

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN BILLIAR PADA TAMAN KANAK-KANAK ADZKIA III JL.
TARATAK PANEH KECAMATAN KURANJI
PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

YUNI HARTI
NIM : 79188

**KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Billiar Pada Taman Kanak-Kanak Adzkia III Jl. Taratak Paneh
Kecamatan Kuranji Padang

Nama : Yuni Harti

NIM/BP : 79188/2006

Jurusan : Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Pendidikan
Luar Sekolah

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Setiawati, M.Si
NIP. 196109191986022001

Drs. Agusnur
NIP. 194408081979031001

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : **Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Billiar pada Taman Kanak-Kanak Adzkia II Kuranji Padang**

Nama : Yuni Narti

NIM : 79188

Jurusan : Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Pendidikan Luar Sekolah.

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Setiawati, M.Si	1. _____
Sekretaris	: Drs. Agus Nur	2. _____
Anggota	: Prof. Dr. Jamaris Jaman, M.Pd	3. _____
Anggota	: Drs. Djusman, M.Si	4. _____
Anggota	: Dra. Wirdatul Aini, M.Pd	5. _____

ABSTRAK

Yuni Harti. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Billiar Pada Taman Kanak-Kanak Adzkia III Jl. Taratak Paneh Kecamatan Kuranji Padang. Skripsi Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif anak. Hal ini diduga karena media pembelajaran yang kurang bervariasi. Adapun tujuan dari penelitian ini melihat gambaran peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan, mengenal konsep warna dan mengenal huruf abjad, melalui permainan billiar pada Taman Kanak-kanak Adzkia III Kuranji Padang.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian anak didik sebanyak 17 orang pada kelompok B TK Adzkia III Kecamatan Kuranji Padang. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dan tiap siklus dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan alat pengumpul data adalah lembar observasi dan portofolio, jenis data dalam penelitian ini adalah data tentang peningkatan kemampuan kognitif anak yang meliputi mengenal konsep bilangan, mengenal konsep warna dan mengenal huruf abjad. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung, teknik analisis data dianalisis dengan menggunakan rumus presentase dengan tabel distribusi frekuensi.

Berdasarkan hasil pengolahan data, maka temuan dari penelitian ini adalah permainan billiar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan, kemampuan anak dalam mengenal warna juga meningkat, demikian juga kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad dapat meningkat. Saran yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah agar guru dapat merancang media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak dengan optimal, baik kemampuan kognitif, bahasa, fisik motorik, maupun kemampuan seni dan kreativitas serta kemampuan lainnya.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian tindakan kelas ini dengan judul “ **Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Billiar pada TK Adzkia III Jl. Taratak Paneh Kecamatan Kuranji Padang**”.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan Penelitian Tindakan Kelas ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah rahmat dari Allah S.W.T sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Ibu Dra. Setiawati, M.Si sebagai pembimbing I dan Bapak Drs. Agusnur sebagai pembimbing II yang telah bermurah hati memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Djusman, M.Si, selaku ketua Jurusan Pendidikan Luar sekolah Konsentrasi PAUD UNP.
3. Bapak Rektor, Bapak Dekan beserta Bapak/ Ibu Pembina Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
4. Bapak dan Ibu Staf Pengajar (Dosen) Program Studi Konsentrasi PAUD Jurusan Pendidikan Luar Sekolah UNP.
5. Suami tercinta dan keluarga yang telah memberikan kesempatan dan dorongan baik secara moral maupun materi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Rekan-rekan seperjuangan program studi konsentrasi PAUD jurusan PLS
7. Teman sejawat guru TK

Skripsi ini tentunya masih belum sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun penulis harapkan dari pembaca demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya pendidik Taman Kanak-kanak dan demi kemajuan pendidikan pada umumnya.

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	
Halaman Persetujuan Skripsi	i
Halaman Pengesahan Ujian Skripsi.....	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Gambar	ix
Daftar Lampiran	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Pemecahan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Pertanyaan Penelitian	8
H. Manfaat Penelitian	8
I. Definisi Operasional	9
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teoritis	11
B. Kerangka Konseptual	23
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	24
B. Setting Penelitian	24
C. Jenis dan Sumber Data	24
D. Teknik Pengumpulan Data	25
E. Prosedur Penelitian	26

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	31
B. Pembahasan.....	54
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	56
B. Saran.....	57
 DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1.1 Data Perkembangan Kognitif	5
4.1 Data Perkembangan Kognitif sebelum Siklus	32
4.2 Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	33
4.3 Perkembangan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan.....	37
4.4 Perkembangan Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Warna	38
4.5 Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak dalam mengenal huruf Abjad	40
4.6 Tingkat capaian hasil belajar anak siklus I	41
4.7 Rencana Pembelajaran Siklus II.....	43
4.8 Perkembangan kemampuan kognitif mengenal bilangan	47
4.9 Perkembangan kemampuan kognitif mengenal konsep warna	49
4.10 Perkembangan kemampuan kognitif mengenal huruf abjad.....	50
4.11Tingkat capaian hasil belajar anak siklus II	52
4.12 Perbandingan peningkatan hasil belajar Siklus I, II.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
2.1 Kerangka Konseptual	23
3.1 Siklus Penelitian.....	27
3.2 Alat dan Bahan Permainan Billiar.....	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
Kisi-kisi penelitian	60
Instrumen penelitian.....	61
Satuan kegiatan Mingguan (SKM).....	62
Satuan Kegiatan Harian (SKH) Siklus I.....	63
Satuan Kegiatan Harian (SKH) Siklus II	65
Lembar Observasi siklus I Mengenal Bilangan	67
Lembar Observasi Siklus II Mengenal Bilangan	68
Lembar Observasi Siklus I Mengenal Warna	69
Lembar Observasi Siklus II Mengenal Warna.....	70
Lembar Observasi Siklus I Mengenal Huruf Abjad.....	71
Lembar Observasi Siklus II Mengenal Huruf Abjad	72
Dokumentasi	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam rangka mewujudkan tatanan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana diatur dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, perlu dilakukan berbagai upaya strategi dan integral yang menunjang penyelenggaraan pendidikan. Kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas berlaku untuk semua (*education for all*) mulai dari usia dini sampai usia jenjang pendidikan tinggi. Usia dini menurut National Education for the Education of Young Children (NAEYC) adalah sejak anak usia 0-8 tahun.

Dalam UU No. 20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 14 disebutkan bahwa :

“Pendidikan anak usia dini 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 anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Masa usia dini merupakan masa keemasan seorang anak manusia atau disebut juga masa peka yaitu saat untuk menerima rangsangan yang cukup baik, terarah dan didorong ke tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, yang mencakup masa peletakan pondasi kecerdasan manusia, masa pengembangan dan pembentukan kemampuan kognitif, bahasa, motorik, seni, sosial, emosional, moral dan nilai-nilai agama. Jadi masa usia dini ini sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Kurikulum berbasis kompetensi 2004 menjelaskan bahwa ruang lingkup pengembangan pembelajaran di TK dibagi ke dalam bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Bidang pengembangan kebiasaan dilakukan secara terus menerus dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga menjadi kebiasaan yang baik, sedangkan bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu perkembangan bahasa, kognitif, fisik, motorik, sosial, moral dan seni.

Perkembangan anak usia TK yang perlu diperhatikan yaitu perkembangan kognitifnya. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar (Sujiono Yn, 2005:12)

Sumantri (2005:50), menyatakan bahwa "Kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau kemampuan berfikir". Kognitif dalam arti yang luas mengenai berfikir dan mengamati, kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh ilmu pengetahuan. Jadi perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan cara anak berfikir.

Berdasarkan pendapat di atas, kognitif merupakan proses suatu individu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, menunjukkan minat melalui proses informasi yang melibatkan alat indra untuk bisa

menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa dalam rangka belajar.

Perkembangan kemampuan dasar anak untuk kognitif mempunyai kompetensi dasar, yaitu anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan kognitif anak TK menghendaki hasil belajar yaitu anak dapat memahami benda sekitarnya menurut bentuk, jenis dan ukuran, memahami konsep bilangan, bentuk geometri dan memecahkan masalah sederhana.

Piaget dalam Padmonodewo (2000:21) menyatakan, anak mengetahui sesuatu melalui suatu pemahaman benda, melalui pengetahuan fisik dari suatu benda, mengetahui dengan logical mathematical yang meliputi angka, seriasi, klasifikasi, waktu, ruang dan konservasi. Dari teori Piaget dalam Elida Prayitno (2005:109) Menyatakan: “Anak dalam periode pra sekolah memiliki perkembangan berfikir atau kognitif yang masih sederhana. Perubahan dari cara berfikir sensorimotori menjadi berfikir dengan mental, walaupun cara kerjanya belum sempurna.”

Kemampuan kognitif anak akan berkembang sejalan dengan perkembangan dan pertumbuhan jiwa manusia, dan perkembangan kognitif dapat dilakukan sejak usia balita, karena pada usia dini anak mengalami masa peka atau disebut juga dengan usia emas. Masa yang hanya dialami sekali seumur hidup. Sebagaimana menurut Bloom (Depdiknas, 2004 : 1) yang menyatakan bahwa :

”Pada usia 4 tahun pertama kapasitas otak manusia berkembang mencapai 50% dan usia 8 tahun berkembang menjadi 80% sedangkan sisanya berkembang sampai usia 18 tahun, pernyataan ini menegaskan bahwa perlunya pengembangan potensi dan kecerdasan anak pada usia dini dan pengembangan potensi tersebut dilakukan melalui proses pengalaman-pengalaman yang menyenangkan bagi anak, agar pengalaman belajar tersebut membekas lama di otak anak”.

Perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong dengan rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif akan cepat berkembang, apalagi melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai anak.

Froebel dalam Padmonodewo (2003:7) menganggap bahwa pengenalan diperoleh melalui pengalaman, dengan bermain berstruktur tanpa bimbingan dan pengarahan anak akan melakukan penyimpangan dan tidak akan belajar banyak. Guru bertanggung jawab dalam bimbingan dan mengarahkannya, Froebel juga mengembangkan permainan yang mendidik yaitu menggunakan objek yang dapat dipegang anak, sehingga anak dapat belajar tentang bentuk, ukuran, berhitung mengukur, membedakan dan membandingkan.

Perkembangan kognitif yang baik akan menjadikan anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Untuk usia TK adapun indikator keberhasilannya yaitu anak dapat membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-20, mengenal konsep bilangan dengan benda sampai 10, memasang lambang bilangan dengan benda sampai 10, dapat mengelompokkan benda menurut warna, bentuk, ukuran, mengenal dan mengelompokkan bentuk geometri, dll. (Kurikulum berbasis kompetensi, 2004)

Pada kelas B4 TK Adzkia III Kecamatan Kuranji Tahun Ajaran 2010-2011 setelah diamati, perkembangan kognitif anak sewaktu membilang dengan menggunakan benda, bilangan yang disebutkan tidak sesuai dengan jumlah benda. Anak mengalami kesulitan dalam memasangkan lambang bilangan dengan benda, kemudian dalam mengenal konsep warna mengalami masalah dan kesulitan dalam mengingat huruf abjad.

Dari 17 orang murid kelas B4 Adzkia III Kecamatan Kuranji, melalui hasil pengamatan peneliti, diperoleh data perkembangan kognitif anak pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1
Data Perkembangan Kognitif

No	Hasil Pengamatan	Jumlah Anak
1.	Anak yang mengalami masalah mengenal konsep dan lambang bilangan	4
2.	Anak yang mengalami masalah dalam mengenal huruf abjad	5
3.	Anak yang kesulitan mengenal konsep warna	2
4.	Anak yang dapat menguasai materi yang diberikan	6
	J u m l a h	17

Dari fenomena di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar murid kelas B4 TK Adzkia III Padang perkembangan kognitifnya belum berkembang sebagaimana mestinya. Melihat fenomena di atas peneliti tertarik untuk meneliti perkembangan kognitif anak kelas B4 TK Adzkia III Jalan Taratak Paneh Kecamatan Kuranji Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, kurang optimalnya perkembangan kognitif anak pada TK Adzkia Kuranji Padang mungkin disebabkan oleh beberapa variabel yang datang dari dalam diri anak dan luar diri anak. Husain dkk (2002) menyatakan faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini antara lain : Faktor keturunan, makanan bergizi, masa pra lahir, perkembangan intelegensi, pola asuh atau peran ibu, kesehatan, perbedaan budaya dan ekonomi sosial, perbedaan jenis kelamin dan adanya rangsangan dari lingkungan dan aktifitas jasmani (Sumantri, 2005 : 5).

Dengan banyaknya variabel tersebut dapat berpengaruh pada kurang optimalnya perkembangan kognitif anak, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Faktor internal yaitu :
 - a. Kemampuan inteligensi anak yang berbeda-beda dalam memahami dan menerima informasi
 - b. Minat anak dalam belajar masih rendah
 - c. Kesehatan dan gizi anak kurang mendukung
2. Faktor eksternal yaitu :
 - a. Media dalam pembelajaran kurang menarik
 - b. Metode yang digunakan kurang bervariasi
 - c. Materi pembelajaran yang tidak sesuai
 - d. Keluarga kurang menstimulasi perkembangan anak
 - e. Lingkungan anak yang kurang kondusif

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada aspek media pembelajaran dalam hal ini peneliti mencoba penggunaan permainan billiar dalam upaya meningkatkan kognitif anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Apakah dengan menggunakan permainan Billiar dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan, mengenal konsep warna dan mengenal huruf abjad.

E. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah pada penelitian ini yaitu permainan billiar dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam aspek mengenal konsep bilangan, mengenal konsep warna dan mengenal huruf abjad.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan billiar.
2. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep warna melalui permainan billiar.
3. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep huruf abjad melalui permainan billiar.

G. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas dapat diajukan pertanyaan penelitian yaitu:

1. Apakah dengan permainan billiar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan ?
2. Apakah dengan permainan billiar dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep warna ?
3. Apakah dengan permainan billiar dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep huruf abjad ?

H. Manfaat Penelitian

Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan billiar ini diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya :

1. Manfaat secara teoritis adalah
 - a. Bagi pengembangan teori pembelajaran anak usia dini agar tujuan pembelajaran PAUD dapat terwujud
 - b. Sebagai bahan masukan dalam merumuskan materi pembelajaran untuk peningkatan kognitif anak usia dini.
2. Manfaat secara praktek ilmu
 - a. Bagi Taman kanak-kanak dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pembelajaran
 - b. Bagi TK Adzkia agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal, dan kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan baik
 - c. Bagi rekan guru agar lebih inovatif dalam merancang pembelajaran bagi anak TK.

- d. Bagi pengembangan ilmu PAUD agar berkembang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

I. Definisi Operasional

1. Perkembangan kognitif anak adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelligence) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukan kepada ide-ide dan belajar. (Sujiono YN, 2005:12).

Peningkatan kemampuan kognitif anak adalah usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam a) mengenal konsep bilangan, b) mengenal konsep warna, c) mengenal huruf abjad.

2. Adapun permainan billiar adalah permainan yang menggunakan meja, bola dan stik billiar. Meja dilubangi setiap sudutnya. Permainan ini juga menggunakan bola yang terdiri dari bola berwarna, bola berangka dan bola berhuruf. Dengan menggunakan stik billiar anak menyodok bola dan berusaha memasukkan pada lubang yang ada. Selain itu guru juga menyediakan kotak hasil yang digunakan anak untuk mencocokkan bola yang berhasil diperoleh melalui bola sodokan.
3. Taman kanak-kanak adalah suatu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. (Direktorat Pendidikan TK dan SD, 2004).

TK yang dimaksud disini adalah TK tempat peneliti melakukan penelitian yaitu TK Adzkia III Jl. Taratak Paneh Kecamatan Kuranji Padang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teoritis

1. Konsep Taman Kanak-kanak

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan pelatihan bagi perannya dimasa yang akan datang. Sistem pendidikan nasional adalah suatu keseluruhan yang terpadu dari semua satuan dan kegiatan pendidikan yang berkaitan antara satu dengan lainnya untuk mengusahakan tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Penyelenggaraan pendidikan dilaksanakan melalui tiga jalur menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yakni “Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya (pasal 13).

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini. Secara terminologi disebut sebagai anak usia prasekolah. Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun.

Usia 4-6 tahun adalah masa peka, anak-anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulus yang diberikan oleh lingkungan. Oleh sebab itu perlu kondisi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Upaya pengembangan

tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

2. Peningkatan Kemampuan Kognitif AUD (Anak Usia Dini)

Ada 3 klaim pandangan tentang kognitif anak menurut Vygotsky dalam Santrock (2008:60).

1. Keahlian kognitif anak dapat dipahami apabila dianalisis dan diinterpretasikan secara developmental.
2. Kemampuan kognitif dimediasi dengan kata, bahasa dan bentuk diskursus, yang berfungsi sebagai alat psikologis untuk membantu dan mentransformasi aktivitas mental.
3. Kemampuan kognitif berasal dari relasi sosial.

Menurut Piaget dalam Crain (2007:171) anak usia 2-7 tahun berada pada pikiran pra-operasional. Anak-anak belajar berfikir menggunakan simbol-simbol dan pencitraan batiniah namun pikiran mereka masih tidak sistematis dan tidak logis. Pikiran di titik ini sangat berbeda dengan pikiran orang dewasa.

Sedangkan menurut sumantri (2005 : 50), "Kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau kemampuan berfikir". Kognitif dalam arti yang luas mengenai berfikir dan mengamati, kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh ilmu pengetahuan. Jadi perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan cara anak berfikir.

Menurut Sujiono (2005:1.2) "Kognitif adalah proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa". Proses kognitif berhubungan dengan tingkat

kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Minat belajar akan timbul bila didukung oleh alat pembelajaran yang menarik dan melalui permainan yang bervariasi.

Berdasarkan pendapat di atas, kognitif merupakan proses suatu individu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, menunjukkan minat melalui proses informasi yang melibatkan alat indra untuk bisa menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa dalam rangka belajar.

a. Aspek-aspek perkembangan kognitif anak usia TK

Perkembangan kognitif anak usia TK berada pada fase pra operasional yang mencakup tiga aspek yaitu :

1) Berfikir simbolis

Aspek berfikir simbolis yaitu kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.

2) Berfikir egosentris

Aspek berfikir secara egosentris, yaitu cara berfikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu anak belum dapat meletakkan cara pandangnya di sudut pandang orang lain.

3) Berfikir intuitif

Fase berfikir secara intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar dan menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan melakukannya.

Perkembangan kognitif anak secara umum mengikuti pola dari perilaku yang bersifat reflek, sampai mereka mampu berfikir secara abstrak dengan menggunakan logika tingkat tinggi. Berdasarkan perkembangan kognitif anak secara aktif mengkonstruksikan pengetahuan dengan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam teori perkembangan kognitifnya Piaget juga menemukan tipe perkembangan kognitif yaitu "skema, dan adaptasi". Skema merupakan proses di mana anak menyesuaikan skema yang dimilikinya dengan situasi baru dilingkungannya.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan kognitif anak usia dini adalah :

1) Mengembangkan kemampuan berfikir logis

Mengembangkan kemampuan berfikir logis bertujuan agar anak mampu memproses informasi sesuai dengan aturan-aturan logikanya.

2) Mengembangkan imajinasi

Imajinasi sangat diperlukan untuk proses berfikir kreatif

3) Mengembangkan konsep

Konsep adalah suatu pemahaman seseorang terhadap suatu objek, dan objek bersifat verbal.

Pengembangan kognitif anak berdasarkan standar kompetensi kurikulum dalam (Departemen Pendidikan nasional 2004) untuk kelompok B dengan usia anak 5/6 tahun adalah sebagai berikut :

1) Membilang/ menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 20

2) Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10

- 3) Membedakan konsep banyak – sedikit, lebih – kurang, sama – tidak sama.
- 4) Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda
- 5) Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan sampai 10
- 6) Mengelompokkan benda dengan berbagai cara. Misalnya menurut warna, bentuk dan ukuran
- 7) Memasangkan benda sesuai pasangannya
- 8) Menunjukkan sedikitnya 12 benda berikut fungsinya
- 9) Menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya.

b. Metode yang digunakan pada Peningkatan Kemampuan Kognitif

Vigotsky mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yaitu kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat. Kebudayaan akan menstransformasikan kemampuan tersebut dalam bentuk fungsi kognitif yang lebih tinggi terutama dengan cara mengadakan hubungan bermasyarakat dan melalui proses pembelajaran serta penggunaan bahasa.

Metode yang digunakan untuk Peningkatan Kemampuan Kognitif anak TK

1) Bermain

Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak menurut Dworeksky (dalam sujiono 2005).

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri dan lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

2) Metode pemberian tugas

Metode pemberian tugas adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari guru, apa yang harus dikerjakan, sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas.

Untuk Peningkatan Kemampuan Kognitif pemberian tugasnya untuk meningkatkan keterampilan berfikir terdiri dari kemampuan yang paling sederhana sampai kepada kemampuan yang kompleks, contoh kemampuan memecahkan masalah.

3) Metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara memperagakan atau mempertunjukkan suatu atau proses dari suatu kejadian atau peristiwa.

Metode demonstrasi yang digunakan untuk memenuhi dua fungsi. Pertama, dapat digunakan untuk memberikan ilustrasi dalam menjalankan informasi kepada anak. Kedua, metode demonstrasi dapat membantu meningkatkan daya berfikir anak TK terutama daya berfikir dalam peningkatan kemampuan mengenal, mengingat, berfikir konvergen, dan berfikir evaluatif.

4) Metode tanya jawab / bercakap-cakap

Adalah metode dengan cara tanya jawab, guru memberikan pertanyaan terbuka, sehingga anak dapat menjawab beberapa kemungkinan, berdasarkan pengalaman anak.

Bercakap-cakap dapat berarti komunikasi lisan antara anak dan guru, antara anak dengan anak secara monolog dan dialog.

5) Metode mengucapkan syair

Adalah suatu cara menyampaikan sesuatu melalui syair yang menarik, yang dibuat guru untuk sesuatu, agar dapat dipahami anak.

6) Metode Percobaan / eksperimen

Adalah suatu cara anak melakukan berbagai percobaan yang dapat dilakukan anak sesuai dengan usianya, guru sebagai fasilitator, alat-alat untuk berbagai percobaan sudah dipersiapkan guru.

Melalui metode ini anak dapat menemukan sesuatu berdasarkan pengalamannya

7) Metode bercerita

Adalah cara menyampaikan sesuatu dengan bertutur atau memberikan penjelasan secara lisan melalui cerita.

Cerita harus menarik, dengan tujuan yang ingin dicapai, dengan gerak yang wajar, intonasi yang bervariasi.

8) Metode karya wisata

Yaitu kunjungan langsung ke objek-objek disekitar anak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Guru menyediakan sesuatu dengan objek / benda, anak diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memperhatikan, meneliti objek tersebut. Berkaryawisata dapat membangkitkan minat anak kepada sesuatu hal, memperluas informasi dan memperkaya program kegiatan yang tidak mungkin dihadirkan di kelas.

9) Metode dramatisasi

Adalah caramemahami sesuatu melalui peran-peran yang dilakukan oleh tokoh atau benda-benda disekitar anak, sehingga anak dapat memahami sesuatu sambil berimajinasi.

c. **Media dalam Peningkatan Kemampuan Kognitif**

Menurut Gagne (dalam sujiono 2005), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar. Sedangkan Brigs (dalam sujiono 2005) berpendapat media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong anak untuk belajar.

Media adalah sebuah saluran komunikasi (konteks guru), media berasal dari bahasa latin yang artinya “antara”. Pengertian tersebut menggambarkan suatu perantara dalam penyampaian tsb menggambarkan suatu perantara dalam penyampaian informasi dari suatu sumber kepada penerima.

Dalam Peningkatan Kemampuan Kognitif media berfungsi

- 1) Merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian dan minat
- 2) Meningkatkan kemapuan anak dalam melakukan penelitian dan penyelidikan sederhana
- 3) Melatih kepekaan berpikir
- 4) Mengembangkan imajinasi
- 5) Melakukan eksperimen atau percobaan

3. Bermain untuk perkembangan anak usia dini

Menurut Plato dalam Sumantri (2005:1), pendidikan yang tepat untuk mendidik anak adalah sebelum usia 6 tahun. Selanjutnya ditambahkan Fredrik Frobel, bahwa pendidikan anak usia dini merupakan landasan yang terpenting bagi perkembangan anak selanjutnya dan aktivitas bermain merupakan alat pendidikan yang menjadi pusat dari seluruh kegiatan anak.

Suyanto, dalam Konsep Dasar PAUD (2005:133), menyatakan “Pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip belajar” :

1. Bernyanyi
2. Belajar kecakapan hidup
3. Belajar dari benda konkrit
4. Belajar terpadu
5. Kegiatan rutin

Prinsip pembelajaran tersebut akan lebih mengarah pendidikan untuk mengembangkan kegiatan sesuai dengan kondisi dan situasi daerah masing-masing.

Kail Gross, 1996 (dalam Hurlock 1978:236) menyatakan “melalui kegiatan bermain anak menyiapkan diri untuk kehidupannya kelak jika telah dewasa”.

Selanjutnya Hurlock (1980:89) menyatakan bahwa “Bermain adalah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan dan tekanan dari pihak luar”. Anak usia dini

belajar melalui bermain yang merupakan suatu kebutuhan bagi mereka. Melalui bermain anak dapat mempraktekkan keterampilan baru dan berfungsi untuk mengembangkan koordinasi mata dan tangan, kemampuan konsentrasi, komunikasi dan melakukan ide kreatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Bredekamp dan Copple dalam Sofia Hartati (2003 : 83) yang mengemukakan prinsip belajar melalui bermain yaitu:

- a. “Anak belajar melihat keterlibatan secara langsung
- b. Dalam perencanaan permainan guru harus memperhatikan usia dan tingkat perkembangan anak
- c. Materi permainan adalah kongkrit, nyata dan relevan dengan kehidupan anak
- d. Lingkungan belajar anak diciptakan guru, memungkinkan anak untuk eksplorasi aktif.

Pemberian rangsangan pendidikan bagi anak usia dini tidak sama dengan pembelajaran bagi anak usia pendidikan dasar. Dalam hal ini pendidik hendaklah memahami tentang prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Sebagaimana dikemukakan Hurlock (1950 : 45) :

”Bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan budaya, membantu anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberikan kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep berakarsa”.

Sedangkan bermain menurut Mulyadi dalam Deviarimariani (2004)

terdapat lima pengertian bermain :

1. ”Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak

5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.”

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari melalui bermain. Pada usia pra sekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain. Slogan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain di TK sesuai dengan karakteristik anak. Kurikulum TK juga menempatkan kegiatan bermain dalam pembelajaran dan merupakan pendekatan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Einon (2005 : 65) mengemukakan ”Bagi anak bermain adalah belajar, sehingga belajar itu menjadi menyenangkan”.

Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaklah dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, menggunakan strategi, metode, materi, bahan atau media yang menarik serta mudah diikuti anak. Montalalu (2008 : 3) mengatakan : ”melalui bermain anak diajak untuk berkesplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna”.

4. Permainan Billiar dalam pembelajaran anak

Media digunakan untuk menunjang kelancaran kegiatan belajar mengajar bermain dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, efisien sehingga tujuan pendidikan TK dapat dicapai. (Direktorat Pembina TK dan SD, 2006:3).

Permainan Billiar salah satu bentuk permainan yang dapat melatih anak berkonsentrasi, mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan

lebih baik. Pada permainan Billiar ada beberapa kemampuan kognitif yang bisa dikembangkan, seperti konsep warna, konsep bilangan dan konsep huruf.

Anak satu persatu dapat bermain menurut waktu yang ditentukan. Bola yang berhasil dimasukkan ke dalam lubang Billiar diambil dan diletakkan pada kotak yang berwarna sama, sambil dihitung berapa jumlah bola tersebut. Permainan billiar ini juga dapat mengenalkan konsep banyak dan sedikit, mengenal angka dan mengenal huruf.

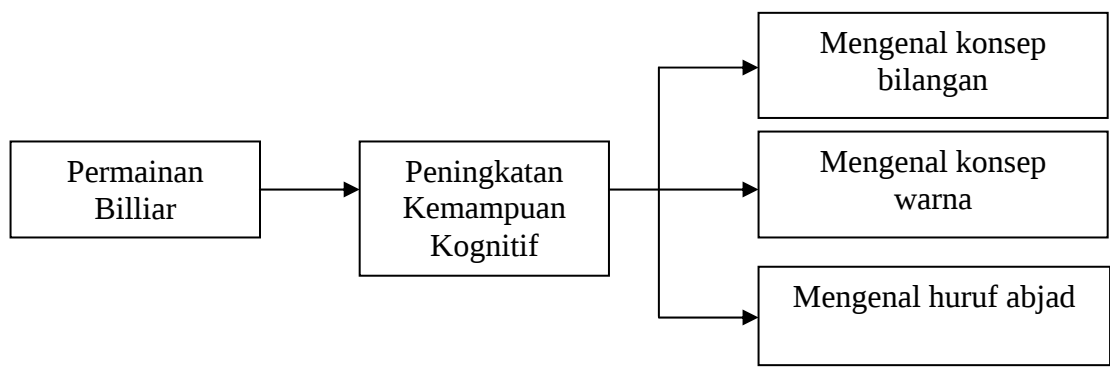
Piaget dalam Elida Prayitno (2005:113) menyatakan bahwa anak usia 4-5 tahun sudah memahami dua konsep dasar yaitu konsep hubungan kepada satu dan konservasi, konservasi yang dimaksud dengan konsep satu kepada satu adalah kemampuan untuk melihat kesamaan suatu objek ke objek lainnya. Anak sudah memahami instruksi-instruksi dalam melakukan kegiatan. Hal ini memudahkan untuk mengenal bentuk konsep-konsep bilangan dan lain-lain.

Guru harus memberikan permainan yang menarik agar dapat mengembangkan minat, rasa ingin tahu serta menjadikan anak lebih kreatif dan inovatif. Dalam permainan billiar guru juga harus menciptakan keakraban dan penuh kegembiraan. Guru kelas menggunakan bahasa yang jelas, benar dan sederhana sehingga dapat dipahami oleh anak sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif. Penguatan yang diberikan guru berupa ucapan dan tindakan menjadikan anak semakin ingin mencoba suatu permainan yang baru.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dari penelitian ini adalah :

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual



Dari tabel di atas dapat diuraikan bahwa melalui permainan billiar dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam hal mengenal konsep bilangan, mengenal konsep warna dan mengenal huruf abjad.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan sebagai upaya peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini yang dilakukan dengan menggunakan permainan billiar, serta saran-saran yang dirasa perlu yang sesuai dengan hasil penelitian.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kemampuan mengenal bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan billiar. Dengan menyodok bola ber-angka dan berhasil memasukkan ke lubang billiar kemudian mencocokkan angka tersebut pada kotak hasil dapat memberikan kesempatan untuk mengenal bilangan.
2. Permainan billiar juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna. Dengan menyodok bola berwarna dan berhasil memasukkan ke lubang billiar kemudian mencocokkan warna bola pada kotak hasil dapat memberikan kesempatan untuk mengenal warna.
3. Kemampuan anak dalam mengenal huruf juga berkembang melalui permainan billiar. Dengan menyodok bola berhuruf dan berhasil memasukkan ke lubang billiar kemudian mencocokkan huruf yang ada pada bola pada kotak hasil dapat memberikan kesempatan untuk mengenal huruf.

B. Saran

Saran dari penelitian ini sebagaimana dikemukakan sebagai berikut :

1. Permainan billiar sangat baik untuk pengembangan kognitif anak dalam mengenal bilangan, mengenal warna dan mengenal huruf. Oleh sebab itu diharapkan guru TK menggunakan permainan billiar sebagai alternatif untuk pengembangan kognitif anak.
2. Media permainan merupakan sarana pembelajaran untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Oleh sebab itu diharapkan guru kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya tentang permainan billiar.
3. Sekolah juga sebaiknya menyediakan media pembelajaran yang bervariasi untuk mengembangkan kognitif dan aspek perkembangan anak yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____. (2007). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Crain, William. (2007). *Teori Perkembangan*. Jogjakarta : Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Departemen.
- _____. (2004). *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. (2004). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Einon, Dorothy. (2005). *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2 – 6 tahun*. Jakarta. Erlangga.
- <http://deviarimariani.wordpress.com>. (2008). *Bermain dan Kreativitas Anak Usia Dini*.
- <http://toyo-utoy.blogspot.com>. (2009). *Kognitif Anak Usia Dini*.
- Hurlock, Elizabeth B. (1999). *Psikologi Perkembangan suatu Pendekatan sepanjang kehidupan. (Edisi Kelima)*. Jakarta. Erlangga.
- Montolalu, dkk. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Padmonodewo, Soemiarti, (2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Prayitno, Elida. (2005). *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang : Angkasa Raya.
- Santrock, John W. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana. (1992). *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.