akan membantu dalam menyesuaikan proses belajar mengajar bagi anak dengan usia, kebutuhan, kondisi masing-masing baik intelektual, sosial dan emosional.

c. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Pembagian rentang usia berdasarkan keunikan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya di Indonesia, tercantum dalam buku kurikulum dan hasil belajar Anak Usia Dini (PerMen N0 58 tahun 2009:2) yang terbagi ke dalam rentang tahapan berikut: (1) Masa bayi berusia lahir – 12 bulan; (2) Masa “*toddler*” atau balita usia 1-3 tahun; (3) Masa prasekolah usia 3-6 tahun; (4) Masa kelas B TK usia 4-5/6 tahun.

Menurut Suyanto (2005:37) bahwa tahapan perkembangan anak meliputi perkembangan prenatal (sebelum lahir), pertumbuhan dan perkembangan setelah postnatal (setelah lahir). Pada tahap perkembangan ini anak mengalami banyak perubahan dalam perkembangan dan pertumbuhan mulai dari perkembangan dan pertumbuhan badan, perkembangan otak, sel syaraf, perkembangan organ sensorik, perkembangan fisik dan motorik, perkembangan kognitif, serta moral, disiplin dan etika.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan pada anak usia dini sangatlah penting karena dengan melalui tahap perkembangan tersebut maka anak akan bisa berkembang dengan baik.

2. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Undang-Undang Pendidikan No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Usia dini merupakan masa emas (*golden age*)

perkembangan bagi anak yang harus dibimbing dan dilatih agar anak dapat berkembang dengan baik.

Anwar (2007:2) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang berfungsi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta perkembangan kejiwaan peserta didik di dalam maupun diluar lingkungan keluarganya.

Dengan demikian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan pada anak usia sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar bisa berkembang dengan baik dan sempurna.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui Anak Usia Dini. Menurut Santi (2009:11) terdapat dua tujuan diselenggarakannya pendidikan Anak Usia Dini, yaitu:

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

Menurut Suyanto (2005:5) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah bangsa.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya untuk membentuk anak yang berkualitas dan mempersiapkan anak untuk mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah dasar hingga pendidikan yang lebih tinggi.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan dan perlindungan anak usia dini untuk usia 0 – 6 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik dalam jalur pendidikan formal maupun non formal. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk TK/ Raudhatul Atfhal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4 - ≤6 tahun. Sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan non formal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 0 - <2 tahun, 2- ≤4 tahun, 4- ≤6 tahun dan Program Pengasuhan untuk anak usia 0 - ≤6 tahun, kelompok bermain dan bentuk lain yang sederajat, menggunakan program untuk anak usia 2 - ≤4 tahun dan 4- ≤6 tahun. Dengan adanya program penyelenggaraan PAUD maka orang tua bisa memantau perkembangan anak meski pengasuhan dan perkembangan anak tidak sepenuhnya dilakukan oleh orang tua (Permen No 58 tahun 2009:2) Menurut Sujiono (2005:2.2) bahwa karakteristik perkembangan anak usia dini adalah rasa egosentris yang kuat, masih sulit membedakan antara imajinasi dengan realitas, mempunyai semangat

untuk mempelajari hal-hal baru, merupakan usia bermain, mempunyai masa untuk berkelompok, sering bertanya, dan mempunyai kreatifitas dalam bermain. Jadi usia 3-5 tahun merupakan masa yang peka terhadap sejumlah aspek perkembangan yang dialami oleh anak.

Menurut Rachmawati (2010:41) menyatakan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah:

1. Pendidikan bersifat menyenangkan
2. Pendidikan dalam bentuk kegiatan bermain
3. Pendidikan memadukan aspek pembelajaran dan perkembangan
4. Pendidikan mengaktifkan anak
5. Pendidikan dalam bentuk konkret

Jadi berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak dari lahir sampai 6 tahun yang dirangsang dengan pemberian pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak yang dilakukan baik dari jalur pendidikan formal maupun pendidikan non formal yang ditujukan supaya anak mempunyai kesiapan belajar (akademik) di sekolah. Pendidikan yang diberikan harus berpusat pada anak serta menjadikan individu yang cerdas dan kreatif.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Manfaat pendidikan anak usia dini menurut Masitoh (2008:1.6) adalah:

1. Pendidikan dapat mengembangkan kepribadian agar anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

2. Pendidikan membantu anak untuk tumbuh dan berkembang baik jasmani dan rohani.
3. Pendidikan dapat menumbuhkan kepercayaan diri anak.
4. Mengembangkan rasa ingin tahu serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki.

Sedangkan menurut Aisyah (2009:2.15) bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah:

1. Meningkatkan perkembangan konsep yang dimiliki anak.
2. Memungkinkan anak mengeksplorasi dan mengekspresikan pengetahuan dan keterampilan melalui berbagai kegiatan.
3. Meningkatkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungan.
4. Meningkatkan taraf kecakapan berfikir anak.

Jadi dengan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan yang diberikan pada anak usia dini sangatlah besar dalam mempersiapkan diri dan mental dalam menghadapi pendidikan yang lebih lanjut.

3. Hakikat Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Istilah kognitif mulai banyak dikenal orang ketika teori Jean Piaget banyak ditulis dan dibicarakan pada tahun 1960-an. Pengertian kognisi sebenarnya meliputi aspek-aspek struktur kognitif yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu. Pendekatan ini didasarkan pada asumsi dan keyakinan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu

fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspek.

Kognitif merupakan suatu aktifitas mental yang tinggi dan melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengolah, menyimpan informasi yang berasal dari luar dan menggunakannya pada saat dibutuhkan. Melalui kognisi seseorang dapat mengenal, memahami, mempunyai pengetahuan, berkomunikasi dan menghasilkan sesuatu.

Menurut Sujiono (2008:23) kognitif adalah proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang berbagai minat, terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Menurut teori perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Suyanto (2005:99) bahwa perkembangan kognitif anak secara umum mengikuti pola perilaku yang bersifat refleksi (tidak berpikir), sampai mampu berpikir secara abstrak dengan menggunakan logika tingkat tinggi. Dua proses mendasari perkembangan tersebut yaitu organisasi dan adaptasi. Dengan mengorganisasikan pengamatan dan pengalaman kita, maka kita dapat beradaptasi dengan ide dan pemikiran. Menurutnya anak secara aktif mengkonstruksi pengetahuan dengan cara berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Kognitif juga merupakan kecerdasan berpikir. Jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk pengetahuan dari cara berpikir. Kemampuan untuk mengkoordinasikan cara berpikir untuk menyelesaikan masalah dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa dalam perkembangan kognitif setiap anak tidak sama, ini tergantung pada tahap perkembangan yang dilaluinya. Anak akan

belajar dari lingkungannya dan dari hal baru yang diperolehnya serta anak fase konkret belajar paling baik dari benda yang diamati secara langsung. Dengan demikian kognitif merupakan kemampuan individu untuk menghubungkan dan mempertimbangkan sesuatu kejadian atau peristiwa yang dilihatnya.

b. Tujuan Perkembangan Kognitif

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya.

Menurut Piaget (dalam Sujiono,2005: 1.16) bahwa tujuan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif adalah:

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa.
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam menghubungkan peristiwa satu dan yang lainnya.
4. Agar anak memahami berbagai symbol
5. Agar anak mampu melakukan penalaran yang baik
6. Agar anak mampu memecahkan masalah persoalan hidup yang dihadapinya.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari perkembangan kognitif adalah agar anak bisa mengatasi suatu situasi dari masalah yang dihadapinya dengan jalan pikiran yang mereka punyai.

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Pada saat memasuki usia 3 tahun biasanya seorang anak akan semakin mandiri dan mulai mendekati diri pada teman-teman sebayanya. Pada tahapan selanjutnya, sekitar usia 4-5 tahun maka akan terjadi perubahan pada karakter anak dan perilaku anak. Menurut Sigmund Freud (dalam Sujiono, 2005:2.6) karakteristik anak rentang usia 3-5 tahun adalah mulai mengamati bentuk tubuhnya dan juga tubuh orang lain, perkembangan kepribadiannya juga semakin kompleks, sifat egosentrisnya menjadi kuat, pada masa ini pula dalam diri anak tercampur rasa bangga, kacau dan kebencian.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah merupakan masa yang identik dengan usia untuk bermain dengan sebaya yang mengharuskan mereka untuk berinteraksi sehingga setiap kegiatan yang mereka lakukan akan memberikan kesenangan tersendiri bagi anak.

d. Perkembangan Kognitif dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya

Menurut Piaget (dalam Sujiono, 2008:35) perkembangan kognitif meliputi 4 aspek yaitu:

1. Kematangan

Merupakan perkembangan dari susunan saraf misalnya kemampuan melihat atau mendengar yang disebabkan oleh kematangan yang sudah dicapai susunan saraf yang bersangkutan.

2. Pengalaman

Merupakan hubungan timbal balik antara organisme dengan lingkungannya dengan dunianya.

3. Transmisi Sosial

Yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial seperti cara pengasuhan dan pendidikan dari orang lain yang diberikan kepada anak.

4. *Ekuilibritas*

Yaitu adanya kemampuan yang mengatur dalam diri anak agar dia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya.

Wiriana (2008:15), kemampuan kognitif seseorang dipengaruhi oleh dua hal yaitu, faktor herediter atau keturunan dan faktor non herediter. Faktor herediter merupakan faktor yang bersifat statis, lebih sulit untuk berubah. Sebaliknya, faktor non herediter merupakan faktor yang lebih plastis, lebih memungkinkan untuk diutak-atik oleh lingkungan. Pengaruh non herediter antara lain peranan gizi, peran keluarga, dalam hal ini lebih mengarah pada pengasuhan, dan peran masyarakat atau lingkungan termasuk pengalaman dalam menjalani kehidupan.

Perkembangan kognitif sendiri sudah dapat dipersiapkan sejak dalam kandungan sampai dewasa. Asupan gizi yang sehat dan seimbang menjadi fondasi bagi perkembangan kognitif. Calon bayi juga dapat dirangsang dengan cara memberikan stimulus atau rangsangan seperti, mengajak bercakap-cakap, mendengar musik, melakukan relaksasi, menjaga stabilitas emosi pada ibu. Setelah lahir, rangsangan yang diberikan juga tetap diberikan.

Salah satu perkembangan fisik yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah perkembangan otak (Wiriana, 2008:16). Otak berkembang paling pesat pada masa bayi.

Pada masa kanak-kanak otak tidak bertumbuh dan berkembang sepesat masa bayi. Pada masa awal kanak-kanak, perkembangan otak dan sistem syaraf berkelanjutan. Otak dan kepala bertumbuh lebih pesat daripada bagian tubuh lainnya. Bertambah matangnya otak, dikombinasikan dengan kesempatan untuk mengalami suatu pengalaman melalui rangsangan dari lingkungan menjadi sumbangan terbesar bagi lahirnya kemampuan-kemampuan kognitif pada anak. Artinya, perkembangan kognitif menjadi optimal jika ada kematangan dalam pertumbuhan otak serta ada rangsangan dari lingkungannya.

Pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik apabila anak telah memenuhi 4 aspek perkembangan kognitif tersebut. Dengan perkembangan kognitif tersebut anak akan bisa mengatur diri dan bisa menyesuaikan dengan lingkungannya sehingga anak dapat berkembang dengan baik.

Menurut Sujiono (2006:122) mengatakan perkembangan kognitif dimaksud agar anak mampu melakukan eksplorasi teradap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak untuk dapat mengeksplorasi dan mencari serta mengembangkan pengetahuan yang di dapat dengan panca inderanya sehingga anak bisa berkembang dengan baik dan bisa bertahan hidup dengan kemampuan yang ia miliki.

Menurut Piaget (dalam Mutiah,2010:53) mengemukakan bahwa ada 4 tahapan perkembangan kognitif individu yaitu:

1. Tahap Sensori-motor (0-2)

Tahap ini berlangsung sejak kelahiran sampai sekitar usia 2 tahun. Dalam tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengordinasikan pengalaman inderanya (sensori) seperti melihat, mendengar dengan gerakan motor (otot) untuk menggapai, menyentuh dan oleh karenanya disebut sebagai sensori motor. Intelegensi sensori-motor dipandang sebagai inteligensi praktis (*practical intelligence*) yang berfaedah untuk belajar berbuat terhadap lingkungannya sebelum mampu berfikir mengenai apa yang sedang ia perbuat.

2. Tahap Pra-operasional (2-7)

Tahap pra-operasional terentang dari usia 2 tahun hingga 7 tahun. Pada tahap inilah konsep stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian lemah, serta keyakinan terhadap hal yang magis terbentuk. Tahap ini anak sudah memiliki penguasaan sempurna tentang objek permanen. Artinya, anak tersebut sudah memiliki kesadaran akan tetap eksisnya suatu benda yang harus ada atau biasa ada, walaupun benda tersebut sudah ia tinggalkan atau sudah tak dilihat, di dengar ataupun disentuh lagi.

3. Tahap Operasional konkrit (7-11)

Pemikiran operasional konkrit mencakup penggunaan operasi. Operasi adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkritnya. Periode ini ditandai oleh adanya tambahan kemampuan yang disebut dengan satuan langkah berfikir (*system of operation*) yang bermanfaat untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam pemikirannya sendiri.

Pada periode ini anak baru mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret.

4. Tahap Formal operasional (11- dewasa)

Pemikiran operasional formal; lebih abstrak daripada seorang anak. Remaja tidak lagi terbatas pada pengalaman konkret aktual sebagai dasar pemikiran sebaliknya mereka dapat memunculkan khayalan, kemungkinan hipotesis atau dalil dan penalaran abstrak.

Periode ini remaja telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan baik secara simultan maupun berurutan.

Berbagai tahap perkembangan kognitif yang telah dikemukakan juga dipengaruhi oleh bermacam faktor. Menurut Sujiono (2008:125) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain yaitu:

1. Faktor *hereditas* (keturunan)
2. Faktor lingkungan
3. Kematangan
4. Pembentukan
5. Minat dan bakat
6. Kebebasan

Berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak sangatlah penting. Guru dan orangtua hendaknya mampu mengembangkan potensi tersebut dengan cara menjelaskan sesuatu dengan kata-kata atau dengan gambar. Selain itu perkembangan kognitif juga di pengaruhi oleh banyak faktor baik yang bersifat eksternal maupun internal.

e. Indikator Kognitif

Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan

anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial-emosional.

Untuk pencapaian tahap perkembangan tersebut maka dilakukan suatu ketetapan atau indikator untuk mencapainya. Adapun indikator yang digunakan untuk perkembangan kognitif anak yaitu dalam perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola yang terdiri dari mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu misal menurut warna, bentuk, ukuran, memasang benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya, dan memasangkan bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama (lingkaran, segi empat, balok).

4.Hakekat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan. Dengan bermain, anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangannya dalam dimensi motorik kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, sosial dan sikap hidup. Namun, peran orang tua tetap sangat besar dalam membimbing anak dalam proses bermain tersebut. Orang tua dan guru dapat membimbing anak untuk dapat melakukan permainan yang bermanfaat dan mengembangkan potensi kecerdasan anak.

Menurut Piaget (dalam Mutiah,2010:137) menyatakan bahwa:

“Bermain adalah hal yang esensial bagi kesehatan anak-anak, meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan member tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang e cara potensial berbahaya”.

Menurut Soegeng (dalam Yulianti,2009:6) “bermain merupakan suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan

menggunakan alat atau untuk mencapai tujuan tertentu”. Menurut Wong (dalam Yulianti,2009:6) pengertian bermain adalah suatu kegiatan alamiah yang dilakukan oleh anak atas keinginan sendiri dalam rangka mengungkapkan konflik dirinya sendiri yang tidak disadari guna memperoleh kesenangan dan kepuasan”.

Menurut Gallauhe (dalam Hartati,2005:85) menyatakan bahwa “bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif serta menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh badannya”.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan proses alamiah yang dengan sendirinya akan dilakukan oleh anak-anak. Anak-anak tidak perlu disuruh ataupun dilarang untuk bermain. Anak-anak akan berusaha untuk memiliki keinginan dan mencapai keinginannya tersebut. Bermain akan memicu semangat kompetisi dalam jiwa anak-anak dan melatih perkembangan fisik secara terus menerus akan melatih perkembangan otot-otot anak dan juga meningkatkan laju stimulasi perkembangan anak sehingga dapat meningkatkan kecerdasan anak dari aktivitas bermain tersebut.

b. Karakteristik Bermain

Karakteristik bermain menurut Hartati (2005:91) yaitu:

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

5. Bermain menurut 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 diinginkannya saat itu
8. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Berbagai macam karakteristik permainan, maka permainan tersebut memiliki perbedaan dan ciri tersendiri dari kegiatan yang lain. Adapun ciri permainan tersebut yaitu: menyenangkan dan menggembirakan yang ditandai adanya keriangannya dari para pemain serta sifatnya fleksibel.

Menurut Montolalu (2007:2.4) karakteristik bermain anak adalah:

1. Bermain adalah sukarela

Dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya, bukan iming-iming hadiah atau karena diperintah oleh orang lain.

2. Bermain adalah pilihan anak

Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain atau *nonplay*.

3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau *stress*.

4. Bermain adalah simbolik

Bermain tidak selalu harus menggunakan hal yang sebenarnya khususnya pada anak prasekolah dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka.

5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksprimenn, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

Pendapat di atas disimpulkan bahwa bermain merupakan keinginan yang timbul dari dalam diri anak yang dilakukan dengan senang dan secara sukarela tanpa desakan dari orang lain yang akhirnya akan menimbulkan suatu pengalaman baru yang bermanfaat bagi anak.

c. Teori Bermain

Teori bermain menurut pandangan Newman (dalam Mulyadi,2004:55) yaitu:

- 1) *Surplus Energy*, dimana bermain merupakan penyaluran energi yang berlebihan.
- 2) *Relaxation and Recuperation*, bahwa bermain merupakan cara seseorang untuk menjadi lebih santai dan segar setelah energinya tersalurkan
- 3) *Preparation*, bermain sebagai perilaku instinktif dimana anak-anak mempraktekkan elemen-elemen yang lebih kecil dari sejumlah perilaku orang dewasa yang lebih kompleks.
- 4) *Recapitulation*, adanya hubungan antara kegiatan bermain dengan evolusi kebudayaan.

- 5) *Growth and Enhancement*, bermain merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan anak dengan melatih berbagai keterampilan baru dan menyempurnakannya.
- 6) *Socioemotional expression*, bermain merupakan ekspresi simbolik dari suatu harapan dan merupakan upaya pengendalian pengalaman-pengalaman yang menegangkan.
- 7) *Cognitivi restructuring*, bermain merupakan suatu upaya asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses dimana organisme menerapkan struktur yang sudah ada tanpa modifikasi terhadap aspek baru dari lingkungan yang dihadapinya sedangkan akomodasi adalah proses dimana organisasi memodifikasi struktur yang sudah ada menjadi struktur baru untuk menyesuaikan diri terhadap tuntutan lingkungan.

Dengan teori bermain di atas dapat kita simpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan spontan dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan enstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan yang sistematis dengan hal di luar bermain dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak melakukan adaptasi dengan lingkungannya.

Teori Klasik (dalam Suyanto,2005: 119) mengemukakan alasan mengapa anak suka bermain dengan dasar sebagai berikut:

- 1). Kelebihan energi

Teori ini antara lain didukung oleh filsuf Inggris Herbert Spencer yang menyatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Jika kehidupannya normal, maka anak kelebihan energi yang selanjutnya digunakan untuk bermain.

2). Rekreasi dan Relaksasi

Teori ini menyatakan bahwa bermain dimaksudkan untuk menyegarkan kembali tubuh. Jika energi sudah digunakan untuk melakukan pekerjaan, anak-anak menjadi lelah dan kurang bersemangat. Dengan bermain, anak-anak memperoleh kembali energi sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali.

3). *Instink*

Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan sifat bawaan (*instink*) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.

4). Rekapitulasi

Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus untuk mempersiapkan diri untuk hidup pada jaman sekarang.

Berdasarkan yang kita ketahui bahwa semua anak suka bermain. Mereka menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain baik bermain sendiri, teman sebaya maupun orang yang lebih dewasa. Dengan kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak maka anak perlu diawasi dan di bimbing oleh guru maupun orangtua. Di jaman yang modern, anak lebih sedikit waktu bermain karena banyaknya tugas yang diberikan oleh guru di sekolah sehingga celah bagi anak untuk bermain sambil belajar menjadi semakin terbatas.

d. Tujuan Bermain

Tujuan bermain menurut Moeslichatoen (2004:32) yaitu:

- 1) Melalui bermain anak dapat memuaskan untuk kebutuhan, perkembangan dimensi motorik, kognitif, bahasa, social, emosional, nilai dan sikap hidup.
- 2) Melalui bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah (*problem solving*).
- 3) Melalui bermain kreatifitas anak akan berkembang.

Apabila kegiatan belajar dilakukan dalam suasana bermain, anak akan lebih menikmati dan gembira serta tidak terpaksa. Dengan demikian, anak akan lebih senang untuk melakukan sesuatu setelah anak bermain dengan gembira.

Tujuan bermain di Taman Kanak-kanak menurut Montolalu (2007:1.5) adalah:

- 1) Menanamkan budi pekerti yang baik
- 2) Melatih anak untuk dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan buruk
- 3) Melatih sikap ramah, suka kerja sama dan menunjukkan sikap kepedulian
- 4) Menanamkan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari
- 5) Melatih anak untuk mencintai lingkungan dan ciptaan Tuhan
- 6) Melatih anak untuk selalu tertib dan patuh terhadap peraturan.
- 7) Melatih anak untuk berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- 8) Menjaga keamanan diri
- 9) Melatih anak untuk mengerti berbagai konsep moral yang mendasar seperti salah, benar dan jujur.

Pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan bermain bagi anak adalah dengan bermain anak dapat memuaskan diri sesuai dengan kebutuhan mereka dan mengembangkan kemampuan kognitif mereka untuk memecahkan masalah (*problem solving*) yang mereka temui saat bermain. Dengan bermain, anak bisa menyalurkan minat dan kemampuan yang mereka miliki, bisa melatih sikap dan menanamkan disiplin serta

berani dan bisa menjaga keamanan diri mereka sehingga dengan bermain anak bisa melatih diri untuk mempersiapkan masa yang akan datang.

e. Manfaat Bermain

Menurut Yulianti (2009:10) manfaat bermain untuk mengoptimalkan perkembangan anak yaitu:

- 1). Bermain bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar seperti berlari, melompat atau duduk, serta motorik halus seperti menulis, menyusun gambar atau balok, menggunting. Secara tidak langsung permainan merupakan perencanaan psikologis bagi anak untuk mencapai kematangan dan keseimbangan pada masa yang akan datang.
- 2). Bermain dapat mengoptimalkan kinerja otak kanan
- 3). Bermain dapat menjadi sarana anak untuk belajar menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial.
- 4). Bermain bersama teman bisa membuat anak belajar memberi dan berbagi, serta belajar memahami nilai memberi dan menerima sejak dini.
- 5). Bermain juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri, mempercayai orang lain, kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah.
- 6). Bermain dapat melatih perkembangan moral dan etika pada sikap anak.
- 7). Bermain dapat mengembangkan kreativitas karena dalam permainan, anak-anak dapat menerapkan ide-ide mereka.
- 8). Bermain dapat mengembangkan komunikasi dan bahasa anak karena bermain merupakan salah satu alat komunikasi. Bagi anak-anak yang belum mampu

berkomunikasi secara verbal, menggambar dan bermain peran adalah bahasa dan komunikasi bagi mereka. dengan bermain, anak mampu mengutarakan maksud dan pemikirannya terhadap teman-temannya. Pembelajaran komunikasi seperti ini akan melatih komunikasi anak secara alami.

Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan kecerdasan otak anak. Bermain dapat membantu anak untuk mengenali dirinya dan lingkungan sekitarnya. Namun, tetap saja orang tua harus menjaga dan mengawasi proses bermain anak dan memberikan pengarahan yang sekiranya perlu. Hal itu akan membuat anak-anak lebih memahami permainan dan bertanggungjawab terhadap permainan yang dimainkannya.

Selain itu manfaat bermain menurut Mulyadi (2004:60) yaitu: 1) manfaat fisik, 2) manfaat terapi, 3) manfaat edukatif, 4) manfaat kreatif, 5) pembentukan konsep diri, 6) manfaat sosial dan 7) manfaat moral.

Setiap permainan yang dilakukan oleh anak-anak tidak semuanya baik. Ada permainan yang baik dan ada pula permainan yang tidak baik. Anak-anak hanya mengerti bahawa mereka melakukannya dengan penuh rasa gembira tanpa mengetahui resiko yang mereka hadapi. Menurut Montolalu (2007:2.6) ciri permainan yang baik untuk anak-anak adalah sebagai berikut:

- 1) Anak-anak yang diberi kesempatan yang melimpah dan berkesinambungan, mereka juga hendaknya mendapat banyak kesempatan yang menurut perasaan anak.
- 2) Berbagai perbedaan dapat di akomodasikan. Tantangan yang bersifat positif dapat disertakan guna memungkinkan setiap anak untuk turut berpartisipasi.
- 3) Berbagai hal yang menyangkut kemungkinan timbulnya masalah sosial dan fisik sudah di pertimbangkan.

- 4) Tujuan jelas, konstan dan kemungkinan untuk di capai.
- 5) Evaluasi di lakukan baik secara formal maupun informal dengan pemahaman bahwa akan ada *trial and error* (mencoba-coba dan membuat kesalahan).
- 6) Kemungkinan adanya kesalahan di akui dan dapat di maafkan serta adanya kesempatan untuk mencoba lagi.
- 7) Pengalaman diberikan dalam hal pengendalian diri akan rasa frustrasi sementara
- 8) Semua komponen permainan menumbuhkan kemampuan berorientasi sosial secara positif

Berbagai permainan yang dilakukan oleh anak-anak hendaknya orangtua dan guru bisa memilih mana permainan dan bermain bagaimana yang positif bagi anak-anak, tapi tetap dalam pengawasan.

Pendapat di atas manfaat bermain adalah bebas melakukan kegiatan tanpa ada paksaan dan mempunyai aturan yang menyenangkan bagi anak. Bermain juga bermanfaat untuk mengoptimalkan kinerja otak untuk dapat mengembangkan kreatifitas anak sehingga anak bisa menciptakan ide-ide yang baru selama permainan yang dilakukan anak adalah permainan yang baik dan positif bagi anak.

5. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan merupakan semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahannya. Anak didik secara aktif melakukan kegiatan bermain dan menggunakan seluruh panca indera secara optimal

sehingga permainan tersebut terasa menyenangkan dan juga akan meningkatkan aktifitas otak dan memperlancar proses belajar mengajar di sekolah.

Menurut Sudono (2005:25) menyatakan bahwa:

“Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Alat itu berfungsi mengenal lingkungan serta mengajarkan anak untuk melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan panca inderanya secara aktif dan menyenangkan, ini juga akan meningkatkan aktifitas sel otaknya”.

Pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa alat permainan merupakan seluruh benda yang digunakan oleh anak untuk bermain. Dengan alat permainan yang dimiliki maka anak bisa bebas untuk bermain sehingga permainan tersebut terasa menyenangkan dan akhirnya anak dapat memberikan respon yang positif terhadap permainan yang dimainkannya.

Alat permainan yang diperlukan untuk kegiatan bermain dan belajar dibagi dalam 2 kelompok. Ada alat permainan yang digunakan dalam kelas dan ada juga alat permainan yang digunakan di luar kelas. Menurut Suratno dalam Sudono (2005:90) menyatakan bahwa alat permainan dibedakan atas 2 yaitu:

1. Alat permainan dari lingkungan

Alat permainan yang berasal dari lingkungan merupakan alat permainan yang berasal dari tempat tinggal anak seperti perkotaan dengan alat permainan yang berasal dari kaleng bekas, balon, kantong plastik dan pedesaan seperti biji-bijian, batok kelapa, jerami padi dan lainnya.

2. Alat permainan edukatif

Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan bagi anak prasekolah seperti balok yang dibuat dari plastik, permainan

merangkai gambar dan merangkaikan bagian-bagian kecil menjadi sebuah bentuk tertentu yang diinginkan anak (tetris). Alat permainan tersebut umumnya aman digunakan anak dan dengan warna serta bentuk yang menarik.

Dalam perkembangannya, istilah alat permainan ini sering dilengkapi menggunakan istilah yang lain yaitu alat permainan edukatif. Menurut Sugianto (dalam Warpala, 2011:15) mengemukakan bahwa “alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan”. Jadi, dapat di simpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang secara sengaja di rancang untuk meningkatkan kecerdasan anak dalam belajar. Dengan alat permainan tersebut akan mempermudah anak untuk belajar sehingga tidak merasa bosan dalam belajar.

Menurut Direktorat PADU, Depdiknas 2003 (dalam Warpala,2011:21) mendefenisikan bahwa:

“Alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak”.

Jadi, alat permainan edukatif dirancang pembuatannya secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek kehidupan.

Berbagai pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa alat permainan adalah semua alat yang di gunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak yang menimbulkan rasa senang terhadap anak dan rasa ingin tahu serta dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak.

b. Syarat-syarat Alat Permainan

Menurut Montolalu (2007:7.4) bahwa syarat alat permainan adalah:

1. Setiap alat permainan hendaknya menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.
2. Ukuran dan bentuk sesuai dengan usia anak.
3. Aman dan tidak berbahaya bagi anak
4. Menarik baik warna maupun bentuknya
5. Awet, tidak mudah rusak dan mudah dipelihara
6. Murah dan mudah diperoleh
7. Kualitas harus dipertahankan
8. Alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan eksperimen.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan syarat alat permainan harus mempunyai kualitas yang baik sesuai dengan usia anak dan tidak berbahaya bagi anak sehingga anak merasa nyaman untuk bermain.

c. Fungsi Alat Permainan

Menurut Montolalu (2007:7.4) bahwa setiap alat permainan yang ada di TK hendaknya berfungsi mendidik, memberi pemahaman dan melatih keterampilan serta pembiasaan. Makin lengkap mainan yang tersedia maka kegiatan akan semakin menarik dan merangsang anak untuk melakukan aktifitas yang mengasyikkan.

Menurut Warpala (2011:22) bahwa fungsi alat permainan adalah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak TK yang meliputi perkembangan kognitif, sosial, emosional bahasa, fisik-motorik dan seni. Selain itu fungsi alat permainan adalah:

1. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
2. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan indikator
3. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.
4. Memberikan kesempatan kemampuan anak. Anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan berfungsi sebagai penunjang untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang ada dalam setiap diri anak dan sebagai alat untuk bersosialisasi dengan teman sebaya dalam bermain.

d. Tujuan Alat Permainan

Dengan adanya berbagai alat permainan pada intinya mempunyai tujuan yang sama. Menurut Warpala (2011:12) tujuan dari alat permainan yaitu:

1. Memperjelas materi yang diberikan.

Pemanfaatan alat permainan dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Dengan pemanfaatan langsung dari alat permainan tersebut anak dapat secara langsung melihat, mengamati, membandingkan, memasangkan dan mengenali berbagai warna.

2. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk beresplorasi dan beresprimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Motivasi dan minat anak untuk beresplorasi dan beresprimen merupakan faktor penting penunjang keberhasilan belajar anak.

3. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak, alat permainan bagi anak dapat mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangan. Menurut Montolalu (2005:1.2) mengatakan bahwa tujuan alat permainan adalah menimbulkan suasana yang menyenangkan dan keakraban diantara sesama teman sehingga akan betah tinggal disekolah.

Menurut Eliyawati (2005:62) bahwa tujuan alat permainan adalah meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Adapun aspek-aspek tersebut adalah aspek fisik, emosi, social, bahasa, kognitif dan moral.

Jadi, setiap alat permainan akan mempunyai tujuan yang sama yaitu menciptakan kesenangan pada anak saat bermain dan merangsang perkembangan anak dari berbagai aspek.

e. Manfaat Alat Permainan

Menurut Santrock (dalam Desmita, 2007:142) menyatakan bahwa manfaat alat permainan adalah alat permainan mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebayanya, meredakan ketegangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak dan tingkah laku anak tertentu yang berguna untuk kehidupannya pada usia lanjut.

Sedangkan menurut Hetherington (dalam Desmita, 2007:142) bahwa alat permainan untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan permainan akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

Dengan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan yang disediakan oleh guru dimulai dari pengadaan, pemeliharaan dan pemanfaatannya akan

memungkinkan anak meningkatkan kemampuan kognitif dan bisa mengeksplorasi dirinya yang berguna bagi kehidupannya.

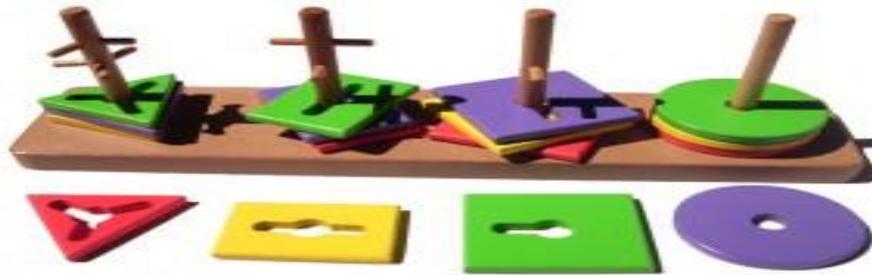
6. Permainan Menara Kunci

1. Pengertian Menara Kunci

Menurut Yulianti (2009:44) menara kunci adalah salah satu dari berbagai permainan edukatif yang dapat merangsang daya pikir anak, termasuk di antaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Selain itu juga, mainan edukatif menuntut ketelitian dan ketekunan anak saat bermain. Menurut Hurlock (dalam Yulianti,2009:44) menggunakan sebutan awal masa kanak-kanak sebagai usia menjelajah, usia bertanya dan usia kreatif.

Menara kunci merupakan alat peraga edukasi yang mendatangkan keasyikkan tersendiri bagi anak-anak usia dini. Untuk memainkannya perlu kesabaran dan kreatifitas anak karena dengan mainan edukatif ini anak aka berlatih untuk menghadapi masalah. Secara umum, menara kunci terdiri atas potongan bentuk geometri berlubang warna-warni dan pasak vertikal dengan rintangan. Cara memainkannya anak melepaskan dan mengacak kepingan geometri dari pasak. Kemudian, anak memasang kembali kepingan dengan mencocokkan lubang kepingan terhadap rintangan pada anak.

Cara memainkan seperti itu bukanlah hal yang mudah karena pada setiap tiang pasak menara kunci terdapat rintangan sehingga diperlukan kejelian dan kesabaran untuk memasukkan dan mengeluarkan bentuk. Caranya dengan memutar balok, menyesuaikan lubang balok dengan rintangan pasak yang ada.



Gambar 1. Permainan Menara Kunci

Manfaat memainkan mainan edukatif menara kunci yaitu:

- 1). Melatih konsentrasi dan ketelitian.
- 2) Melatih kreativitas.
- 3) Melatih logika.
- 4) Melatih motorik halus dan emosi.
- 5) Melatih bentuk geometri.
- 6) Melatih warna.
- 7) Melatih koordinasi tangan serta melatih *problem solving*.

2. Konsep Geometri

Geometri berasal dari dua kata yaitu *ge* dan *metria* yang secara bahasa pengukuran bumi. Pada dasarnya geometri adalah kajian matematika yang abstrak sehingga dalam mempelajarinya dan menyajikannya tidaklah mudah. Geometri menempati posisi khusus dalam kurikulum matematika menengah, karena banyaknya konsep-konsep yang termuat di dalamnya. Dari sudut pandang psikologi, geometri merupakan penyajian abstraksi dari pengalaman visual dan spasial, misalnya bidang, pola, pengukuran dan pemetaan. Sedangkan dari sudut pandang matematik, geometri

menyediakan pendekatan-pendekatan untuk pemecahan masalah, misalnya gambar-gambar, diagram, sistem koordinat, vektor, dan transformasi. Geometri juga merupakan lingkungan untuk mempelajari struktur matematika (dalam Ruseffendi,1994:19)

Menurut Usiskin (dalam Ruseffendi,1994:19) mengemukakan bahwa:

1. Geometri adalah cabang matematika yang mempelajari pola-pola visual,
2. Geometri adalah cabang matematika yang menghubungkan matematika dengan dunia fisik atau dunia nyata,
3. Geometri adalah suatu cara penyajian fenomena yang tidak tampak atau tidak bersifat fisik, dan
4. Geometri adalah suatu contoh sistem matematika.

Menurut Simanjuntak (1993:49) ada beberapa konsep geometri yang mendasar yaitu:

- a. Titik, merupakan satuan dasar dalam geometri yang menyatakan suatu tempat dalam ruang yang di wakili oleh noktah dan menggunakan huruf kapital,
- b. Garis yaitu terdiri dari titik yang banyaknya tak hingga dan tersusun rapi. Garis mamiliki ketebalan dan dapat di perpanjang tanpa batas dalam ruang dua dimensi.

Berdasarkan hal-hal yang dipelajari dalam geometri, titik merupakan himpunan yang tak terhingga banyaknya. Titik dalam geometri di perlukan untuk menunjukkan posisi, tempat atau letak dari suatu objek. Kegiatan yang menarik perhatian anak akan berdampak pada peningkatan pemahaman anak terhadap konsep-konsep yang di pelajarnya. Oleh karena itu pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran geometri sangat diperlukan.

Pada dasarnya geometri adalah kajian matematika yang abstrak, sehingga dalam mempelajarinya dan menyajikannya tidaklah mudah. Dengan demikian guru diuntut untuk bisa menyajikan materi geometri dengan cara yang bisa dimengerti oleh anak seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik, menggunakan alat peraga yang sesuai dengan materi tersebut.

Dengan strategi yang tepat maka anak akan mudah mengerti dan meningkatkan kognitif serta mental anak sehingga mental bisa berkembang dengan baik. Menurut Van Hiele (dalam Subariah,2006:95) menyimpulkan bahwa perkembangan mental anak dalam memahami geometri yaitu:

1. Tahap pengenalan

Yaitu tahap ketika seseorang mulai mengenal bentuk-bentuk geometri dan namanya tetapi belum memahami sifat-sifatnya.

2. Tahap analisis

Yaitu tahap ketika seseorang sudah mengetahui dan memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri, tetapi belum memahami hubungan antar bentuk-bentuk geometri tersebut.

3. Tahap pengurutan

Yaitu tahap ketika seseorang sudah dapat mengklasifikasikan, mengurutkan dan menggeneralisasikan bentuk-bentuk geometri berdasarkan sifat-sifat sesuatu

4. Tahap dedukasi

Yaitu tahap ketika seseorang mulai dapat berpikir secara deduktif dan mengembangkan bukti melalui defenisi, aksioma, postulat, dan dalil, tetapi belum memahami pentingnya suatu sistem deduktif.

5. Tahap keakuratan atau *rigor*

Tahap ketika seseorang dapat memahami bahwa ketepatan dari suatu yang mendasar itu penting, ia sudah dapat bekerja dalam berbagai system geometri.

Berdasarkan dengan adanya tahap-tahap perkembangan mental dalam memahami geometri, maka seorang guru lebih bisa melihat atau memperhatikan perkembangan dan kemampuan yang ada pada diri anak. Selain itu guru juga harus mengetahui beberapa pengajaran geometri.

Dalam pembelajaran geometri, Simanjuntak (1993:54) membagi tujuan pembelajaran geometri tersebut menjadi dua bagian yaitu:

a. Tujuan Pembelajaran Umum

Adalah memahami kaidah dan prinsip-prinsip geometri dan pengukuran.

b. Tujuan Pembelajaran Khusus

Mengenal bangun-bangun geometri datar beserta sifat-sifatnya, mengenal bangun-bangun geometri ruang beserta sifat-sifatnya dan hubungannya pada bangun-bangun geometri, mengenal konsep panjang, keliling, luas, volume bangun-bangun geometri, menggunakan satuan ukuran panjang, keliling, luas, volume, sudut, waktu dan berat beserta hubungan di antara satuan ukuran yang berkaitan dengannya.

Selain itu tujuan pembelajaran geometri bagi siswa adalah agar siswa memperoleh rasa percaya diri mengenai kemampuan matematikanya, menjadi pemecah masalah yang baik, dapat berkomunikasi secara matematik, dan dapat bernalar secara matematik. Sedangkan Budiarto menyatakan bahwa tujuan pembelajaran geometri adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, mengembangkan intuisi keruangan,

menanamkan pengetahuan untuk menunjang materi yang lain, dan dapat membaca serta menginterpretasikan argumen-argumen matematik.

Berdasarkan pendapat di atas pada dasarnya geometri mempunyai peluang yang lebih besar untuk dipahami siswa dibandingkan dengan cabang matematika yang lain. Hal ini karena ide-ide geometri sudah dikenal oleh siswa sejak sebelum mereka masuk sekolah, misalnya garis, bidang dan ruang. Dalam memahami geometri, maka seorang guru lebih bisa melihat atau memperhatikan perkembangan dan kemampuan yang ada dalam diri anak sehingga kemampuan yang ada dalam diri anak bisa berkembang dengan baik.

B. Penelitian yang Relevan

1. Hasanah (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Menara Gelang Di TK Sakinah Kec. Koto Tangah”, menemukan bahwa terdapatnya peningkatan kemampuan kognitif anak, mengenal konsep bilangan, bentuk geometri, warna dan huruf melalui permainan menara gelang dari siklus I ke siklus II meningkat menjadi 74,94%.
2. Yenilisa (2009) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Timbang Ukur Di TK Islam Terpadu AL-Kautsar Duri”, menemukan bahwa terdapatnya peningkatan kemampuan kognitif anak sebesar 80% dari siklus ke II setelah adanya tindakan atau perlakuan dari siklus I.

Dalam penelitian relevan ini terdapat persamaan dengan penulis yaitu sama-sama melakukan penelitian untuk meningkatkan kognitif anak melalui berbagai macam

permainan, siklus, program kegiatan atau pelaksanaan, sedangkan perbedaannya yaitu waktu pelaksanaan, materi RKH yang di praktekan langsung, tempat penelitian serta media atau jenis permainan yang digunakan.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan fenomena yang telah di uraikan, maka dibutuhkan suatu cara agar bisa meningkatkan kemampuan kognitif anak untuk lebih optimal. Salah satu cara yang digunakan yaitu dengan menggunakan menara kunci. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menyiapkan media pembelajaran yang mudah dimengerti anak dan dibimbing oleh guru dan didukung oleh suasana yang menyenangkan maka anak akan merasa senang untuk belajar sehingga kemampuan kognitif anak meningkat.

Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut ini.



Gambar 2. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Perkembangan kognitif anak dapat meningkat melalui permainan menara kunci berbentuk geometri di TK Perwad Aur Duri Padang .

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Kemampuan kognitif anak dapat berkembang dan meningkat dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang tepat.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan anak untuk meningkatkan perkembangan dan kemampuan anak serta mencapai tujuan pembelajaran.
3. Dalam permainan menara kunci kemampuan yang dapat dicapai yaitu: anak dapat mengelompokkan benda dan memasangkan sesuai dengan pasangannya, serta dapat mengenal bentuk dan nama-nama geometri dengan baik.
4. Dengan permainan menara kunci dapat melatih kesabaran, ketelitian, perkembangan motorik, emosional anak (*problem solving*) serta rasa percaya diri dan keberanian pada diri anak.
5. Kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan menggunakan permainan menara kunci pada anak kelompok Abu Bakar Siddiq di TK Perwad Aur Duri Padang.
6. Permainan menara kunci sangat menarik dan disukai oleh anak karena dengan permainan menara kunci anak bisa bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang terdapat dalam kesimpulan, maka implikasinya dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Melalui permainan menara kunci yang telah dilakukan dalam pembelajaran geometri diharapkan guru dapat menerapkan permainan menara kunci dalam proses belajar mengajar
2. Peran orangtua juga diharapkan sebagai motivator pertama anak dirumah agar kemauan anak untuk belajar meningkat serta orangtua juga bisa mengatur waktu anak secara teratur antara bermain dan belajar, serta mendampingi anak saat melakukan kegiatan agar menjadi lebih mengerti apa yang dilakukan.
3. Penggunaan permainan menara kunci merupakan salah satu kreatifitas guru dalam menggunakan media pendidikan dalam proses belajar mengajar.

C. Saran

1. Pada pihak sekolah dapat menyediakan alat-alat permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran agar kemampuan anak dapat berkembang dengan baik.
2. Guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang baik dan tenang agar kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Guru harus bisa menciptakan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar.

4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kognitif anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
5. Untuk para pembaca diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1989. *Manajemen Penelitian Rineka*. Jakarta: Bumi Aksara
- , 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- , 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Anwar. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini*. IKAPI. Jakarta: Alfabeta
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum TK dan RA Standar Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Desmita. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hasanah. 2011. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Menara Gelang di TK Sakinah Kec. Koto Tangah*. (Skripsi). Padang. FIP
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Kusumah, Wijaya. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lisa, Yeni. 2009. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Timbang Ukur Di TK Al-Kautsar Duri*. (Skripsi). Padang. FIP.
- Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti
- Mariani, Desi. 2011. *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Dadu Di TK AL- Qur'an Annisa Padang*. (Skripsi). Padang. FIP.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: Universitas Terbuka