

**PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN
DADU BERGAMBAR BINATANG DI KELOMPOK B5
TK AL-QUR'AN AL-HIDAYAH KOTA SOLOK**

SKRIPSI

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



Oleh :

MARNITA

NIM. 2009/50941

**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**

PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN DADU BERGAMBAR BINATANG DI KELOMPOK B5 TK AL- QUR'AN AL-HIDAYAH KOTA SOLOK

Nama : MARNITA
NIM : 2009/50941
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Tim Penguji,

- | | | | | |
|----|------------|---|-----------------------------|----|
| 1. | Ketua | : | Dra. Hj. Izzati, M.Pd | 1. |
| 2. | Sekretaris | : | Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd | 2. |
| 3. | Anggota | : | Drs. Dadan Suryana | 3. |

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang di Kelompok B5 TK Al-Qur'an Al-Hidayah Kota Solok**

Nama : MARNITA

NIM : 2009/50941

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra. Hj. Izzati, M.Pd
NIP. 19570502 198603 2 003

Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd
NIP. 19610812 198803 2 001

Ketua Jurusan,

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

ABSTRAK

Marnita. 2012. Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang di Taman Kanak-Kanak Al-Qur'an Alhidayah Kota Solok. Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang. Skripsi

Masalah di dilatarbelakangi oleh pengembangan kognitif anak masih rendah dan juga guru kurang kreatif dalam menciptakan permainan dalam proses pembelajaran anak di TK Al-Qur'an Alhidayah Kota Solok Tahun Pelajaran 2011/2012, apakah dengan menggunakan permainan dadu bergambar binatang ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak di TK Al-Qur'an Alhidayah Kota Solok dengan menggunakan permainan dadu bergambar binatang.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Al-Qur'an Alhidayah Kota Solok melalui penggunaan media dalam pembelajaran yang tepat dan menarik bagi anak, bagi sekolah dapat meningkatkan kualitas pekerjaan guru serta tercapainya kompetensi yang diharapkan dengan memperbanyak media atau alat peraga untuk bermain bagi anak. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber berhitung dan inspirasi untuk dapat menggabungkan penelitian di kemudian hari dengan menggunakan aspek yang berbeda. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menggunakan metode permainan (*games*) yang dalam hal ini permainan yang dipilih adalah permainan dadu bergambar binatang.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B5 TK Al-Qur'an Alhidayah Kota Solok tahun pelajaran 2011-2012 sebanyak 30 orang yang terdiri dari 15 orang anak perempuan dan 15 orang anak laki-laki. Data tentang kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran diperoleh dari lembaran observasi yang dianalisis dengan teknik persentase.

Dari penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II, hasil penelitian dari siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah. Maka dilanjutkan pada siklus II. Hasilnya terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak menjadi tinggi sehingga tujuan dari kegiatan permainan dadu bergambar binatang di TK Al-Qur'an Alhidayah Kota Solok sudah tercapai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan dadu bergambar binatang telah dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan syafaat-Nya sehingga dengan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang di Kelompok B5 TK Al-Qur’an Al-Hidayah Kota Solok”**.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencapai dan mengumpulkan informasi yang dikemudian hari dapat menjadi data bagi kita semua terhadap peningkatan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tebak kartu bergambar untuk menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Untuk penyelesaian penulisan skripsi ini peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan, dan sampai tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibuk Dra. Hj. Izzati, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibuk Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons selaku Dekan FKIP UNP Padang.
5. Bapak dan Ibu Dosen di PG-PAUD FKIP UNP Padang yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti
6. Bapak dan Ibu Staf Pegawai Tata Usaha Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Padang yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ayahanda dan Ibunda serta saudara-saudara peneliti yang telah begitu banyak memberikan doa dan dorongan moril dan materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
8. Kepada suami tercinta Jasman dan ananda Yoga, Yozi, dan Yori, yang telah memberikan dorongan, semangat, doa serta waktu yang sebanyak-banyaknya bagi ibu guna menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Hj. Nurhaina Jamal selaku Ketua Yayasan TK Al-Qur'an Alhidayah Kota Solok
10. Ibu Hudia, A.Ma selaku kepala TK Al-Qur'an Alhidayah Kota Solok beserta majelis guru dan murid-murid yang telah bekerjasama dan membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Teman-teman mahasiswa PG-PAUD Angkatan 2009 buat kebersamaannya baik dalam suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Selanjutnya peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang namanya tidak sempat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam penulisan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan, dan dorongan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amal ibadah dan diberi pahala yang berlipat ganda oleh Allah SWT. Amin.. yaa rabbal ‘alamin.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I	PENDAHULUAN	1
	A. Latar Belakang Masalah	1
	B. Identifikasi Masalah	4
	C. Pembatasan Masalah	4
	D. Perumusan Masalah	5
	E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
	F. Tujuan Penelitian	5
	G. Manfaat Penelitian	5
	H. Definisi Operasional	6

BAB II	KAJIAN PUSTAKA	7
	A. Landasan Teori.....	7
	1. Hakikat Anak Usia Dini	7
	a. Pengertian Anak Usia Dini	7
	b. Karakteristik Anak Usia Dini	8
	2. Pendidikan Anak Usia Dini	10
	a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	11
	b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	12
	c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	13
	d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	14
	3. Perkembangan Kognitif	15
	a. Pengertian Kognitif	15

b.	Tujuan Pengembangan Kognitif	16
c.	Karakteristik Pengembangan Kognitif	16
d.	Manfaat Perkembangan Kognitif bagi Anak Usia Dini	17
e.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	18
f.	Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang	19
B.	Penelitian Yang Relevan	21
C.	Kerangka Berfikir	22
D.	Hipotesis Tindakan	23
BAB III	RANCANGAN PENELITIAN	24
A.	Jenis Penelitian.....	24
B.	Subjek Penelitian	25
C.	Prosedur Penelitian	25
D.	Instrumentasi	36
E.	Teknik Pengumpulan Data	38
F.	Teknik Analisis Data	39
BAB IV	HASIL PENELITIAN	41
A.	Deskriptif Data	41
B.	Analisis Data	45
1.	Siklus I	46
2.	Siklus II	69
C.	Pembahasan	93
1.	Pembahasan Siklus I	94
2.	Pembahasan Siklus II	97
BAB V	PENUTUP	102
A.	Simpulan	102
B.	Implikasi	103
C.	Saran	104

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan I	Kerangka Konseptual	23
Bagan II	Siklus Penelitian Tindakan Kelas	26

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Format Indikator	35
Tabel 2.	Format Observasi	37
Tabel 3.	Format Wawancara	37
Tabel 4.	Format Penilaian	38
Tabel 5.	Kondisi Awal Sebelum Tindakan Penelitian	42
Tabel 6.	Hasil Observasi Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang pada Siklus I Pertemuan Pertama	50
Tabel 7.	Hasil Observasi Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang pada Siklus I Pertemuan Kedua	56
Tabel 8.	Hasil Observasi Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang pada Siklus I Pertemuan Ketiga	62
Tabel 9.	Hasil Observasi Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang pada Siklus I	66
Tabel 10.	Hasil Observasi Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang pada Siklus II Pertemuan Pertama	72
Tabel 11.	Hasil Observasi Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang pada Siklus II Pertemuan Kedua	78
Tabel 12.	Hasil Observasi Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang pada Siklus II Pertemuan Ketiga	84
Tabel 13.	Hasil Observasi Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang pada Siklus II	88

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.	Kondisi Awal Sebelum Tindakan	44
Grafik 2.	Siklus I Pertemuan Pertama	52
Grafik 3.	Siklus I Pertemuan Kedua	58
Grafik 4.	Siklus I Pertemuan Ketiga	64
Grafik 5.	Rekapitulasi Siklus I Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang	68
Grafik 6.	Siklus II Pertemuan Pertama	74
Grafik 7.	Siklus II Pertemuan Kedua	80
Grafik 8.	Siklus II Pertemuan Ketiga	86
Grafik 9.	Rekapitulasi Siklus II Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang	92

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus I
- Lampiran 2 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus II
- Lampiran 3 Format Wawancara Siklus I
- Lampiran 4 Format Wawancara Siklus II
- Lampiran 5 Hasil Rata-rata Penilaian Pengembangan Kognitif Anak Siklus I
- Lampiran 6 Hasil Rata-rata Penilaian Pengembangan Kognitif Anak Siklus II
- Lampiran 7 Media dan Foto Dokumentasi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Dadu
Gambar 2	Kartu Angka
Gambar 3	Guru Menerangkan Media
Gambar 4	Guru Menerangkan Media
Gambar 5	Guru Menerangkan Media
Gambar 6	Anak Memperhatikan Guru Menerangkan Cara Permainan
Gambar 7	Anak Memulai Permainan
Gambar 8	Proses Permainan
Gambar 9	Proses Permainan
Gambar 10	Anak Sedang Mencari Angka
Gambar 11	Permainan Dilanjutkan dengan Kelompok berikutnya

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk memberikan bekal kepada anak agar mereka bisa menghadapi tantangan di masa depan yang semakin hari semakin kompleks. Kemajuan zaman yang semakin pesat menuntut pendidik termasuk orang tua dan guru untuk tidak hanya memberikan pendidikan kepada anak pada saat mereka telah memasuki usia sekolah, tetapi juga semenjak mereka usia dini. Hal ini disebabkan pendidikan anak usia dini memegang peranan yang penting dalam meletakkan dasar bagi pendidikan lanjut nanti.

Pendidikan anak usia dini formal memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral, dan sebagainya. Jadi pendidikan anak usia dini merupakan peletak dasar bagi perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Baik buruknya seorang anak ditentukan oleh pendidikan yang diberikan pada saat mereka masih usia dini. Pendidikan anak usia dini sebagian besar dilakukan dalam rumah tangga. Jadi rumah tangga juga memegang peranan penting dalam mengembangkan perilaku sebab mereka lebih banyak menghabiskan waktu di rumah tangga bersama anggota keluarga lainnya.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan dasar. (UU RI No.20 Tahun 2003).

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk sarana pendidikan anak usia dini dalam bentuk formal. Dengan memakai prinsip belajar sambil bermain, bermain seraya belajar. (Depdiknas 2005:6).

Pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak didik, yaitu aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, kemandirian, seni, moral dan nilai agama. (Depdiknas, 2004).

Pelaksanaan pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak adalah melalui kegiatan yang terprogram dan terencana antara lain, mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, meniru pola, menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya, membilang, mengenal lambang bilangan dan juga mengenal bunyi suara binatang dan lain-lain.

Kegiatan pembelajaran kognitif di TK merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini juga diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar berhitung anak seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, bentuk, ukuran, warna, posisi, dan lain-lain.

Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan dapat dimulai dari anak usia TK. Anak dilingkungan kehidupannya seringkali menemukan

berbagai bentuk angka, seperti pada kalender, jam, uang, dan lain-lain. Jadi angka telah menjadi bagian yang sering dijumpai oleh anak. Maka sudah selayaknya anak-anak diperkenalkan dengan konsep angka tersebut.

Seorang guru diharapkan dapat merancang permainan yang dapat meningkatkan minat anak dalam kegiatan pembelajaran kognitif ini, agar anak didik tidak cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran kognitif.

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengajar ditemukan bahwa pengembangan kognitif anak-anak di TK Al-Qur'an belum optimal. Ada beberapa faktor yang menyebabkan hal ini terjadi. Pertama, belum meningkatnya perkembangan kognitif anak dengan optimal, yang dapat dilihat dari banyaknya anak yang hanya hafal dan angka tapi tidak tahu bentuk angkanya.

Kedua, kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan suatu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak dan juga karena kurangnya pengetahuan guru tentang cara meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Ketiga, kurangnya sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran kognitif ini sehingga anak tidak tertarik dalam hal pembelajaran kognitif.

Berdasarkan hal tersebut di atas penulis tertarik untuk memberikan solusi dalam kegiatan pengembangan kognitif ini melalui sebuah permainan yaitu permainan dadu bergambar binatang. Permainan ini merupakan permainan yang dapat meningkatkan minat anak dalam kegiatan pembelajaran. Permainan ini dirancang dengan melibatkan anak didik agar

dapat aktif dalam pembelajaran yang mengenalkan anak pada konsep bilangan dan lambang bilangan. Permainan dadu bergambar diawali dengan kegiatan anak disuruh untuk melemparkan dadu ke lantai dan sisi dadu yang di atas akan dilihat dan dihitung berapa gambar binatang yang ada di sisi atas tersebut. Setelah anak menghitung maka anak disuruh mencari angka yang sesuai, angka ini dibuatkan berbentuk kartu angka.

Dari latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti pengembangan kognitif anak dengan permainan dadu bergambar binatang di kelompok B5 TK Al-Qur'an Alhidayah Kota Solok.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif anak belum meningkat dengan optimal.
2. Kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan bentuk permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak
3. Kurang tersedianya sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran kognitif anak.
4. Masih banyak anak yang belum mengenal angka.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas peneliti memfokuskan pada kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan bentuk permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah peningkatan perkembangan kognitif anak melalui permainan dadu bergambar binatang di TK Al-Qur'an Alhidayah Kota Solok?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti merancang sebuah kegiatan permainan dadu bergambar binatang di TK Al-Qur'an Alhidayah Kota Solok, khususnya di kelompok B5 untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan dadu bergambar binatang di taman kanak-kanak.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Anak

Meningkatkan kemampuan berhitung anak dan anak dapat mengenal lambang bilangan.

2. Guru

Proses penelitian dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

3. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga dalam mencapai tujuan pendidikan sehingga anak didik meningkat kemampuan kognitifnya.

4. Peneliti

Diharapkan proses dan hasil penelitian dapat menambah ilmu pengetahuan serta kreativitas peneliti.

H. Defenisi Operasional

“Pengembangan Kognitif” yang dimaksudkan adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.

“Permainan dadu bergambar binatang” dalam PTK ini adalah sebuah permainan yang memakai kubus/dadu yang pada setiap sisinya akan ditempelkan bermacam gambar binatang dengan jumlah yang berbeda. Dadu dilemparkan dan gambar yang di atas akan dihitung dan dicocokkan dengan kartu angka yang ada.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Setiap anak terlahir dengan potensi dan bakat yang berbeda-beda. Anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Menurut Santoso (2005:2.8) agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, para guru hendaknya memahami hakikat anak didik, termasuk anak usia dini agar dapat melaksanakan tindakan pendidikan dengan tepat.

Adapun menurut Nugraha (2008:20) mengemukakan bahwa usia dini bagi anak adalah fase fundamental bagi perkembangan individu yang disebut juga sebagai *golden age* atau usia emas. Pengalaman-pengalaman yang dijalani anak mungkin akan membentuk pengalaman yang akan dibawa seumur hidupnya.

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia sejak lahir sampai umur 6 tahun.

Ki Hajar Dewantara dalam Nugraha (2008:49) mengemukakan bahwa anak (manusia) adalah titipan Tuhan yang terdiri dari unsur badan kasar (jasmani) dan badan halus (rohani). Anak lahir dengan kodrat dan pembawaan masing-masing.

Adapun menurut Hartati (2007:2)

Menurut Depdiknas (2002:3) anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia dari lahir 0 – 8 tahun. Anak usia ini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi dari motorik kasar dan halus), intelegensi, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, terdiri dari jasmani dan rohani yang terlahir dengan kodrat dan bawaan masing-masing. Anak usia dini berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat yang membutuhkan bimbingan dari guru dan orang tuanya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Eliyawati (2005:2) ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar. Karakteristik anak yang dimaksud adalah unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi/khayalan, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek,

bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman serta semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Karakteristik perkembangan anak usia dini khususnya anak usia 4-6 tahun menurut Hibana dalam Aisyah (2006:1.10) adalah meliputi:

- 1) Perkembangan fisik anak ditandai dengan keaktifan anak untuk melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.
- 2) Perkembangan bahasa, ditandai dengan kemampuan anak memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- 3) Perkembangan kognitif (daya pikir anak) ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya.
- 4) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial walaupun aktifitas bermain dilakukan anak secara bersama dengan anak lainnya.

Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Erlamsyah (2007:3) adalah sebagai berikut: 1) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Salah satu bentuk dari rasa ingin tahu anak adalah dengan senang dan tertarik menyelidiki diri sendiri dan lingkungan mereka; 2) Memiliki kemampuan merekam yang tinggi. Anak suka sekali meniru apa yang dilihatnya baik itu perbuatan yang baik maupun buruk; 3) Masa bermain. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak usia dini. Kekhasan bermain anak adalah anak senang bermain dengan teman

sebayu; 4) Masa aktif dan kreatif. Pada usia ini anak melakukan berbagai aktifitas, senang membentuk, membuat berbagai macam bentuk, menemukan jawaban, aktif mengeksplorasi, menginvestigasi lingkungan mereka; 5) Keinginan berteman dengan teman sebaya sangat tinggi; 6) Masa percaya diri dan berani. Selama usia ini anak menunjukkan kepercayaan diri yang tinggi dan berani melakukan suatu kegiatan yang mungkin dilihat orang dewasa sebagai tindakan yang penuh resiko.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa karakteristik anak usia dini, yaitu: unik, egosentris, aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kaya fantasi, bergairah untuk belajar, masa percaya diri dan berani. Karakteristik anak usia dini harus dipahami oleh orang tua dan pendidik agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendidik anak usia dini.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan program pendidikan yang diselenggarakan sebelum masuk jenjang pendidikan dasar. Proses pendidikan itu terjadi sejak anak masih berada dalam kandungan, lalu sesudah lahir, sampai SD kelas awal (I, II, dan III). Dengan demikian pendidikan anak usia dini berakhir pada usia kira-kira 8 tahun (Santoso, 2005:2.9).

Bredcamp dalam Masitoh (2004:1.6) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani

anak dari lahir sampai dengan delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa dan fisik anak.

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum pendidikan adalah upaya sadar untuk membentuk pribadi anak menjadi orang dewasa yang mandiri (Santoso, 2005:2.13).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 11 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Masitoh (2004:1.9) pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual.

Dari uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini untuk membimbing, mengasuh, memfasilitasi kegiatan

pembelajaran, memberikan rangsangan-rangsangan agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang mereka lalui.

b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Cara belajar anak berbeda dengan cara belajar orang dewasa. Hal ini sesuai dengan karakteristik perkembangan yang dimiliki anak tersebut. Adapun karakteristik cara belajar anak menurut Masitoh (2004:6.11-6.15) adalah: 1) Anak belajar melalui bermain; 2) Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya; 3) Anak belajar secara alamiah; 4) Anak belajar paling baik apabila yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Bradekom dan Rosegrant dalam Hartati (2003:6) adalah: 1) Anak merasa aman secara psikologis serta kebutuhan-kebutuhan fisiknya terpenuhi, 2) Anak mengkonstruksi pengetahuannya, 3) Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, 4) Kegiatan belajar untuk merefleksikan suatu tindakan yang tak putus-putus yang mulai dengan keadaran kemudian beralih ke eksplorasi, 5) Anak belajar melalui bermain, 6) Minat dan kebutuhan anak untuk mengetahui sesuatu terpenuhi, 7) Unsur variasi individual anak diperhatikan.

Dari pendapat ahli di atas tergambar bahwa anak belajar dari bermain. Melalui bermain anak dapat mengamati sesuatu hal,

mengembangkan kreativitas serta melalui bermain anak akan melakukan penemuan. Bermain secara langsung akan mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak.

Bermain akan lebih bermakna bagi anak jika dalam bermain anak memakai alat permainan. Alat bermain adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak-anak untuk memenuhi naluri bermainnya yang memiliki berbagai macam sifat dan bentuk. Dengan alat permainan anak akan merasa puas dan senang dalam bermain.

Jadi karakteristik pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak melalui bermain sehingga anak dapat memperoleh ilmu pengetahuan melalui bermain dan kegiatan bermain tersebut minat dan kebutuhan anak dapat kita ketahui dan terpenuhi.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sebagai falsafah bangsa. Juga agar anak dapat belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain, anak mampu mengembangkan kepribadian, watak, dan akhlak mulia dan juga agar anak dapat memahami fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat (Suyanto, 2005:5).

Menurut Jalal dalam Santoso (2005:2.18) menyatakan bahwa tujuan PAUD adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak.

PAUD meliputi seluruh proses stimulus psikososial dan tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi dalam institusi pendidikan.

Sedangkan menurut Solehuddin (2006:4.14) menegaskan bahwa pendidikan prasekolah termasuk TK pada dasarnya dimaksudkan untuk mendorong dan memperlancar belajar dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan peserta didik agar berkembang secara optimal dan menyeluruh.

c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Para pendidik pada PAUD hendaklah profesional, salah satunya tidak melakukan kesalahan karena bisa sangat fatal bagi pertumbuhan anak kelak di kemudian hari. Oleh karena itu guru harus memahami manfaat-manfaat dari pendidikan anak usia dini. Menurut Depdiknas (2005:7) manfaat pendidikan anak usia dini adalah: 1) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, 2) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar, 3) Menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, 4) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, 5) Mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki anak, 6) Menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.

Adapun menurut Solehuddin (2006:4.16) mengemukakan bahwa fungsi pendidikan anak usia dini adalah: 1) Pengembangan potensi, 2) Penanaman dasar akidah dan keimanan, 3) Pembentukan dan pembiasaan perilaku yang diharapkan, 4) Pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan, 5) Pengembangan motivasi dan sikap belajar yang positif.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan semua potensi anak didik untuk mempersiapkan peserta didik memasuki pendidikan dasar.

3. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Menurut Sujiono (2004:1.4) kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Salah satu aspek perkembangan anak yang dikembangkan adalah aspek kognitif. Mengenai perkembangan kognitif dalam Sujiono (2004:24) berpendapat bahwa anak pada rentangan usia dini masuk dalam perkembangan berpikir praoperasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris anak semakin nyata. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba, ataupun ia cium, melalui panca indra yang dimilikinya. Pengetahuan kognitif anak dikenal juga

dengan istilah pengembangan daya pikir, pengembangan kognitif di taman kanak-kanak dilaksanakan dengan bermain dan menyenangkan.

Menurut Gardner dalam Kemendiknas (2010:5) mengemukakan pengertian kognitif sebagai suatu kemampuan seseorang untuk memisahkan masalah atau menciptakan produk-produk yang bernilai dalam satu atau beberapa lingkungan budaya tertentu.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir untuk menghubungkan, menilai serta memecahkan masalah dari suatu peristiwa.

b. Tujuan Pengembangan Kognitif

Menurut Masitoh dalam Aisyah (2006:1.12) disebutkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif anak di TK bertujuan untuk: Mengembangkan kemampuan berpikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, 2) Dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, 3) Membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya serta pengetahuan akan ruang dan waktu, 4) Mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan, 5) Mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam Sujiono (2004:34) karakteristik perkembangan kognitif bagi anak yang berumur 0-2 tahun adalah:

1) Perkembangan skema melalui refleksi-refleksi untuk mengetahui dunianya, 2) Mencapai kemampuan dalam mempersiapkan ketetapan dalam objek. Sedangkan untuk umur 2-7 tahun adalah penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan.

Menurut Yusuf (2001:167) mengemukakan perkembangan kognitif anak masa prasekolah sebagai berikut:

- 1) Mampu berpikir dengan menggunakan simbol.
- 2) Berpikrnya masih dibatasi oleh persepsi mereka meyakini apa yang dilihatnya dan hanya terfokus pada satu dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama. Cara berpikir mereka bersifat memusat.
- 3) Berpikir masih kaku, cara berpikirnya terfokus pada keadaan awal atau akhir suatu transformasi, bukan kepada transformasi itu sendiri.
- 4) Anak sudah mengerti dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk, dan ukuran.

d. Manfaat Perkembangan Kognitif bagi Anak Usia Dini

Menurut Piaget dalam Sujiono (2004:1.16) mengatakan bahwa manfaat perkembangan kognitif bagi anak usia dini adalah: 1) Agar anak mampu mengembangkan persepsinya berdasarkan yang dilihat, dengar dan rasakan; 2) Agar anak mampu melatih ingatannya; 3) Agar

anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya.; 4) Agar anak memahami berbagai simbol; 5) Agar anak mampu melakukan penalaran; 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya.

Manfaat dari perkembangan kognitif bagi anak usia dini adalah:

1) Agar anak dapat berpikir logic dan sistematis, 2) Agar anak memiliki keterampilan berhitung yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, 3) Agar anak memahami konsep ruang dan waktu, 4) Agar anak memiliki daya abstraksi dan apresiasi serta membangun daya kreatifitas dan imajinasi anak.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat perkembangan kognitif bagi anak usia dini adalah agar anak dapat mengembangkan daya pikir meteka serta mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya agar anak dapat berkreaitifitas dan berimajinasi secara baik.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Sujiono (2004:1.18) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain: 1) Faktor hereditas/keturunan; 2) Faktor lingkungan; 3) Faktor kematangan; 4) Pembentukan; 5) Minat dan bakat; dan 6) Kebebasan.

Adapun menurut Purwanto dalam Taufik (2010:8) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan intelegensi antara

lain: 1) Faktor pembawaan (genetik); 2) Faktor gizi; 3) Faktor kematangan; 4) Faktor pendidikan, dan 5) Faktor kebebasan psikologi.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, yaitu: faktor keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, kebebasan, gizi, dan pendidikan, dan psikologis.

f. Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang

1) Pengertian Dadu Bergambar Binatang

Dadu bergambar binatang adalah berbentuk kubus dimana di dalam kubus tersebut terdapat gambar binatang yang hidup di air dan yang hidup di udara, atau di darat. Dengan adanya gambar binatang tersebut anak akan lebih mengenal lagi binatang yang kecil dan binatang yang besar.

Jadi jelaslah tujuan dari dadu bergambar ini adalah dapat melatih kemampuan otak anak dan dapat meningkatkan imajinasi anak yang lebih luas. Permainan dadu ini sempat menghilang seiring dengan runtuhnya kerajaan Romawi.

Sekitar tahun 1100-an, permainan dadu mulai merebak di Eropa dan menjadi kegemaran para kerabat kerajaan Inggris dan Perancis. Di Indonesia, permainan dadu juga dikenal di seluruh penjuru negeri. Sayangnya, jenis permainan dadu ini kental dengan unsur perjudian. Meski begitu ada pula jenis permainan dadu yang

dikenal di seantero jagad namun tidak ada unsur gambling. Halma, Ular Tangga, Ludo, dan Monopoli merupakan jenis permainan yang langkahnya ditentukan oleh jumlah mata dadu.

Dadu bergambar binatang dapat diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan. Dengan gambar-gambar binatang yang dibuat menarik dan disukai anak sehingga anak dapat berkembang motoriknya, bergembira, bermain bersama-sama.

2) Alat Permainan

Permainan dadu bergambar ini membutuhkan alat-alat permainan sebagai berikut:

a) Gambar kubus yang berbentuk segi empat ukuran 5 cm x 5 cm dan di atas kubus tersebut diberi gambar binatang yang diberi warna dengan krayon.

b) Bahan yang digunakan:

Dadu, Kertas karton, Lem, Gambar binatang, Krayon , Tempat mengocok dadu.

c) Alat yang digunakan:

Gunting, Rol

d) Kartu Angka

Potong kertas karton menggunakan gunting dengan ukuran 4 cm x 6 cm sebanyak 30 lembar lalu potongan kertas tersebut diberi angka 1 – 5 masing-masing sebanyak 6 lembar kemudian warnai angka menggunakan krayon.

3) Cara Permainan Dadu Bergambar Binatang

Sebelum memulai permainan, guru menerangkan tentang media permainan kepada anak didik. Kemudian guru membagi anak didik menjadi dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri atas empat orang.

Permainan diawali dengan pelemparan dadu oleh salah seorang anak dari kelompok pertama. Setelah dadu dilempar, anak didik meletakkan kartu angka pada gambar binatang yang sesuai dengan gambar binatang yang keluar pada saat pelemparan dadu. Angka yang diletakkan dimulai dari angka yang terkecil, kemudian permainan diteruskan oleh anak yang lain.

Agar anak menjadi bersemangat dalam memainkan permainan ini guru memberikan motivasi dengan melombakan permainan ini, yaitu kelompok yang pertama mencapai angka terbesar (5) akan menjadi pemenang.

B. Penelitian yang Relevan

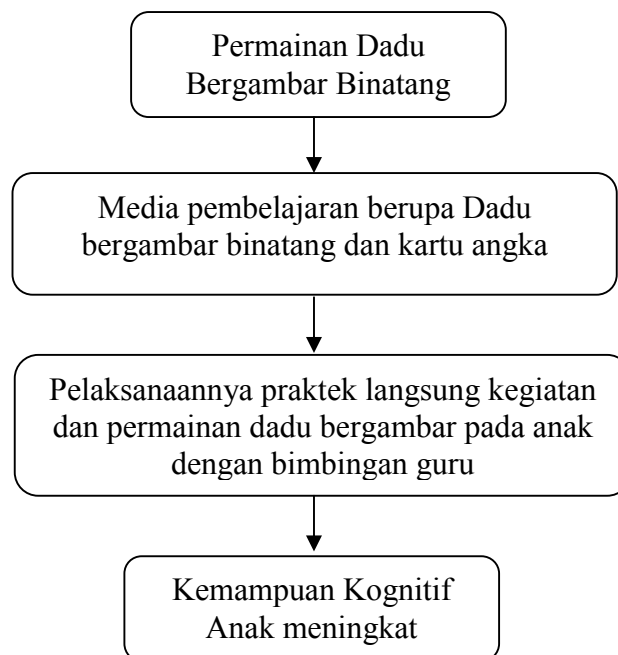
1. Rise Olivia Ediza (2005), "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Bermain Kartu Angka pada Kelompok Bermain PAUD Bahari Pasir Kandang Kecamatan Koto Tangah Padang", menemukan bahwa perkembangan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui permainan kartu angka di PAUD Bahari Pasir Kandang Kecamatan Koto Tangah Padang.

2. Yuliati (2006), “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kuister di Kelompok B PAUD Ekselen Bukittinggi”, ditemukan bahwa melalui permainan Kuister dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di PAUD Ekselen Bukittinggi.

C. Kerangka Berpikir

Meningkatkan perkembangan kognitif anak dapat dilaksanakan sedini mungkin. Perkembangan kognitif di TK diawali dengan pengenalan konsep berhitung dan pengenalan lambang bilangan.

Permasalahan di TK adalah kurang kreatifnya guru dalam menciptakan suatu bentuk permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Oleh sebab itu, penulis melaksanakan suatu bentuk permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu permainan dadu bergambar binatang.



Bagan 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Perkembangan kognitif dapat berkembang melalui permainan Dadu Bergambar Binatang di TK Al-Qur'an Alhidayah Kota Solok.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk sarana pendidikan anak usia dini dalam bentuk formal.
2. Pelaksanaan pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak adalah melalui kegiatan yang terprogram dan terencana, antara lain yaitu mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak.
3. Pengembangan kemampuan kognitif anak di TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat memperoleh pelajarannya, dapat menemukan bermacam alternatif pemecahan masalah membantu anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif.
4. Adapun faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif diantaranya faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor keturunan, dan faktor pembentukan.
5. Dadu bergambar binatang adalah berbentuk kubus dimana di dalam kubus terdapat gambar binatang.
6. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam kelas secara bersama.
7. Prosedur pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan secara bersiklus yang dimulai pada siklus pertama.

8. Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, kemampuan kognitif anak pada kelompok B5 TK Al-Qur'an Alhidayah Kota Solok masih rendah.
9. Setelah dilakukan permainan dadu bergambar binatang pada siklus I dan siklus II, kemampuan kognitif anak melakukan permainan lempar dadu bergambar binatang sudah sangat tinggi yaitu mencapai lima puluh tujuh persen dan yang bernilai tinggi empat puluh tiga persen yang sedang.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan kegiatan bermain dadu dapat meningkatkan kreativitas anak. Dengan mengembangkan kreativitas anak melalui penggunaan bermacam media dan sarana permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak sehingga dalam hal ini metode belajar yang harus diperbaiki oleh guru dalam rangka mengembangkan kreativitas anak. Dengan demikian agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak antusias dalam belajar diharapkan guru membuat berbagai teknik dan metode permainan sehingga anak dapat menerima dan kemampuan anak meningkat.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan berbagai permainan sehingga anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar yang membosankan. Bagi setiap guru bangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan penuh semangat, dan berikanlah pembelajaran kepada

anak dengan bersemangat dan antusias dalam memberikan permainan kepada anak usia dini.

C. Saran

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

1. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan dadu bergambar binatang dalam mengembangkan kognitif anak.
2. Agar pembelajaran lebih menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang metode pembelajaran seperti menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan.
3. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai referensi yang dapat memberikan informasi dalam pengembangan kognitif anak.
4. Pendidikan

Dengan begitu pesatnya pengembangan kognitif anak melalui permainan dadu bergambar binatang pada TK Al-Qur'an Alhidayah Kota Solok maka hendaknya pendidikan dapat lebih memberikan variasi lagi dalam pembelajaran kognitif anak melalui lembaran-lembaran kegiatan sehingga lupa dengan konsep pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

5. Penelitian selanjutnya

Penelitian ini hanya terbatas pada kegiatan kognitif anak saja dengan permainan dadu bergambar binatang. Sedangkan masih banyak

lagi metode dan media yang dapat mengoptimalkan pengembangan kognitif anak. Oleh sebab itu dalam penelitian berikutnya untuk dapat melakukan penelitian yang lebih bervariasi agar dapat merangsang anak agar lebih tertarik lagi dan menyukai permainan dadu bergambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2006. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bambang Sujono, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdiknas. 2002. *Kurikulum dan Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2005. *Kurikulum dan Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Ediza, Rise Olivia (2005), “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Bermain Kartu Angka pada Kelompok Bermain PAUD Bahari Pasir Kandang Kecamatan Koto Tengah Padang”
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Erlamsyah. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Hariadi, Moh. 2003. *Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya
- Hibana, S.R. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press
- Hildayani, Rini., dkk. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: UT
- Kunandar. 2008. *Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Grafindo Persada
- Masitoh, dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan
- Montolalu, B.E.F., dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, Takdiroatun. 2005. *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelegences Anak Usia Taman Kanak-kanak)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional