

**Upaya Meningkatkan Pengembangan Kognitif Anak  
Melalui Kartu Kata Bergambar Pada  
Papan Planel di TK Negeri Pembina  
Kota Pariaman**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak  
Usia Dini Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan  
Program Strata (S1) Pada Jurusan PG-PAUD  
Universitas Negeri Padang*



**Oleh**

**SRI WAHYUNI**

08/07774

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

## HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*

### **Upaya Meningkatkan Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kartu Kata Bergambar Pada Papan Planel di TK Negeri Pembina Kota Pariaman**

Nama : Sri Wahyuni  
NIM : 07770/2008  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2010

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

- |               |                                 |   |          |
|---------------|---------------------------------|---|----------|
| 1. Ketua      | Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd       | : | 1. _____ |
| 2. Sekretaris | Rismareni Pransisika, SS, M. Pd | : | 2. _____ |
| 3. Anggota    | Dra. Farida Mayar, M. Pd        | : | 3. _____ |
| 4. Anggota    | Dr. Dadan Suryana               | : | 4. _____ |
| 5. Anggota    | Drs. Indra Jaya, M. Pd          | : | 5. _____ |

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Upaya Meningkatkan Pengembangan Kognitif Anak Melalui  
Kartu Kata Bergambar Pada Papan Planel di TK Negeri  
Pembina Kota Pariaman**  
Nama : Sri Wahyuni  
NIM : 07770/2008  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Mei 2011

Disetujui oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Dra.Hj. Dahliarti, M.Pd**  
NIP. 19480128 197503 2 001

**Rismareni Pransiska, M.Pd**  
NIP. 19820128 200812 2 003

Ketua Jurusan,

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

## **ABSTRAK**

**Sri Wahyuni. 2008/07770. Upaya meningkatkan Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Papan Planel di TK Negeri Pembina Kota Pariaman. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK Negeri Padang Kecamatan Pariaman Tengah Kota Pariaman. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk upaya peningkatan pengembangan kognitif anak melalui kartu kata bergambar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) apakah pembelajaran melalui kartu kata bergambar dapat meningkatkan pengembangan kognitif anak dalam mengenal konsepsi huruf, warna dan macam-macam buah-buahan di TK Negeri Pembina Kecamatan Pariaman Tengah. 2) kemampuan anak dalam menyebutkan kata dari kartu kata bergambar di TK Negeri Pembina Kecamatan Pariaman Tengah. 3) kemampuan anak menyusun kepingan huruf di TK Negeri Pembina Kecamatan Pariaman Tengah. 4) kemampuan anak membaca kartu bergambar di TK Negeri Pembina Kecamatan Pariaman Tengah.

Populasi penelitian ini adalah anak kelompok B3 TK Negeri Pembina Kecamatan Pariaman Tengah yang berjumlah 17 orang, yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi/pengamatan kegiatan anak selama melakukan permainan kartu bergambar pada papan planel di TK Negeri Pembina Kecamatan Pariaman Tengah yang dianalisis dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil rata-rata persentase kemampuan kognitif anak dalam permainan kartu kata bergambar dilihat dari sebelum tindakan sampai pada siklus II adalah 13,23% sebelum tindakan 23,49% setelah siklus I dan 88,23% setelah siklus II.

Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan kartu kata bergambar pada papan planel dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Pembina Kecamatan Pariaman Tengah.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis aturkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul *“Upaya Meningkatkan Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Papan Planel di TK Negeri Pembina Kota Pariaman”*.

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Fransiska, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
5. Seluruh dosen-dosen Jurusan PG-Paud Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Kedua orang tua dan Kakanda yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
7. Teristimewa buat suami Roni Buss yang telah banyak telah banyak membantu penulis selama penyusunan Skripsi ini dan yang telah memberikan semangat atau motivasi selama perkuliahan penulis, baik materil maupun spiritual.
8. Ibu Hj. Neni Muslim selaku Kepala TK Negeri Pembina Kota Pariaman yang telah memberikan kesempatan waktu bagi penulis menyelesaikan Skripsi penelitian ini.
9. Anak didik TK Negeri Pembina Kota Pariaman yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
10. Teman-teman angkatan 2008 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.
11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT.

Penulis sangat menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan.

Untuk itu penulis mohon maaf, saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan penulis pada khususnya.

Padang, Mei 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

### HALAMAN PERSETUJUAN

### HALAMAN PENGESAHAN

|                     |     |
|---------------------|-----|
| ABSTRAK.....        | i   |
| KATA PENGANTAR..... | ii  |
| DAFTAR ISI .....    | iv  |
| DAFTAR TABEL.....   | v   |
| DAFTAR GRAFIK.....  | vi  |
| DAFTAR BAGAN.....   | vii |

### BAB I PENDAHULUAN

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| A. Latar Belakang Masalah.....      | 1 |
| B. Identifikasi Masalah .....       | 6 |
| C. Pembatasan Masalah .....         | 6 |
| D. Rumusan Masalah .....            | 7 |
| E. Rancangan Pemecahan Masalah..... | 7 |
| F. Tujuan Penelitian .....          | 7 |
| G. Manfaat penelitian.....          | 8 |
| H. Definisi operasional .....       | 9 |

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| A.. Landasan Teori .....       | 10 |
| 1. Hakikat Anak Usia Dini..... | 10 |

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| 2. Pengembangan Kognitif .....                        | 11 |
| a. Pengertian Kognitif .....                          | 11 |
| b. Teori Pengembangan Kognitif .....                  | 13 |
| c. Klasifikasi Pengembangan Kognitif .....            | 16 |
| 3. Bermain .....                                      | 25 |
| a. Pengertian Bermain .....                           | 25 |
| b. Ciri-ciri Permainan .....                          | 27 |
| c. Manfaat Alat Permainan .....                       | 28 |
| 4. Bermain Untuk Meningkatkan kemampuan Kognitif..... | 29 |
| 5. Kartu Kata Bergambar Pada Papan Panel.....         | 30 |
| B. Penelitian Yang Relevan .....                      | 32 |
| C. Kerangka Konseptual .....                          | 32 |
| D. Hipotesis Tindakan .....                           | 33 |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian.....        | 34 |
| B. Setting Penelitian .....     | 35 |
| C. Subjek Penelitian.....       | 36 |
| D. Objek Penelitian .....       | 36 |
| E. Prosedur Penelitian .....    | 36 |
| F. Sumber Data.....             | 41 |
| G. Teknik Pengumpulan Data..... | 41 |
| H. Alat Pengumpulan Data .....  | 42 |

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| I. Analisa Data.....            | 43 |
| J. Indikator Keberhasilan ..... | 45 |

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

|                         |    |
|-------------------------|----|
| A. Deskripsi Data ..... | 46 |
| B. Pembahasan .....     | 65 |

#### **BAB V PENUTUP**

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan ..... | 75 |
| B. Saran.....       | 76 |

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                                                                                                    | Halaman |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada papan Planel Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)..... | 46      |
| 2. Sikap Anak dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Papan planel Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....     | 48      |
| 3. Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada papan Planel Siklus I (Setelah Tindakan).....     | 54      |
| 4. Sikap Anak dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Papan planel Siklus I (Setelah Tindakan) .....        | 56      |
| 5. Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada papan Planel Siklus II (Setelah Tindakan).....    | 61      |
| 6. Sikap Anak dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Papan planel Siklus II (Setelah Tindakan).....        | 63      |
| 7. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif anak (anak kategori sangat tinggi).....                                                       | 67      |
| 8. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif anak (anak kategori tinggi).....                                                              | 69      |
| 9. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif anak (anak kategori rendah).....                                                              | 71      |

## DAFTAR GRAFIK

| Grafik                                                                                                                                                   | Halaman |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada papan Planel Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)..... | 47      |
| 2. Sikap Anak dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Papan planel Kondisi Awal (SebelumTindakan).....      | 49      |
| 3. Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada papan Planel siklus I (Setelah Tindakan).....     | 54      |
| 4. Sikap Anak dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Papan planel siklus I (Setelah Tindakan).....         | 56      |
| 5. Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada papan Planel siklus II (Setelah Tindakan).....    | 62      |
| 6. Sikap Anak dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Papan planel siklus II (Setelah Tindakan).....        | 64      |
| 10. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif anak (anak kategori sangat tinggi).....                                                      | 67      |
| 11. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif anak (anak kategori tinggi).....                                                             | 69      |
| 12. Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif anak (anak kategori rendah).....                                                             | 71      |

## DAFTAR BAGAN

| Bagan                              | Halaman |
|------------------------------------|---------|
| 1. Kerangka Konseptual.....        | 33      |
| 2. Siklus Prosedur Penelitian..... | 38      |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Usia Taman Kanak-kanak (TK) merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya mengembangkan potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui bermain. Bermain di TK diharapkan tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan kognitif saja tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional, oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, social, nilai dan sikap hidup melalui bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan bermain ini.

Dalam dunia anak-anak sikap hidup dan kebiasaan anak telah mengalami perubahan baik terhadap teman sebaya maupun dengan lingkungannya. Anak diusia ini mulai mengembangkan perasaan dan kemampuan serta pembentukan watak dan ingin melakukan semuanya dengan sendiri, rasa ingin tahunya yang besar perlu dikembangkan dengan menunjukkan rasa antusias bila ia menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru seperti yang tercantum dalam undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003

tentang system pendidikan nasional Bab II pasal 3 menyatakan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) merupakan investasi yang amat besar bagi keluarga dan bagi bangsa. Anak-anak adalah generasi penerus keluarga dan sekaligus penerus bangsa. Betapa bahagianya orang tua melihat anak-anaknya berhasil, baik dalam bidang pendidikan, dalam keluarga, dalam masyarakat maupun dalam karir. Pendidikan anak usia dini (PAUD) amat penting bagi keluarga untuk menciptakan generasi penerus keluarga yang baik dan berhasil seperti yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang PAUD BAB I pasal I ayat 14 menyatakan pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak *prenatal*, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel syaraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel syaraf otak, tetapi hubungan antara sel syaraf otak terus berkembang. Begitu pentingnya usia dini, sampai ada teori yang menyatakan bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai dan 80% pada usia delapan tahun. Suyanto, (2005:7).

Perkembangan anak dimulai sejak dalam kandungan, dan dilanjutkan pada usia dini. Oleh karena itu penting bagi calon ibu, ibu hamil, bagi para ibu yang mempunyai anak usia dini dan pendidikan anak usia dini untuk mendapatkan intervensi (*parent intervention*), seperti pemberian wawasan tentang kehamilan, tentang gizi ibu hamil dan gizi anak, cara merawat dan mendidik anak. Setelah lahir anak perlu mendapatkan stimulasi pendidikan orang tua dan tempat penitipan anak bertanggungjawab untuk memberi stimulasi pendidikan tersebut. Oleh karena itu pada ibu dan pengelola TPA perlu belajar PAUD. Kemudian anak usia 2-4 tahun masuk RA atau Taman Bermain, anak belajar berbagai hal melalui bermain. Anak 5-6 tahun masuk TK dan 7 tahun masuk SD kelas awal. Untuk itu para pengelola RA, TB, TK dan SD kelas awal sebaiknya juga perlu mempelajari PAUD.

Adapun program pendidikan TK bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, social emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Sebagai upaya untuk mencapai tujuan tersebut program pendidikan di TK harus terencana dan sistematis agar pendidikan yang diberikan lebih bermakna dan berarti bagi perkembangan anak didik.

Sesuai dengan prinsip belajar di TK adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Semakin rendah usia anak semakin besar kadar bermainnya. Pada anak usia TK kadar bermainnya masih harus cukup dominan sedangkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar kadar bermainnya sudah berkurang.

Selanjutnya untuk mencapai tujuan itu di TK diperlukan alat/sarana bermain bagi anak untuk mengembangkan kognitif dan kemampuan. Adapun alat permainan yang dibutuhkan oleh anak dalam bermain di TK antara lain : kartu gambar, papan planel, balok huruf, serta bak gambar buah-buahan, media alat ini dapat mengembangkan potensi anak seperti bahasa, kognitif, emosi, motorik halus serta sosial.

Belum semua TK mendapatkan fasilitas yang dapat mengembangkan potensi anak tersebut. Hal demikian terlihat bahwa dalam melakukan kegiatan sehari-hari sebagian TK belum ada memiliki alat atau media yang lengkap kalau ada kadang-kadang alat tersebut sudah lama, jelek dan tidak

lagi membuat anak tertarik. Hal tersebut membuat anak merasa bosan dan malas melakukan aktifitas.

Sesuai dengan kenyataan tersebut maka pengamatan yang dilakukan penulis, adanya perkembangan kognitif yang sering terjadi pada PAUD adalah:

1. Kurangnya minat anak untuk melakukan permainan anak,
2. Kurangnya pemahaman anak terhadap konsep huruf,
3. Kurangnya alat pendukung untuk pembelajaran kognitif anak dan
4. Kurang meningkatnya kemampuan kognitif anak di saat belajar konsep huruf.

Anak berasal dari latar belakang yang berbeda-beda akan tetapi sama-sama mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya. Dalam hal ini guru dapat mengupayakan suatu permainan yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya, yaitu melalui permainan kartu kata bergambar pada papan planel. Dengan alat permainan kartu bergambar ini dikembangkan maka kemampuan kognitif anak dapat meningkat serta berkembang secara optimal.

Untuk mengatasi masalah ini, maka diupayakan suatu metode belajar melalui bermain dan alat permainan yang digunakan yaitu permainan kartu kata bergambar pada papan planel, hal ini diupayakan agar ketika anak bermain, anak dapat merangsang minat anak terhadap pembelajaran kognitif,

merangsang kemampuan mengidentifikasi huruf dan melatih kognitif anak ketika anak bermain kartu kata bergambar pada papan planel.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam permainan kartu kata bergambar pada papan planel di TK Negeri Pembina Kota Pariaman sebagai berikut:

1. Kurangnya minat anak untuk melakukan permainan tersebut karena guru tidak bisa menarik perhatian anak
2. Media kurang menarik sehingga pengembangan kognitif anak tidak termotivasi
3. Kurangnya pemahaman anak terhadap konsep huruf
4. Kurangnya alat pendukung untuk pembelajaran kognitif anak
5. Kurang meningkatnya kemampuan kognitif anak disaat belajar konsep huruf

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu: kurangnya pemahaman anak terhadap konsep huruf, kurang meningkatnya kemampuan kognitif anak disaat belajar konsep huruf dimana kurangnya minat anak dalam pembelajaran konsep

huruf serta kurangnya alat pendukung untuk pembelajaran kognitif anak. Oleh karena itu diharapkan permainan kartu kata bergambar pada papan planel dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Pembina Kota Pariaman.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah : “Apakah melalui permainan kartu kata bergambar pada papan planel di TK Negeri Pembina Kota Pariaman, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak?”.

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

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah terlihat kurang mampunya anak dalam mengenal konsep huruf. Untuk pemecahan masalah tersebut maka, pengembangan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui permainan kartu kata bergambar pada papan planel di TK Negeri Pembina Kota Pariaman.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai antara lain:

1. Meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. Untuk menambah pengetahuan anak tentang huruf kata dan warna di TK Negeri Pembina Kota Pariaman.
3. Untuk mengembangkan aspek kemampuan yang ada pada anak baik itu dalam hal pengetahuan kognitif, bahasa, kreatifitas atau daya cipta, keterampilan, jasmaniah, maupun sikap perilaku anak yang meliputi emosi, sosial, moral agama dan disiplin anak.
4. Untuk menambah keterampilan guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan anak/potensi anak.

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

Berdasarkan tujuan penelitian nantinya diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat :

1. Untuk anak
  - a. Untuk melatih anak dalam perkembangan bahasa
  - b. Untuk melatih anak dalam perkembangan emosi
  - c. Untuk melatih anak dalam perkembangan kemampuan kognitif
2. Untuk penulis
  - a. Menjadi bahan dan landasan untuk dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak usia TK melalui bermain
  - b. Untuk mengembangkan ide dalam menyiapkan media pembelajaran yang dapat membantu pelaksanaan proses belajar mengajar
3. Untuk jurusan

Menjadi masukan dalam pengembangan labor dan kurikulum untuk masa yang akan datang

4. Untuk masyarakat

Menjadi sarana untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas.

## **H. Definisi Operasional**

Berdasarkan pendapat uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah bagaimana cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Kemampuan kognitif anak dapat berkembang hanya bila diberi rangsangan untuk berkembang dan tidak dapat diharapkan dengan sendirinya berkembang, untuk itu pada penelitian ini anak melakukan pengelompokan benda menurut warna, menyusun kepingan huruf sesuai dengan kartu kata bergambar.

Kartu bergambar pada penelitian ini adalah kartu yang terbuat dari triplek yang bergambar buah-buahan dan ada kata dari nam buah-buahan tersebut. Sedangkan papan planel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan planel ini dibuat dari papan triplek yang dilapisi dengan kain flannel yang berwarna.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

Memahami anak usia dini menjadi syarat utama pengenalan potensi fisik dan fisiologis anak agar ikhtiar. Pengenalan lingkungan sekitar melalui proses pembelajaran dapat mendatangkan hasil sesuai dengan tujuan memahami anak usia dini adalah memahami berbagai kemungkinan tumbuh kembangnya benih-benih kearifan masalah yang terlupakan kini.

Setiap anak memiliki potensi untuk menyikapi berbagai situasi pembelajaran. Tidak hanya lingkungan yang menyenangkan yang dapat mendatangkan hasil produktif melainkan juga lingkungan belajar yang tidak terlalu menyenangkan pun justru dapat merangsang tindak belajar yang lebih produktif. (Sutrisnio, dkk. 2005: 3)

Menurut Joyce dan Weil ada dua asumsi tentang anak:

- a. Pada dasarnya anak telah mengalami proses enkulturasi pada tingkat tertentu. Manusia sejak lahir dibekali dengan kemampuan untuk belajar suatu budaya tertentu dan jarang ada yang mengembangkan pola-pola kebudayaan yang tidak sesuai dengan konfigurasi umum yang terdapat dalam suatu masyarakat.
- b. Perbedaan kemampuan intelektual anak yang merupakan suatu faktor temporal. Seorang anak yang kita anggap kurang pandai sesungguhnya

tidak berbeda secara kultural dengan anak-anak lainnya. Seseorang anak mungkin dapat menguasai pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam satu kali kegiatan pembelajaran sementara anak lain dalam situasi yang sama menentukan waktu lebih dari itu.

- c. Ketidakmampuan anak untuk mengantisipasi lingkungan belajar secara produktif mengakibatkan terjadinya stigmatisasi. Anak yang tidak mampu menyesuaikan diri secara sosial biasanya menjadi bahan olok-olokan anak lain dan yang lebih parah lagi menginternalisasikan norma-norma budaya ketidakmampuan itu menjadi norma yang dianutnya dalam berperilaku.
- d. Seorang anak pada dasarnya fleksibel, tidak fixed namun merupakan entitas yang senantiasa berkembang serta memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri. Hampir semua anak memiliki potensi untuk menyikapi berbagai lingkungan pembelajaran yang beraneka ragam.

## **2. Pengembangan Kognitif**

### **a. Pengertian Kognitif**

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 yang berupa aktifitas atau perilaku.

Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi (pembuatan) namun terwujud atau tidaknya potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat *intelengensi* (batas maksimal).

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

Beberapa ahli psikologi dalam bidang pendidikan mendefenisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai istilah Sujiono,(2005:13) adalah:

- 1) Terman mendefenisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak.
- 2) Colvin mendefenisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.
- 3) Henman mendefenisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan.
- 4) Hunt mendefenisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Pengertian kognitif menurut beberapa ahli Sujiono, (2005:14) adalah:

a. Cattell dan Horn

Menyimpulkan bahwa hubungan intelegensi itu meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan

sejumlah kemampuan khusus, seperti memecahkan masalah, serta mempertimbangkan persoalan

b. Babley

Kognitif merupakan urutan fungsi-fungsi yang berkembang dengan dinamis, di mana fungsi yang lebih maju dan kompleks dalam hirarki bergantung pada kematangan fungsi yang lebih sederhana. Kognitif merupakan gabungan dari fungsi-fungsi yang berkembang pada waktu yang berbeda.

Jadi kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, adapun perkembangan kognitif dapat menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat terjadinya proses berfikir. Proses berfikir tersebut erat kaitannya pada kecerdasan yang mana dapat mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan pada ide-ide kreatif di saat belajar.

**b. Teori Pengembangan Kognitif**

Dalam rangka mengoptimalkan pengembangan potensi kognitif pada anak melalui permainan kartu kata bergambar pada papan planel maka para ahli telah mengemukakan berbagai teori-teori yaitu :

**1) Teori “Two Factor”**

Teori ini dikemukakan oleh Charles Spearman dalam Sujiono, (2005;15). Dia berpendapat bahwa kognitif meliputi

kemampuan umum yang diberi kode “g” (*general factors*) dan kemampuan khusus yang diberi kode “s” (*specific factors*). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan atau perilaku mentalnya.

## **2) Teori “*Primary Mental Abilities*”**

Teori ini dikemukakan oleh Thurstone dalam Sujiono, (2005:15) yang berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yaitu kemampuan :

- b) Berbahasa
- c) Mengingat
- d) Nalar atau berpikir logis
- e) Pemahaman ruang
- f) Bilangan
- g) Menggunakan kata-kata
- h) Mengamati dengan cepat dan cermat.

## **3) Teori “*Multiple Intelligence*”**

Teori ini dikemukakan oleh Guilford dan Howard Gardner. Guilford dalam Sujiono, (2005:15). berpendapat bahwa kognitif dapat dilihat dari tingkat kategori dasar atau “*Faces of Intellect*” yaitu operasi mental, content dan produk. Menurut Guilford keterkaitan antara ketiga kategori berpikir atau kemampuan intelektual tersebut, telah melahirkan 180 kombinasi

kemampuan. Model struktur intelektual Guilford ini telah mengembangkan wawasan tentang hakikat kognitif dengan menambah faktor-faktor seperti “*Social judgment*” (evaluasi terhadap orang lain) dan kreativitas (berpikir “*devergen*”).

Sedangkan Gardner dalam Sujiono, (2005:15) membagi kognitif kedalam tujuh jenis yaitu

- a) Kecerdasan logika matematika
- b) Kecerdasan bahasa
- c) Kecerdasan musik
- d) Kecerdasan visual spasial
- e) Kecerdasan kinestetik
- f) Kecerdasan interpersonal
- g) Kecerdasan antarpersonal.

#### **4) Teori “*Triachic of Intelligence*”**

Teori ini dikemukakan oleh Stenberg dalam Sujiono, (2005:15) Teori ini merupakan pendekatan proses kognitif untuk memahami kognitif. Stenberg dalam Yuliani Nurani Sujiono, dkk mengartikannya sebagai suatu “deskripsi tiga bagian kemampuan mental” (proses berpikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru, dan penyesuaian terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif. Dengan kata lain, tingkah

laku kognitif itu merupakan produk (hasil) dari penerapan strategi berpikir, mengatasi masalah-masalah baru secara kreatif dan cepat, dan penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.

Dari pengertian keempat teori-teori yang diuraikan di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pengembangan kognitif anak melalui permainan kartu kata bergambar pada papan planel anak mampu menyusun kepingan-kepingan huruf sesuai dengan kartu kata bergambar, karena anak mampu berbahasa, mengingat, berpikir logis dan menggunakan huruf-huruf serta strategi berfikir dalam melaksanakan permainan tersebut.

### **c. Klasifikasi Pengembangan Kognitif**

Dalam klasifikasi Pengembangan Kognitif ini ada tujuh bidang pengembangan yaitu :

#### **1) Pengembangan *Auditory* (PA)**

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengar anak. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan antara lain :

- a) Mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari
- b) Mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik

- c) Mengikuti perintah lisan sederhana
- d) Mendengarkan cerita dengan baik
- e) Mengungkapkan kembali cerita sederhana
- f) Menebak lagu atau apresiasi musik
- g) Mengikuti ritmik dengan bertepuk
- h) Menyebutkan nama-nama hari dan bulan
- i) Mengetahui asal suara
- j) Mengetahui nama benda yang dibunyikan.

Dari pengembangan *auditory* (PA) penulis menyimpulkan bahwa anak mampu menggunakan alat inderanya yaitu telinga yang berfungsi untuk mendengarkan dan mengetahui nama-nama buah-buahan yang disebut oleh gurunya sehingga dalam permainan kartu kata-kata bergambar pada papan panel anak mampu dalam memainkan permainan tersebut.

## **2) Pengembangan *Visual* (PV)**

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, antara lain :

- a) Mengenali benda-benda sehari-hari
- b) Membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks

- c) Mengetahui benda dari ukuran, bentuk atau dari warnanya
- d) Mengetahui adanya benda yang hilang apabila ditunjukkan sebuah gambar yang belum sempurna atau janggal
- e) Menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar seri dan lainnya
- f) Menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih rumit
- g) Mengenal namanya sendiri bila tertulis
- h) Mengenali huruf dan angka

Dari pengembangan *visual* (PV) ini maka penulis dapat menyimpulkan bahwa anak mampu mengenali benda-benda sehari-hari yaitu macam-macam buah-buahan dan juga mengenal konsep huruf dan kata dari nama-nama buah-buahan tersebut sehingga dalam permainan ini anak akan mudah menyusun kepingan-kepingan huruf pada papan panel dan menjadi sebuah kata yang utuh.

### **3) Pengembangan Taktik (PT)**

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indra peraba). Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, antara lain :

- a) Mengembangkan kesadaran akan indra sentuhan
- b) Mengembangkan kesadaran akan berbagai tekstur

- c) Mengembangkan kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur seperti tebal-tipis, halus-kasar, panas-dingin, dan tekstur kontras lainnya.
- d) Mengembangkan kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur.
- e) Bermain di bak pasir
- f) Bermain air
- g) Bermain dengan plastisin
- h) Menembak dengan meraba tubuh teman
- i) Meraba dengan kertas amplas
- j) Meremas kertas Koran
- k) Meraup biji-bijian

Dari pengembangan taktik (PT) ini penulis menyimpulkan bahwa kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indera peraba) yang mana dalam permainan kartu kata bergambar pada papan panel ini anak mampu meraba yang kasar dengan yang halus karena alat permainan ini mempunyai bahan yang kasar dan halus dan juga tipis dan tebal sehingga anak akan mengetahui benda yang kasar dan benda yang halus. Serta benda tipis dan tebal.

#### **4) Pengembangan *Kinestetik* (PK)**

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan keterampilan tangan atau motorik halus yang

mempengaruhi perkembangan kognitif. Kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan tangan dapat dikembangkan dengan permainan-permainan antara lain :

- a) Finger painting dengan tepung kanji
- b) Menjiplak huruf-huruf geometri
- c) Melukis dengan cat air
- d) Mewarnai dengan sederhana
- e) Menjahit dengan sederhana.
- f) Merobek kertas Koran
- g) Menciptakan bentuk-bentuk dengan balok
- h) Mewarnai gambar
- i) Membuat gambar sendiri dengan berbagai media
- j) Menjiplak bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga atau empat persegi panjang
- k) Memegang dan menguasai sebatang pensil
- l) Menyusun atau menggabungkan potongan gambar atau teka teki dalam bentuk sederhana
- m) Mampu menggunakan gunting dengan baik
- n) Mampu menulis

Penulis dapat menyimpulkan bahwa pengembangan kinestetik (PK) ini yaitu kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan, keterampilan tangan atau motorik halus

yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Sehingga dalam permainan kartu kata bergambar pada papan planel ini anak akan mampu menyusun kepingan-kepingan huruf yang sesuai dengan nama-nama buah-buahan tersebut serta mampu menulis dan meniru tulisan kata buah-buahan.

#### **5) Pengembangan Aritmatika (Par)**

Berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan antara lain :

- a) Mengenali atau membilang angka
- b) Menyebut urutan bilangan
- c) Menghitung benda
- d) Mengenal himpunan dengan nilai bilangan benda
- e) Memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda
- f) Mengerjakan atau menyelesaikan operasional penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan konsep dari kongkrit ke abstrak
- g) Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
- h) Menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan
- i) Menggunakan konsep waktu misalnya hari ini
- j) Mencatatkan waktu dengan jam

- k) Menurutkan lima sampai dengan sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar
- l) Mengenal penambahan dan pengurangan

Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pengembangan aritmatika (Par) yaitu kemampuan yang berhubungan dengan berhitung atau konsep berhitung permulaan karena dalam permainan kartu kata bergambar pada papan panel ini yang diutamakan sekali adalah mengenal huruf dan kata buah-buahan, pengembangan aritmatika (Par) ini juga bisa digunakan dalam permainan ini yaitu menghitung seluruh macam-macam buah-buahan. Sehingga anak mengetahui beberapa jumlah seluruh macam-macam buah-buahan yang ibu guru miliki.

#### **6) Pengembangan Geometri (PG)**

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, antara lain :

- a) Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya
- b) Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya
- c) Membandingkan benda menurut ukurannya besar, kecil, panjang, lebar, tinggi dan rendah
- d) Mengukur benda secara sederhana

- e) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-keci, tingg-rendah, panjang-pendek dan sebagainya
- f) Menciptakan bentuk dari kepingan geometri
- g) Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri
- h) Mencontoh bentuk-bentuk geometri
- i) Menyebut, menunjukkan dan mengelompokkan segi empat
- j) Menyusun menara dari delapan kubus
- k) Mengenal ukuran panjang, berat dan isi
- l) Meniru pola dengan empat kubus

Dari pengembangan geometri (PG) ini penulis dapat menyimpulkan bahwa kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran yang mana dalam permainan kartu kata bergambar pada papan planel, pengembangan geometri ini berhubungan sekali dengan membandingkan benda menurut ukurannya, besar, kecil, panjang, lebar, tinggi dan rendah (Contoh : buah durian besar, sedangkan buah anggur kecil). serta macam-macam warna yang ada pada buah-buahan tersebut.

## **7) Pengembangan Sains Permulaan (SP)**

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara *sainsstific* atau

logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak. Adapun kemampuan yang akan di kembangkan antara lain:

- a) Mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitar
- b) Mengadakan berbagai percobaan sederhana
- c) Mengkomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti.

Pengembangan Sains Permulaan (SP) ini penulis dapat menyimpulkan bahwa kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi. Dalam permainan kartu kata bergambar pada papan planel ini hanya menggunakan gambar macam-macam buah-buahan dan macam-macam buah-buahan asli yang dapat langsung dimakan oleh anak dan anak bisa melakukan percobaan langsung seperti : membuat jus. Contohnya jus mangga, sehingga dalam permainan tersebut anak mampu mengenal dan mengetahui konsep huruf, kata, warna, konsep bilangan dan nama-nama buah-buahan.

Contoh kegiatan yang dapat dikembangkan melalui permainan, sebagai berikut :

- a. Proses merebus atau membakar jagung
- b. Membuat jus
- c. Warna di campur
- d. Mengenal asal mula sesuatu
- e. Benda kecil dilihat dengan kaca pembesar

- f. Besi berani didekatkan dengan macam-macam benda
- g. Biji ditanam
- h. Benda-benda dimasukkan ke dalam air
- i. Mengenal sebab akibat mengapa sakit gigi, mengapa lapar.

Dari ketujuh bidang pengembangan kognitif yang diuraikan di atas sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan adanya pengetahuan pengembangan kognitif ini guru akan lebih mudah dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak sehingga akan tercapai optimalisasi potensi pada masing-masing anak, khususnya pada pengembangan kognitif.

### **3. Bermain**

#### **a) Pengertian Bermain**

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005 : 2) Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Masa kanak-kanak disebut sebagai masa bermain. Pada masa ini anak-anak dapat mengembangkan daya khayal. Pada masa ini anak-anak berkembang pesat menuju terbentuknya pribadi yang mantap.

Bermain adalah dunia kerja anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Melalui bermain anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik, kecerdasan sosial dan emosional. Ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan bila salah satu aspek ini maka perkembangan anak akan menjadi tidak seimbang.

Para ahli pendidikan anak telah melakukan dalam riset yang dilakukan bertahun-tahun, bahwa yang efektif bagi anak untuk mengengkplorasi lingkungannya adalah bermain, karena bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sudono (1995 : 1) menyatakan bahwa :

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengetahuan atau memberikan informasi memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan motoriknya dan meningkatkan pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Dengan bermain guru dapat memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan semua aspek yang ada pada diri anak, salah satunya perkembangan bahasa dan kognitifnya.

Pendapat diatas menjelaskan bahwa bermain dapat membuat anak senang dan bangga, terampil, sehat dan mengembangkan

imajinasi, melatih kognitif dan melatih berbicara. Disamping itu, bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, mengetahui berbagai konsep dan melatih kesabaran.

#### **b) Ciri-ciri Permainan**

Menurut Montolalu (2007:26) ciri-ciri permainan yang baik adalah :

1. Anak-anak yang diberikan kesempatan yang melimpah dan berkesinambungan. Mereka juga hendaknya mendapat banyak kesempatan yang menurut perasaan aman.
2. Berbagai perbedaan dapat diakomidasikan. Tantangan yang bersifat positif dapat disertakan guna memungkinkan setiap anak untuk turut berpartisipasi.
3. Berbagai hal yang menyangkut kemungkinan timbulnya masalah sosial, sosial dan fisik sudah dipertimbangkan
4. Tujuan jelas, konsisten dan memungkinkan untuk dicapai
5. Evaluasi dilakukan baik secara formal maupun informal dengan pemahaman bahwa akan ada *trial and error* atau mencoba-coba dan membuat kesalahan
6. Kemungkinan adanya kesalahan diakui dan dapat dima'afkan serta ada kesempatan untuk mencoba lagi
7. Pengalaman diberikan dalam hal pengendalian diri akan rasa frustrasi sementara

8. Semua komponen permainan menumbuhkan kemampuan berinteraksi sosial secara positif.

Alat permainan yang penulis teliti sesuai dengan ciri-ciri di atas yaitu anak merasa nyaman bila memainkan permainan tersebut, tidak berbahaya, menarik dan anak sanggup memainkannya serta dapat mengembangkan semua aspek yang ada pada anak.

### **c) Manfaat Alat Permainan**

Menurut Sudono (1995:8) manfaat alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajarkan anak untuk mengenal kekuatan, kelemahan dirinya dalam mengadakan permainan.

Jadi manfaat pengembangan kognitif anak melalui permainan kartu kata bergambar pada papan panel tentang bermacam-macam buah-buahan adalah untuk mengembangkan motorik halus, kognitif anak, dalam menyusun kartu kata bergambar buah-buahan yang diketahui anak dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya media pembelajaran ini bisa menolong keinginan anak untuk mengetahui cara mempergunakannya. Oleh karena itu anak sering mengajukan pertanyaan tentang apa, mengapa dan bagaimana sesuai dengan perkembangan anak hal yang demikian sangat tepat jika mengenal huruf alphabet atau huruf abjad

dikenalkan di TK. Dengan mengenal huruf tersebut anak dapat menggunakannya untuk membuat kata sesuai dengan keinginannya.

Untuk itu perasaan guru dan orang tua sangat diperlukan dalam proses perkembangan diri, potensi, intelektual, yang dimiliki anak semakin tinggi kemampuan anak semakin tinggi pula frekwensi dan kualitas pertanyaan yang ditimbulkan melalui media ini, anak banyak memperoleh konsep dasar seperti ukuran warna, bentuk, dan lain-lain. Pengenalan konsep ini lebih mudah dikenal anak sewaktu bermain.

#### **4. Bermain untuk meningkatkan kemampuan kognitif**

Bermain untuk peningkatkan kognitif menurut Tedajsaputra (2001: 42) diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang perlu di pelajari oleh anak usia dini melalui bermain seperti menguasai berbagai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain :

Pengetahuan ini lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih diatur atau masih sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan

konsep-konsep tersebut dilakukan sambil beriman, maka anak akan merasa tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Melaui peneliti ini penulis melakukan peningkatan kemampuan kognitif tentang konsep huruf dimana maka dapat mencari kepingan-kepingan huruf dan menyusun kepingan huruf tersebut menjadi sebuah kata yang sesuai dengan kartu kata bergambar contohnya anak dapat menyusun kepingan huruf sesuai dengan kartu kata bergambar seperti apel, jeruk nanas, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikemukakan bahwa peningkatan kognitif anak perlu ditingkatkan karena akan bermanfaat untuk anak kelak. Dengan demikian sudah seharusnya sekolah TK menyadari dan melaksanakan peningkatan kognitif anak.

## **5. Kartu Kata Bergambar pada Papan Planel**

Kartu kata adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Selain itu berkecimpung untuk membantu anak-anak yang mengalami kerusakan otak. Hasil penelitiannya ternyata juga dapat membuat bayi bisa membaca, bahkan menurut penelitian Glen Doman membaca itu dapat da bahkan efektif diajarkan pada bayi. Yulia (Menurut. 2005:97).

Menurut Teorinya anak balita dapat menyerap informasi secara luar biasa, bahkan semakin muda anak diajarkan membaca, semakin besar kemampuan kognitifnya terhadap informasi baru. Pada dasarnya anak kecil ingin belajar membaca, belajar bagi bayi merupakan sesuatu yang menyenangkan.

Tujuan dari metode kartu ini adalah melatih kemampuan kognitif anak untuk mengingat gambar, warna dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini.

Kartu kata bergambar pada papan panel dapat diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan mengenal huruf dan kata-kata serta buah-buahan, gambar-gambar yang menarik dengan warna-warni yang disukai anak-anak, sehingga anak-anak diajak bergembira, bermain dan belajar dalam cara kartu kata bergambar yang sederhana. Tak perlu menargetkan hasil yang muluk-muluk atau memaksakan anak untuk menghafal sekian kata dalam sehari-hari, misalnya. Apalagi sampai membandingkan dengan bayi atau anak lain seusianya yang sudah lebih maju kemampuan belajarnya. Sehingga anak dapat berkembang dan belajar dalam temponya sendiri dan mengikuti kematangan fungsi-fungsi otaknya masing-masing, sebab setiap anak berbeda.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

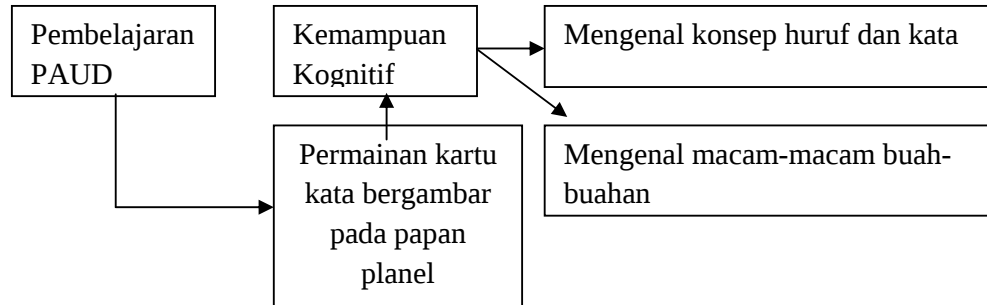
Lidya Resty Yanti 2011 judulnya “Upaya Pengembangan Kognitif Anak Melalui Puzzle Geometri Menggunakan Papan Planel di TK Perwad Padang”. Adapun hasil penelitian kognitif anak dalam permainan puzzle geometri menggunakan papan planel dapat berkembang.

## **C. Kerangka Konseptual**

Bimbingan dari guru sangat penting dalam merangsang perkembangan kognitif anak, sesuatu yang menarik dari guru akan membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut. kartu kata bergambar pada papan planel merupakan alat permainan yang menarik bagi anak, dengan memperlihatkan kartu kata bergambar, guru dapat memotivasi anak dalam melakukan permainan kartu kata bergambar tersebut karena dengan bermain kartu kata bergambar anak akan tertarik untuk melihat dan mengetahui konsep huruf dan macam-macam buah-buahan yang terdapat didalam kartu kata bergambar tersebut. Hal ini dapat mengembangkan daya pikir anak berdasarkan apa yang ia lihat dan ia dengar sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh jika guru dapat mengarahkan dengan baik. Oleh sebab itu kesempatan bermain sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan otak anak. Dengan bermain kartu kata bergambar pada papan planel anak diharapkan dapat mengembangkan kognitifnya sehingga mereka merasa senang dan bersemangat dalam bermain dan belajar.

Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat seperti

bagan berikut ini :



**(Bagan I : Kerangka Konseptual)**

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, diduga dengan bermain kartu kata bergambar pada papan panel diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal konsep huruf, kata dan macam-macam buah-buahan serta mengingat dan macam-macam warna.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan kartu kata bergambar pada papan panel dapat meningkatkan kemampuan kognitif.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat di ambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu kata bergambar pada papan planel sebagai berikut:

1. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal. Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini formal, pendidikan ini di tujukan bagi anak usia 4-6 tahun.
2. Upaya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dilaksanakannya penelitian melalui permainan kartu kata bergambar pada papan planel di TK negeri Pembina kecamatan pariaman tengah pada kelompok B3 dimana melalui kartu huruf dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep huruf.
3. Melalui permainan kartu kata bergambar pada papan planel dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap pemahaman konsep huruf, serta hasil belajar anak dapat terlihat adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.

4. Kemampuan kognitif anak TK Negeri Pembina Kota pariaman pada kelompok B3 setelah dilaksanakan kegiatan bermain kartu kata bergambar pada papan planel menunjukkan hasil yang amat baik, dengan demikian permainan kartu kata bergambar salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
5. Pelaksanaan permainan kartu kata bergambar pada papan planel dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap konsep huruf, anak dapat mengerti bentuk atau lambing huruf serta anak dapat memahami bentuk kata dari sebuah gambar.
6. Setelah dilakukannya siklus II terhadap permainan kartu kata bergambar papa papan planel terlihat meningkatnya keberhasilan aspek dibandingkan dengan siklus I.

## **B. SARAN**

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

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak dalam memahami konsep huruf melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak.
2. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan kartu kata bergambar pada papan planel dalam pembelajaran sebagai salah satu

strategi untuk meningkatkan kemampuan kognitif terhadap pemahaman konsep huruf.

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

## LEMBARAN PENGAMATAN

Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan  
Kartu Kata Bergambar pada Papan Planel Kondisi Awal  
(Sebelum Tindakan)

| No  | Nama Anak | Aspek |    |    |    |
|-----|-----------|-------|----|----|----|
|     |           | 1     | 2  | 3  | 4  |
| 1.  | Azy       | ST    | ST | ST | R  |
| 2.  | Aliya     | R     | R  | ST | R  |
| 3.  | Sandra    | R     | R  | ST | R  |
| 4.  | Haris     | R     | R  | ST | R  |
| 5.  | Habib     | R     | R  | ST | R  |
| 6.  | Az kia    | R     | R  | R  | R  |
| 7.  | Haykal    | ST    | R  | ST | R  |
| 8.  | Jeni      | T     | T  | ST | R  |
| 9.  | Fadil     | T     | T  | ST | R  |
| 10. | Abrar     | T     | T  | T  | T  |
| 11. | Kiki      | R     | R  | R  | R  |
| 12. | Ipal      | T     | T  | T  | T  |
| 13. | Mayang    | R     | T  | R  | R  |
| 14. | Nando     | R     | R  | R  | R  |
| 15. | Feby      | R     | R  | R  | T  |
| 16. | Nasywa    | T     | T  | T  | T  |
| 17. | Rayhan    | ST    | ST | T  | ST |

Aspek yang dinilai :

1. Mengelompokkan benda-benda menurut warna
2. Anak dapat menyusun kepingan huruf sesuai dengan kartu kata bergambar
3. Anak dapat memahami konsep huruf
1. Anak dapat memainkan permainan bersama tanpa bantuan

Kriteria penilaian :

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja mandiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Tidak terdapat sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalahan

## LEMBARAN PENGAMATAN

Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan  
Kartu Kata Bergambar pada Papan Panel  
Pada Siklus I  
(Setelah Tindakan)

| No  | Nama Anak | Aspek |    |    |    |
|-----|-----------|-------|----|----|----|
|     |           | 1     | 2  | 3  | 4  |
| 1.  | Azy       | ST    | ST | ST | ST |
| 2.  | Aliya     | R     | ST | ST | ST |
| 3.  | Sandra    | R     | R  | T  | T  |
| 4.  | Haris     | R     | R  | T  | ST |
| 5.  | Habib     | R     | R  | T  | ST |
| 6.  | Az kia    | R     | R  | R  | T  |
| 7.  | Haykal    | ST    | ST | T  | T  |
| 8.  | Jeni      | T     | ST | T  | T  |
| 9.  | Fadil     | T     | T  | T  | T  |
| 10. | Abrar     | T     | T  | R  | R  |
| 11. | Kiki      | R     | R  | R  | R  |
| 12. | Ipal      | T     | T  | R  | R  |
| 13. | Mayang    | ST    | T  | R  | R  |
| 14. | Nando     | R     | T  | R  | R  |
| 15. | Feby      | T     | R  | R  | R  |
| 16. | Nasywa    | T     | R  | R  | R  |
| 17. | Rayhan    | ST    | ST | ST | ST |

Aspek yang dinilai :

1. Mengelompokkan benda-benda menurut warna
2. Anak dapat menyusun kepingan huruf sesuai dengan kartu kata bergambar
3. Anak dapat memahami konsep huruf
2. Anak dapat memainkan permainan bersama tanpa bantuan

Kriteria penilaian :

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja mandiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Tidak terdapat sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalahan

## LEMBARAN PENGAMATAN

Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan  
Kartu Kata Bergambar pada Papan Planel  
Pada Siklus II  
(Setelah Tindakan)

| No  | Nama Anak | Aspek |    |    |    |
|-----|-----------|-------|----|----|----|
|     |           | 1     | 2  | 3  | 4  |
| 1.  | Azy       | ST    | ST | ST | ST |
| 2.  | Aliya     | ST    | ST | ST | ST |
| 3.  | Sandra    | ST    | ST | ST | ST |
| 4.  | Haris     | ST    | ST | ST | ST |
| 5.  | Habib     | ST    | ST | ST | ST |
| 6.  | Az kia    | T     | T  | T  | T  |
| 7.  | Haykal    | ST    | ST | ST | ST |
| 8.  | Jeni      | ST    | ST | ST | ST |
| 9.  | Fadil     | ST    | ST | ST | ST |
| 10. | Abrar     | ST    | ST | ST | ST |
| 11. | Kiki      | ST    | ST | ST | ST |
| 12. | Ipal      | T     | ST | ST | ST |
| 13. | Mayang    | ST    | ST | ST | ST |
| 14. | Nando     | ST    | ST | ST | ST |
| 15. | Feby      | ST    | ST | ST | ST |
| 16. | Nasywa    | ST    | ST | ST | ST |
| 17. | Rayhan    | T     | T  | T  | ST |

Aspek yang dinilai :

1. Mengelompokkan benda-benda menurut warna
2. Anak dapat menyusun kepingan huruf sesuai dengan kartu kata bergambar
3. Anak dapat memahami konsep huruf
3. Anak dapat memainkan permainan bersama tanpa bantuan

Kriteria penilaian :

1. Sangat Tinggi (ST)
  - Bekerja mandiri
  - Tidak ada kesalahan
2. Tinggi (T)
  - Bekerja mandiri
  - Tidak terdapat sedikit kesalahan
3. Rendah (R)
  - Bekerja masih perlu bimbingan
  - Masih terdapat banyak kesalahan

## LEMBARAN PENGAMATAN

Sikap Anak Dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Kartu  
Kata Bergambar pada Papan Planel  
Kondisi Awal  
(Sebelum Tindakan)

| No  | Nama Anak | Antusiasme Dalam Mengikuti Kegiatan |        |        | Percaya diri Dalam Menuntaskan Kegiatan |        |        |
|-----|-----------|-------------------------------------|--------|--------|-----------------------------------------|--------|--------|
|     |           | 1                                   | 2      | 3      | 1                                       | 2      | 3      |
|     |           | Sangat tinggi                       | Tinggi | Rendah | Sangat Tinggi                           | Tinggi | Rendah |
| 1.  | Azy       | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 2.  | Aliya     |                                     |        | V      | V                                       |        |        |
| 3.  | Sandra    |                                     | V      |        |                                         | V      |        |
| 4.  | Haris     |                                     |        | V      |                                         |        | V      |
| 5.  | Habib     |                                     | V      |        |                                         | V      |        |
| 6.  | Az kia    |                                     |        | V      |                                         |        | V      |
| 7.  | Haykal    | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 8.  | Jeni      |                                     | V      |        |                                         |        | V      |
| 9.  | Fadil     |                                     |        | V      |                                         |        |        |
| 10. | Abrar     |                                     |        | V      |                                         |        | V      |
| 11. | Kiki      |                                     |        | V      |                                         | V      |        |
| 12. | Ipal      |                                     |        | V      |                                         |        | V      |
| 13. | Mayang    | V                                   |        |        |                                         |        | V      |
| 14. | Nando     |                                     |        | V      |                                         |        | V      |
| 15. | Feby      |                                     |        | V      |                                         |        | V      |
| 16. | Nasywa    |                                     |        | V      |                                         |        | V      |
| 17. | Rayhan    | V                                   |        |        | V                                       |        |        |

### LEMBARAN PENGAMATAN

Sikap Anak Dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Kartu  
Kata Bergambar pada Papan Planel  
Pada Siklus I  
(Setelah Tindakan)

| No  | Nama Anak | Antusiasme Dalam Mengikuti Kegiatan |        |        | Percaya diri Dalam Menuntaskan Kegiatan |        |        |
|-----|-----------|-------------------------------------|--------|--------|-----------------------------------------|--------|--------|
|     |           | 1                                   | 2      | 3      | 1                                       | 2      | 3      |
|     |           | Sangat tinggi                       | Tinggi | Rendah | Sangat Tinggi                           | Tinggi | Rendah |
| 1.  | Azy       | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 2.  | Aliya     | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 3.  | Sandra    | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 4.  | Haris     |                                     | V      |        |                                         |        | V      |
| 5.  | Habib     |                                     | V      |        |                                         |        | V      |
| 6.  | Az kia    |                                     |        | V      |                                         |        | V      |
| 7.  | Haykal    |                                     |        | V      |                                         |        | V      |
| 8.  | Jeni      |                                     |        | V      |                                         | V      |        |
| 9.  | Fadil     |                                     |        | V      |                                         | V      |        |
| 10. | Abrar     |                                     |        | V      |                                         | V      |        |
| 11. | Kiki      |                                     | V      |        |                                         |        | V      |
| 12. | Ipal      |                                     | V      |        |                                         |        | V      |
| 13. | Mayang    |                                     |        | V      |                                         |        | V      |
| 14. | Nando     | V                                   |        |        |                                         |        | V      |
| 15. | Feby      | V                                   |        |        |                                         |        | V      |
| 16. | Nasywa    |                                     |        | V      | V                                       |        |        |
| 17. | Rayhan    | V                                   |        |        | V                                       |        |        |

### LEMBARAN PENGAMATAN

Sikap Anak Dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Kartu  
Kata Bergambar pada Papan Planel  
Pada Siklus II  
(Setelah Tindakan)

| No  | Nama Anak | Antusiasme Dalam Mengikuti Kegiatan |        |        | Percaya diri Dalam Menuntaskan Kegiatan |        |        |
|-----|-----------|-------------------------------------|--------|--------|-----------------------------------------|--------|--------|
|     |           | 1                                   | 2      | 3      | 1                                       | 2      | 3      |
|     |           | Sangat tinggi                       | Tinggi | Rendah | Sangat Tinggi                           | Tinggi | Rendah |
| 1.  | Azy       | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 2.  | Aliya     | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 3.  | Sandra    | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 4.  | Haris     | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 5.  | Habib     | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 6.  | Az kia    |                                     | V      |        |                                         | V      |        |
| 7.  | Haykal    | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 8.  | Jeni      |                                     | V      |        |                                         |        | V      |
| 9.  | Fadil     | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 10. | Abrar     |                                     | V      |        | V                                       |        |        |
| 11. | Kiki      | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 12. | Ipal      | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 13. | Mayang    | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 14. | Nando     | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 15. | Feby      | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 16. | Nasywa    | V                                   |        |        | V                                       |        |        |
| 17. | Rayhan    | V                                   |        |        | V                                       |        |        |

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono.1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Depdikbud.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cucu Eliyati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta:
- Hamzah B. Uno. 2007. *Teori Motivasi Dan Pengukuranya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Montolalu. 2007. *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Santrock, John. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyanto Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sutrisno, dkk. 2005. *Pengenalan Lingkungan Alam Sekitar sebagai Sumber Belajar Anak Usia dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Tadkirotun Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Tedjasaputra, Mayke. S. 2001. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistim Pendidikan Nasional*. Jakarta: B.P.Cipta Jaya.
- Wina Sanjaya. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yulia, Ana. 2005. *Cara Menumbuhkan Minat Baca Anak*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Zainal Aqib. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.