

**UPAYA PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN PAPAN PASAK DI TK
CEMPAKA III PERTIWI SIJUNJUNG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi
Pendidikan Guru Anak Usia Dini.*



Oleh

EPANITA
NIM 88558/2007

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Upaya Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Papan Pasak di TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung**

Nama : **Epanita**

NIM/BP : **88558/2007**

Jurusan : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Padang, Januari 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dra. Dahliaarti
Nip: 19480128 195703 2 001

Pembimbing II

Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd.
Nip: 19600305 198403 2 001

Ketua Jurusan

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

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 PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN PAPAN PASAK DI TK CEMPAKA III PERTIWI SIJUNJUNG

**Nama : EPANITA
Nim/bp : 88558/2007
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan**

Padang, Januari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dra. Hj. Dahliaarti Nip: 19480128 195703 2 001	: 1.
2. Sekretaris	Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd Nip: 19600305 198403 2 001	: 2.
3. Anggota	Dr. Dadan Suryana, M.Pd Nip: 19750503 200912 1 001	: 3.
4. Anggota	Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd Nip: 19610812 198803 2 001	: 4.
5. Anggota	Dra. Hj. Rakimahwati, M.Pd Nip: 19580305 198003 2 003	: 5.

ABSTRAK

EPANITA. 2007. Upaya Peningkatan Perkembangan Kognitif anak melalui Permainan Papan Pasak di TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Perkembangan kognitif anak dalam memahami konsep berhitung di TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung masih rendah (di bawah KKM yang ditetapkan) Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan Perkembangan kognitif anak terhadap pemahaman konsep berhitung.

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung pada kelompok B yang berjumlah 15 orang anak dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif Papan Pasak, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, dan format hasil penilaian anak, selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kognitif anak dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah. Pada siklus I peningkatan perkembangan kognitif anak terlihat masih kurang aktif sesuai dengan persentase tingkat keberhasilan dan dilanjutkan pada siklus II peningkatan perkembangan kognitif anak menjadi lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, terlihat tercapainya persentase tingkat keberhasilan anak meningkat. Sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi kreteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatkan perkembangan kognitif anak melalui Alat Permainan Papan Pasak, setelah dilakukan tindakan dari siklus I dan siklus II dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di Cempaka III Pertiwi Sijunjung.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Upaya Peningkatan Perkembangan kognitif anak melalui Permainan papan pasak di TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung “. Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan perkuliahan pada jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini Program Studi pendidikan anak usia dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Yth. Ibu Dra. Dahliarti selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Yth. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan petunjuk sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Yth. Ibu Dra Yulsyofriend, M.Pd. selaku ketua jurusan beserta staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini. jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Yth Bapak Prof. DR. Firman Ms.Kons selaku Dekan FIP Universitas Negeri Padang.
5. Ibunda, dan saudara-saudaraku yang telah memberikan motivasi dalam penyelesaian kuliah ini.
6. Ytc. Suamiku Drs. Mendalardi MM. Dan anak-anakku yang telah membantu baik secara tenaga maupun pemikiran dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
7. Guru-guru dan anak didik di TK Cempaka III Petiwi Sijunjung yang telah bekerja sama dalam penelitian ini.
8. Teman-teman angkatan 2007 untuk kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani perkuliahan

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT. Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap kesempurnaan, untuk itu penulis menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat demi kesempurnaan skripsi ini, sehingga bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Hakekat Kognitif.....	7
a. Pengertian Kognitif	7
b. Perkembangan Kognitif Anak	8
c. Perkembangan Motorik	12
d. Perkembangan Bahasa	12

e. Perkembangan Sosial Emosional	13
2. Hakekat Bermain Bagi Anak.....	13
a. Pengertian Bermain	13
b. Manfaat Bermain	16
c. Tujuan Bermain	18
d. Peranan Guru Dalam Kegiatan Bermain. ...	19
3. Alat Permainan Edukatif (APE).....	22
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)	22
b. Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif	23
c. Fungsi Alat Permainan Edukatif	23
4. Alat Permainan Papan Pasak.....	24
a. Manfaat Alat Permainan Papan Pasak	25
b. Cara Bermain Papan Pasak	26
B. Metode Dalam Pembelajaran.....	29
1. Metode Bercakap-Cakap	29
2. Metode Pemberian Tugas	30
C. Kerangka Berfikir.....	30
D. Hipotesis Tindakan.	32
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
C. Subjek Penelitian	34
D. Objek Penelitian	34
E. Prosedur Penelitian	35
F. Sumber Data.....	45

G. Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	45
H. Teknik Analisa Data.....	46
I. Indikator Keberhasilan	47
J. Personalia Penelitian.....	48
BAB IV : HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Kondisi Awal.....	49
B. Deskripsi Siklus I	51
C. Deskripsi Siklus II	67
D. Pembahasan	79
BAB V : KESIMPULAN SARAN	
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1. Satuan Kegiatan Harian	76
2. Hasil Observasi Kondisi Awal	77
3. Hasil Observasi Anak Pada siklus I	80
4. Hasil Observasi Anak Pada siklus II.....	81
5. Hasil Rata-Rata penilaian kemampuan kognitif anak pada siklus I	83
6. Hasil Rata-Rata penilaian kemampuan kognitif anak pada siklus II.....	84
7. Daftar Gambar	85
8. Surat Izin Peneliti	86

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Grafik Pertemuan I,II dan III Pada Siklus I	87
2. Grafik Pertemuan I,II dan III Pada Siklus II	88
3. Grafik Peningkatan Nilai Anak Pada Siklus I dan Siklus II.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel Jadwal Penelitian	91
2. Tabel Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Kondisi Awal	92
3. Tabel Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus I	93
4. Tabel Hasil Rata-Rata Penilaian Anak Pada Siklus I	95
5. Tabel Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus II	96
6. Tabel Hasil Hasil Rata-Rata Penilaian Anak Pada Siklus II.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan dan kualitas bangsa agar menjadi bangsa yang lebih maju. Dengan demikian setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan sebagai mana yang tercantum pada Undang-Undang Dasar 45 pasal 31. Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada pada jalur pendidikan formal pada pendidikan usia dini dalam Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan untuk membantu pertumbuhan dan mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak, baik secara fisik maupun psikis yang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial, kemandirian, bahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut, sebagai mana yang ditetapkan dalam Undang-undang sistem pendidikan nasional Nomor 20 tahun 2003 pada pasal 28 ayat 3.

Ruang lingkup pengembangan pembelajaran di TK dibagi ke dalam bidang pengembangan pembiasaan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Selanjutnya dijelaskan bahwa bidang pengembangan pembiasaan perilaku merupakan kegiatan yang 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 kognitif, bahasa dan fisik/motorik.

Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, dan merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkankan untuk menggunakan pengetahuan, kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang di hadapi. Karena anak berasal dari latar belakang yang berbeda-beda akan tetapi dapat mengalami kesulitan dalam mengembangkan kognitifnya. Perkembangan kognitif anak bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar anak mengolah perolehan belajarnya, dan dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, dan membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan akan konsep.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung pada tahun ajaran 2009/2010 pada semester II di kelompok B, kurang berkembangnya perkembangan kognitif anak terhadap pemahaman konsep berhitung secara sederhana dan seringkali anak menunjukkan kurangnya minat terhadap pembelajaran konsep berhitung dalam kegiatan pembelajaran. Untuk peningkatan perkembangan kognitif anak dapat diperkaya dengan menggunakan simbol-simbol atau benda-benda karena anak berada pada tahap praoperasional kepada berfikir konkret.

Anak usia Taman Kanak-Kanak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungannya, dan anak tertarik untuk menjelajahi dan menemukan jawaban untuk memuaskan dirinya dalam bermain. Agar perkembangan kognitif anak berkembang lebih optimal maka di perlukan bermacam-macam sarana dan prasarana yang mendukung sarana tersebut

bisa berupa Alat Permainan Edukatif, dengan tujuan untuk meningkatkan aspek-aspek pengembangan anak usia TK

Alat Permainan Edukatif yang di gunakan agar lebih bermakna bagi anak dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, maka dapat dilakukan dengan cara bermain. Karena bermain merupakan cara belajar yang baik dan menarik bagi anak, untuk kesenangan dirinya dan merupakan suatu kebutuhan yang harus di penuhi anak dengan melibatkan dirinya, baik secara fisik maupun secara psikis, sesuai dengan prinsip belajar di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain dalam rangkaian proses pembelajaran.

Keberhasilan belajar anak dapat di capai lebih baik dengan menggunakan fasilitas atau sumber belajar yang mendukung seperti alat permainan edukatif papan pasak sehingga dapat mengembangkan berbagai kemampuan anak salah satunya kemampuan kognitifnya dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka penulis mencoba untuk memberikan solusinya dengan cara mempergunakan Alat Permainan Edukatif Papan Pasak yang telah di rancang sedemikian rupa. Untuk kegiatan pembelajaran dengan jumlah pasaknya 25 buah dengan tujuan untuk melatih keterampilan motorik halus, keterampilan menghitung, memilah-milah, mengenal konsep warna, mengenal tinggi rendah dan merangsang anak berfikir secara logis, agar anak aktif dan kreatif dalam mengembangkan kognitifnya, dengan menggunakan metode pembelajaran yang ada pada Taman Kanak-Kanak, sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang seoptimal mungkin

baik pengembangan pembiasaan prilaku maupun pengembangan kemampuan dasar, dalam rangka peningkatan kognitif anak pada kegiatan proses belajar, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang penulis beri judul “Upaya Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Papan Pasak Di TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung”.

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran di TK Cempaka III Periwi Sijunjung mungkin disebabkan oleh beberapa faktor antara lain :

1. Guru membuat perencanaan kegiatan pembelajaran tidak sesuai dengan perkembangan kognitif anak.
2. Kelengkapan alat peraga yang digunakan kurang mendukung terhadap perkembangan kognitif anak
3. Strategi pembelajaran yang digunakan guru tidak tepat sehingga mempengaruhi terhadap perkembangan kognitif anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan dan luasnya ruang lingkup yang mempengaruhi peningkatan perkembangan kognitif anak, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Papan Pasak untuk Peningkatan Perkembangan Kognitif anak TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung.

D. Rumusan Masalah.

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Apakah melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pasak dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung ?

E. Tujuan Penelitian.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengungkap hal-hal sebagai berikut :

1. Sebagai gambaran untuk peningkatan pengembangan kognitif anak TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung.
2. Memotivasi belajar anak TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung pengaruh dalam penggunaan alat permainan edukatif papan pasak.
3. Setelah penelitian ini dilaksanakan diharapkan peneliti dapat mengetahui cara yang tepat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui Alat Permainan Edukatif.

F. Manfaat Penelitian

Dapat memberikan kontribusi bagi anak maupun bagi para pendidik anak usia dini dan dapat mengembangkan berbagai pengetahuan diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Guru sebagai bahan masukan dalam kegiatan Proses Belajar Mengajar untuk mengajarkan konsep berhitung sederhana.
2. Bagi anak didik mendukung siswa untuk lebih banyak melakukan kegiatan dalam pembelajaran agar anak lebih aktif dan kreatif,

menumbuhkan motivasi anak dalam belajar agar perhatian anak lebih meningkat sehingga melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pasak akan membantu anak dalam meningkatkan perkembangan kognitifnya.

3. Bagi peneliti menambah wawasan dan pengalaman serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Kognitif

a. Pengertian Kognitif.

Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi kognitif merupakan tingkahlaku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Menurut Padmonodewo (2000: 27).

“Kognitif adalah kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat digunakan sebagai tolok ukur pertumbuhan kecerdasan.”

Selanjutnya Menurut Sujiono (2007:1.3) menyatakan sebagai berikut :

“Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dalam belajar. “

Menurut pendapat beberapa ahli Termen dalam Sujiono (2008:1.4), mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak. Sementara Colvin dalam Sujiono (2008:1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Hunt dalam Sujiono

(2008:1.4) Kognitif adalah Teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, kognitif merupakan proses berpikir setiap individu untuk memperoleh pengetahuan, melalui pengembangan kecerdasan intelektual untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan menunjukkan minatnya melalui proses informasi yang melibatkan alat indra untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang terjadi dalam rangka belajar. Pembelajaran yang dipersiapkan guru dalam kegiatan belajar mengajar dapat mengembangkan berbagai perkembangan anak melalui bermain diantaranya:

b. Perkembangan Kognitif Anak.

Pentingnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya, anak akan dapat melangsungkan hidupnya menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk ciptaan tuhan yang harus diberdayakan untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Teori perkembangan kognitif menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual, Peaget dalam Padmonodewo (2000: 28) berpendapat bahwa :

“Perkembangan kognitif terdiri dari empat tahapan perkembangan yaitu tahapan sensorimotor, tahapan praoperasional, tahapan konkret operasional dan formal operasional.”

Anak menciptakan sendiri pengetahuannya tentang dunianya melalui interaksi. Mereka berlatih menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengar sebelumnya dengan menggabungkan informasi-informasi yang baru didapatnya.

Model pengembangan kognitif menurut Piaget dalam Sujiono (2007:4.5)

“Anak ternyata bukan merupakan miniatur orang dewasa dan cara berpikir anak-anak tidak sama dengan orang dewasa. Dengan demikian perkembangan kognitif mempunyai empat aspek yakni :

- 1) Kematangan, merupakan kemampuan melihat dan mendengar.**
- 2) Pengalaman, merupakan hubungan dengan lingkungan.**
- 3) Transmisi Sosial, pengaruh dengan lingkungan sosial.**
- 4) Ekuilibrasi, Kemampuan mengatur dalam diri anak.”**

Untuk pemahaman perkembangan kognitif anak, Vygotsky dalam Sujiono (2007:4.3) yang dikenal dengan teori Revolusi Sosiolultural (*sociocultural-revolution*) yang menyatakan sebagai berikut :

“Jalan pikiran seseorang harus dimengerti dari latar sosial budaya dan sejarahnya. Artinya untuk memahami pikiran seseorang bukan dengan cara menyusuri apa yang ada dibalik otaknya dan pada kedalaman jiwanya, melainkan dari asal usul tindakan sadarnya dan dari interaksi sosial yang dilatari oleh sejarah hidupnya.

Pemikiran Vygotsky yang cemerlang adalah tentang fungsi alat berpikir (*tool of the mind*) pada setiap individu yang tentunya berbeda antara satu individu dengan individu lainnya. Melalui alat berpikir yang dimiliki oleh setiap individu inilah perkembangan kognitif seseorang berkembang sejak usia dini sampai keusia dewasa.

Secara spesifik Vygotsky mengemukakan beberapa kegunaan dari alat berpikir yaitu :

- 1) Membantu memecahkan masalah melalui alat berpikir. Seseorang akan mampu mencari jalan keluar terhadap permasalahan yang dihadapinya.**
- 2) Memudahkan dalam melakukan tindakan. Dengan alat berpikir setiap individu akan dapat memilih tindakan atau**

- perbuatan yang seefektif dan seefisien mungkin dalam mencapai tujuan.
- 3) Memperluas kemampuan. Melalui keberfungsian alat berfikirlah setiap individu akan mampu memperluas wawasan berfikirnya melalui berbagai aktivitas untuk mencari dan menemukan berbagai pengetahuan yang ada disekitarnya.
 - 4) Melakukan sesuatu sesuai dengan kapasitas alaminya. Alat berfikir pada manusia pada dasarnya akan berkembang secara alamiah mengikuti apa yang terjadi dilingkungannya.”

Perkembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak, untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika, seperti kemampuan menghitung, kemampuan mengelompokkan warna dan kemampuan anak untuk mengetahui penjumlahan dan pengurangan, kemampuan anak untuk membedakan jumlah yang lebih banyak dan lebih sedikit, dan kesiapan anak mengembangkan kemampuan berpikir teliti.

Berdasarkan pendapat Piaget dalam Sujiono (2007: 1.22) pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak adalah :

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.

- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi, secara proses alamiah (spontan) atau pun melalui proses alamiah (percobaan)
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapainya sehingga pada akhirnya ia menjadi individu yang mempu menolong dirinya sendiri.

Sementara Vigotsky dalam Sujiono (2007: 7.5) manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat. Untuk membantu pengembangan kognitif, anak perlu di lengkapi dengan pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan mengobservasi dan mendengarkan dengan tepat.

Garner dalam Musfiroh (2005:48) Kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah dapat didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata.
- 2) Kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk di selesaikan
- 3) Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa

Perkembangan kognitif anak dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya, dilakukan dengan pengembangan daya persepsinya, melatih ingatannya, mengembangkan pemikirannya, memahami berbagai simbol, melakukan penalaran dan mampu memecahkan persoalan hidup yang dilaluinya dengan bermain.

c. Perkembangan Motorik.

Hurlock dalam Depdikbud (1997:1) menjelaskan perkembangan motorik anak selama 4 atau 5 tahun pertama kehidupan pasca lahir, anak dapat mengendalikan gerakan kasar dan gerakan harus, gerakan tersebut melibatkan jari tangan di gunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat. Pengembangan motorik halus ini bertujuan untuk meningkatkan, mengontrol gerakan dan koordinasi, untuk melatih gerakan motorik halus anak agar anak terampil dalam memainkan dan memegang alat seperti : memainkan alat permainan papan pasak.

d. Perkembangan Bahasa.

Perkembangan bahasa anak Usia TK sangat erat kaitannya dengan kemampuan berfikir. Menurut Diknas (2000:5). Bahasa merupakan alat komunikasi bagi anak untuk mengungkapkan berbagai keinginannya. Pada usia TK perkembangan kemampuan bahasa anak di tandai oleh berbagai kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi.
- 2) Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata tanya, dan kata sambung.
- 3) Menunjukkan pengertian dan pemahaman tentang sesuatu.
- 4) Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana.
- 5) Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.

Dengan di tandai kemampuan yang tersebut di atas maka dalam bermain papan pasak anak dapat memiliki perbendaharaan kata dan mengkomunikasikan dengan teman dan gurunya tentang warna, tentang jumlah, yang ada pada papan pasak.

e. Perkembangan Sosial Emosional.

Perkembangan sosial Emosional anak dalam Montolalu (2005:6.4) Kemampuan yang diharapkan untuk anak usia 4 – 5 tahun dalam pada aspek perkembangan sosial emosional adalah anak mampu mengenal lingkungan sosial dan mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, kontrol diri dan rasa memiliki, sehingga kemampuan yang ada pada anak di mungkinkan anak dapat berintegrasi dan bersosialisasi dengan temannya dalam bermain, perkembangan sosial anak apabila di beri ransangan, di bimbing akan mempengaruhi kesiapan anak dalam belajar, yang diarahkan melalui bermain. Semoga dengan permainan Papan Pasak dapat melatih kerja sama dalam mengendalikan diri serta memahami teman-teman waktu bermain papan pasak.

2. Hakikat Bermain Bagi Anak

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menarik dilakukan dan dilalui oleh anak, karena bermain sangat berarti bagi dirinya untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pada waktu anak bermain terkandung adanya unsur belajar, maka dalam bermain anak akan

belajar dan dengan bermain anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa ada paksaan. Para ahli berpendapat bahwa anak merupakan makluk yang aktif untuk memenuhi kebutuhan fisiknya maupun psikisnya dalam bermain, baik bermain sendiri, bermain bersama-sama temannya atau bermain berkelompok.

Sugianto (1995:11) bermain bagi anak mempunyai banyak fungsi dengan pengertian sebagai berikut :

“Bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu di paksa untuk bermain. Bermain berguna untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan. Bermain memberi anak perasaan menguasai (*Mastery*) atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya. Bermain mencakup penggunaan simbol, tindakan atau objek yang punya arti untuk diri mereka sendiri. Karena bermain tidak terikat pada realitas, maka dimungkinkan bagi anak untuk merubah-rubah minatnya dimana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman mereka, sama halnya dengan perkembangan kreativitas.”

Menurut Montolalu (2005:1.3) bermain mempunyai arti sebagai berikut :

- 1) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.**
- 2) Anak akan menemukan dirinya, kekuatan dan kelemahannya, juga minat dan kebutuhannya.**
- 3) Dapat memberikan peluang kepada anak untuk mengembangkan intelektualnya.**
- 4) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek indranya sehingga terlatih dengan baik.**
- 5) Secara alamiah dapat memotivasi anak untuk mengetahui lebih mendalam.**

Selanjutnya dinyatakan, anak di ajak bermain untuk bereksplorasi, menemukan dan memamfaatkan objek-objek yang

dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna karena sebab-sebab berikut ini

- 1) **Bermain itu belajar.**
Kemampuan intelektual (daya pikir) sebahagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. Anak memperoleh kesempatan menemukan serta bereksperimen dengan alam sekitarnya baik ciptaan Tuhan maupun buatan manusia.
- 2) **Bermain itu bergerak**
Kegiatan-kegiatan di Taman Kanak-kanak untuk meransang anak menggunakan motorik kasar maupun motorik halus dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas bermain, baik dengan alat maupun tanpa alat.
- 3) **Bermain membentuk prilaku**
Saat bermain tampak jelas perkembangan prilaku anak. Program pembentukan prilaku merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus, dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak di Taman Kanak-Kanak, sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Pembentukan prilaku melalui pembiasaan serta pembelajaran meliputi moral dan nilai-nilai agama, emosi dan perasaan, kemampuan bersosialisasi dan disiplin dengan tujuan anak menjadi pribadi yang mandiri.

Sementara Dewey dalam Montolalu (2005:1,6) menyatakan bahwa :

“Anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain, melalui pengalaman-pengalaman awal, bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkrit, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebayanya dalam bermain.”

Sedangkan menurut Vygotsky dalam Montolalu (2005:1.7) menekankan bahwa :

“Pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif, karena anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya, jadi bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah.”

Banyaknya pemikiran, perbedaan dan cara pandang para ahli tentang arti bermain. Betapa pentingnya bermain bagi anak-anak usia dini khususnya anak Taman Kanak-kanak. Bagi anak usia TK bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi menjadi suatu kebutuhan yang harus di penuhi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat menarik dilakukan oleh anak untuk mengembangkan potensi diri, menemukan dirinya, dan mengembangkan intelektualnya, sehingga dengan bermain, dapat memberi motivasi bagi anak lebih dalam untuk mendapatkan pengetahuan dalam dunia sosialnya, membentuk cara berfikir untuk memecahkan masalah.

b. Manfaat Bermain.

Bermain mempunyai manfaat yang banyak bagi perkembangan kognitif anak, secara keseluruhan dapat mengekspresikan dirinya dengan berbagai cara yang dilakukannya. Dengan bermain anak menemukan keahlian baru sehingga terjadi suatu kegiatan belajar dan melalui bermain keahlian tersebut dapat ditemukannya serta anak dapat memuaskan dirinya sehingga kemampuan kognitifnya dan kemampuan berintegrasi akan berkembang lebih pesat. Menurut Montolalu (2005:1.5) manfaat bermain adalah:

- 1) Bermain memicu kreatifitas.
- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak.
- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik.
- 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati.

- 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indra.
- 6) Bermain sebagai media terapi.
- 7) Bermain itu melakukan penemuan.

Sedangkan, menurut Sugianto (1995:32) manfaat bermain adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik.
- 2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus.
- 3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial.
- 4) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian
- 5) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi
- 6) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penglihatan
- 7) Manfaat bermain untuk mengembangkan olah raga dan menari.

Sewaktu anak melakukan permainan anak dapat berimajinasi dan dapat mengeluarkan ide-ide yang tersimpan dalam pikirannya, ide-ide tersebut dapat di tuangkan melalui bermain untuk memenuhi kebutuhan serta dorongan dalam dirinya. Anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya dan dapat mempergunakan permainan secara bergiliran. Melakukan kegiatan secara bersama, sehingga manfaat bermain tersebut dapat melatih kreatifitas anak dan melatih daya ingat untuk menguasai konsep membilang, penambahan dan pengurangan dan lain-lain, sehingga bermain sangat bermanfaat bagi anak untuk pengalaman belajar dan untuk mengembangkan berbagai potensi anak agar berkembang lebih optimal.

c. Tujuan Bermain.

Sering kali adanya larangan dalam kehidupan sehari-hari anak untuk mengekspresikan dirinya, maka melalui bermain anak melampiaskan larangan tersebut untuk mengembangkan dirinya dengan bergembira, sehingga merupakan suatu tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak Taman Kanak-kanak, maka tujuan bermain menurut Moeslichatoen (1999:32) menyatakan tujuan bermain dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mendukung imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Sedangkan menurut Diknas (2002:56) antara lain:

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru di perolehnya.
- 2) Melatih kemampuan berbahasa anak agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.
- 3) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus.
- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan anak.
- 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, pleksibel dan orisinil.
- 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenal bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.

7) Mengembangkan kemampuan sosial, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, dan menyesuaikan diri dengan teman.

Tujuan dari bermain menurut pendapat tersebut di atas agar anak mampu menghubungkan pengalaman yang lama dengan pengetahuan yang baru di peradaptan anak, sehingga dapat mengembangkan perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial dan emosional anak dan anak dapat mencipta, mengembangkan kreatifitasnya agar berkembang seoptimal mungkin

d. Peran Guru Dalam Kegiatan Bermain.

Menurut Montolalu (2005:12.5) peran guru dalam kegiatan bermain antara lain:

- 1) Guru sebagai perencana
- 2) Guru sebagai fasilitator
- 3) Guru sebagai pengamat
- 4) Guru sebagai model
- 5) Guru sebagai motivator
- 6) Guru sebagai teman

Peran guru dalam kegiatan bermain di sekolah sangat penting di mana guru dapat melakukan kegiatan bermain dengan anak tentu merencanakan kegiatan permainan yang akan dilakukan bersama anak serta dapat memfasilitasi alat yang akan dimainkan. Dalam melaksanakan permainan tentu seorang guru dapat mengamati anak dalam bermain sejauh mana peran anak dan interaksi anak dengan lingkungannya dalam bermain dan guru perlu memberikan motivasi dan

jugabersebagai model bagi anak serta sebagai teman dalam bermain dengan anak agar tujuan dapat tercapai dengan baik dan semua kegiatan yang dilakukan akan menyenangkan anak dan mengembangkan aktifitas dan kreatifitas yang dilakukan dalam bermain dalam rangkaian kegiatan belajar.

Belajar merupakan kegiatan yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan aktifitas dan kreatifitas anak dan menggali berbagai potensi yang dimiliknya. Menurut Musfiroh (2005:20)

“Belajar dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku, sebagai hasil dari pengalaman. maksudnya individu yang belajar dapat mengembangkan aktivitas dan meningkatkan kemampuan berfikirnya dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Menurut Klein dalam Musfiroh (2005:20) belajar adalah perubahan tingkah laku yang dihasilkan oleh proses pengalaman. Tingkah laku yang dihasilkan dari kegiatan belajar meliputi banyak hal, pengetahuan, keterampilan, kecakapan, kreasi, sehingga berkemampuan untuk merasakan baik datang dari pengaruh lingkungan maupun dari faktor genetis yang berbeda satu sama lainnya. Untuk mencapai perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi mengetahui, dari tidak trampil menjadi trampil.”

Berdasarkan beberapa pendapat dan pandangan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa prinsip yang sama tentang bagaimana anak belajar untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya dan yang perlu dipahami guru adalah cara anak mengembangkan kemampuannya, melalui alat permainan dan untuk belajar anak perlu melakukan aktivitas.

Teori yang menjelaskan bagaimana anak belajar, diantaranya sebagai berikut :

1) Belajar Menurut teori

Menurut Dewey dalam Musfiroh (2005:22) Anak selalu ingin mengeksplorasi lingkungan dan memperoleh manfaat dari lingkungan, pada saat anak mengeksplorasi lingkungan anak menghadapi permasalahan pribadi dan sosialnya, ini merupakan hal yang problematis mendorong anak untuk mempergunakan kemampuannya untuk menyelesaikan masalah dan memanfaatkan pengetahuan yang dimilikinya secara aktif. Dengan demikian melalui pengalaman, anak telah belajar dan memperoleh pengetahuan.

2) Belajar Konstruktivisme (membangun yang ada dalam diri anak)

Menekankan keterlibatan anak dalam proses belajar haruslah menyenangkan anak, dan memungkinkan anak untuk berintegrasi secara aktif dengan lingkungannya melalui bermain, karena bermain merupakan media sekaligus cara terbaik anak untuk belajar. Contohnya anak belajar tentang ciri-ciri dan bentuk geometri tidak dilakukan melalui ceramah melainkan melalui melihat, menyentuh langsung dan membandingkan objek-objek nyata yang dipelajarinya. Lebih lanjut Setiawan dalam Musfiroh (2005:28) mengatakan bahwa pembelajaran usia TK seyogyanya di tekankan pada :

a) Perkembangan pengetahuan yang terkait dengan pengalaman dalam kehidupan keluarga dan gejala yang nyata dan dapat dilakukan melalui permainan.

- b) Eksplorasi dan manipulasi objek konkret juga terkait dengan berbagai permainan konkret.
 - c) Belajar berhitung menulis dan membaca serta keterampilan dasar lainnya yang di perolehnya melalui bermain.
- 3) Belajar Multiple intelligences dalam Musfiyah (2005:29) anak berlajar dengan berbagai macam cara, mungkin anak belajar melalui kata-kata atau melalui angka, melalui gambar, melalui warna, melalui suara, melalui interaksi dan melalui alam.

Kegiatan belajar dengan berbagai aktifitas, merupakan suatu materi pembelajaran yang dapat di pahami dari berbagai cara. Cara ini menunjukkan peran kecerdasan yang berbeda pula, karena anak unik dan memiliki kecendrungan cara belajar yang tidak sama.

3. Alat Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif adalah alat yang sengaja di rancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan usia dini. Menurut Sugianto dalam Eliyawati (2005:63)

“Alat Permainan Edukatif (APE) adalah merupakan semua alat yang di rancang untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, dapat digunakan untuk memenuhi keinginan anak dalam bermain.”

Sementara Sudono (2000:7) menyatakan pengertian alat permainan sebagai berikut :

“Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokan, memadukan, mencari pendananya,

merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu disain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. “

Alat Permainan Edukatif yang digunakan di TK pada prinsipnya dilakukan “ bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain” untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek sosial emosional, kemandirian, nilai-nilai agama, kognitif, fisik/motorik bahasa dan seni. Dengan adanya alat permainan atau alat permainan edukatif merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mendorong dirinya untuk beraktifitas yang bersifat konstruktif, dan dapat mengembangkan ide-ide baru dalam pemikirannya.

b. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif.

Menurut Sugianto (1995:62) alat permainan edukatif mempunyai beberapa ciri-ciri di antaranya :

- 1) **Ditujukan untuk anak usia dini dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak.**
- 2) **Dapat digunakan dengan berbagai cara dan dimainkan dengan bermacam tujuan.**
- 3) **Segi keamanan sangat di perhatikan dari bentuknya tidak runcing maupun menggunakan cat tidak membahayakan**
- 4) **Anak terlibat secara aktif dalam menggunakannya**
- 5) **Bersifat konsuktif dan mengandung nilai pendidikan**
- 6) **Contoh Alat Permainan Eduktif papan pasak**

c. Fungsi Alat Permainan Edukatif.

Menurut Sudono (2000: 8) menyatakan alat permainan berfungsi “**Alat Permainan Edukatif berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya.**”

Mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satu di antaranya untuk perkembangan kognitifnya, yaitu untuk melatih

anak belajar dengan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, dan membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan akan ruang dan waktu, kemampuan untuk mengelompok, memilah-milah dan mempersiapkan diri anak dan berkemampuan berfikir lebih teliti. Menurut pendapat tersebut di atas alat permainan merupakan semua alat yang dapat di pergunaakan untuk memenuhi naluri kebutuhan anak dalam bermain.

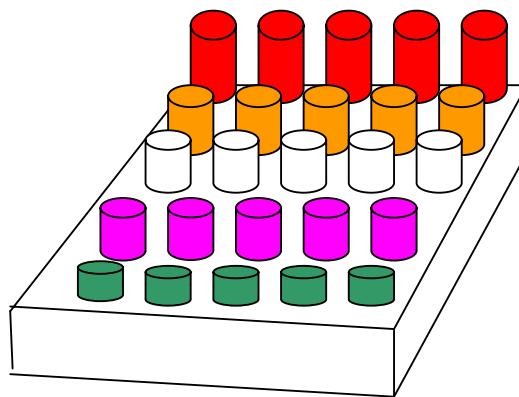
Pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa alat permainan sangat bermamfaat bagi anak dan sangat penting untuk anak usia dini terutama anak Taman Kanak-kanak dalam proses pembelajaran dan mendorong daya kreatifitas anak dalam menggunakan alat permainan untuk memenuhi keinginanya. Berdasarkan teori dan pendapat di atas tentang alat permainan dan jenisnya yang akan dilaksanakan dengan alat permainan, maka penulis mencoba untuk lebih fokus pada penulisan skripsi ini, akan menyajikan melalui permainan papan pasak sebagai salah satu alat permainan edukatif. Dan dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah semua alat permainan yang di rancang untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, terutama anak Taman Kanak-kanak dapat digunakan untuk memenuhi keinginan anak dalam bermain, dan mengandung nilai pendidikan.

4. Alat Permainan Papan Pasak.

a. Manfaat Alat Permainan Papan Pasak.

Alat Permainan Edukatif Papan Pasak merupakan alat permainan yang berbentuk selinder yang berupa balok bangunan Blokdoss yaitu suatu papan yang berlubang 25 dengan 25 buah pasak yang berisi dengan balok-balok kecil yang merupakan kelipatan. Menurut Menteri Negara Urusan Peranan Wanita yang bekerja sama dengan UNICEF (1984: 75) alat bermain papan pasak bermanfaat bagi anak untuk belajar antara lain :

- a) Melihat dan memperluas sebuah pola.
- b) Menemukan peraturan-peraturan bermain.
- c) Memahami pengertian pengelompokan.
- d) Menghitung menambah dan mengurangi.
- e) Membandingkan, mengenal dan menyebut warna.
- f) Pengertian-pengertian berikut: di depan, di belakang, di samping, di atas.
- g) Menggunakan dugaan-dugaan.
- h) Mengingat pola-pola.
- i) Mencari pemecahan persoalan dengan cara lain (merubah pola pemikiran yang sudah terbentuk)
- j) Contoh gambar papan pasak.



Keterangan:

-  : Papan berlubang tempat meletakkan pasak
-  : Pasak berwarna merah jumlah lima buah
-  : Pasak warna kuning jumlah lima buah
-  : Pasak warna putih jumlah lima buah
-  : Pasak warna merah jambu jumlah lima buah
-  : Pasak warna hijau jumlah lima buah

b. Cara Bermain Papan Pasak.

Permainan 1. : Menebak warna

Tujuan : Merangsang berfikir logis

Cara bermain : a. Aturlah Pasak-pasak diatas papan sedemikian rupa hingga terjadi lima barisan masing-masing terdiri satu warna.

b. Ambil 10 pasak (2 dari tiap warna) dan mamsukan kedalam kantong.

c. Sekarang sianak meraih kedalam kantong, dan

mencoba menebak warna pasak yang dipegangnya.

- d. Bila tebakannya tepat, pasak diletakkan diatas papan.
- e. Bila tebaknya meleset, pasak itu dimasukkan kembali kedalam kantongnya.
- f. Secara bergilir dan anak dapat menebak pasak-pasak itu, sampai papan pasak lengkap kembali.

Permainan 2 : Berapa pasak yang hilang

Tujuan : Melatih keterampilan menghitung

Cara bermain : a. Pasak dipasang dipapan pasak sesuai menurut warna

b. Guru mengambil pasak hijau dua buah lalu dan dimasukkan kedalam kantong

c. Guru bertanya kepada si anak berapa pasak warna hijau hilang

d. Guru mengajak anak untuk memeriksa pasak di kantong dan menghitung jumlahnya.

e. selanjutnya anak mengambil pasak warna merah sesuai dengan keinginan anak

f. lalu disuruh masukan kedalam kantong

g. Anak disuruh oleh guru menghitung warna merah yang ada di kantong

h. selanjutnya anak menebak pasak yang hilang dilakukan anak menunjukkan dengan jari disetiap lobang pasak yang kosong dan dihitung secara nyaring.

Permainan 3 : Salah Benar.

Tujuan : Melatih daya ingat

Cara bermain : a. Guru menyuruh anak untuk mengeluarkan pasak 12 buah dari papannya.

b. Guru menyuruh anak mengambil pasak warna hijau, putih, kuning, sambil dihitung anak, lalu anak disuruh meletakan pada papan pasak.

c. Di ulangi anak kembali sempai pasak tersebut habis tersusun menurut warna.

d. Apabila anak salah meletakkan sesuai urutan warna.

e. Maka guru meninstruksikan pada anak salah /betul dan anak disuruh memperhatikan lagi.

f. Apabila anak masih salah meletakkan maka pasak yang salah tersebut di masukkan kedalam kantong.

g. Anak disuruh menghitung berapa buah pasak yang tersusun dan berapa pasak didalam kantong.

B. Metode Dalam Pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru untuk membelajarkan anak didik agar mencapai kompetensi yang telah ditetapkan guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai harus jelas dan tepat. Untuk pemilihan metode atau teknik dalam pembelajaran, guru dapat menyesuaikan dengan kondisi dan situasi kelas yang ada, karena tanpa memperhatikan situasi dan kondisi serta metode, maka bahan pelajaran yang akan disampaikan justru akan mempersulit guru dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Pemilihan metode atau teknik yang kurang tepat dan situasi kelas yang kurang bergairah akan menimbulkan anak didik yang kurang kreatif. Karena itu efektifitas penggunaan metode dapat terjadi bila ada kesesuaian antara metode dengan semua komponen pengajaran yang telah diprogramkan.

“Menurut Montolalu (2005:10.2) berdasarkan pertimbangan dan karakteristik anak TK yang tidak terlepas dari kegiatan bermain ada beberapa metode dan teknik bermain yang dapat digunakan pada program kegiatan belajar di TK. Seorang guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran harus dapat menentukan metode atau teknik yang akan dikakukannya.”

Metode/ teknik pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan alat permainan papan pasak antara lain:

1. Metode Bercakap-Cakap

Metode bercakap-cakap adalah berupa kegiatan percakapan dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan guru, antara anak dengan anak akhirnya berkembang menjadi suatu di alok dan bersifat diskusi untuk menjawab persoalan yang dipercakapkan.

2.

Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas atau pekerjaan yang telah disiapkan guru untuk diselesaikan dengan baik menurut kemampuan anak dan tugas yang dikerjakan anak bisa secara kelompok maupun secara individu.

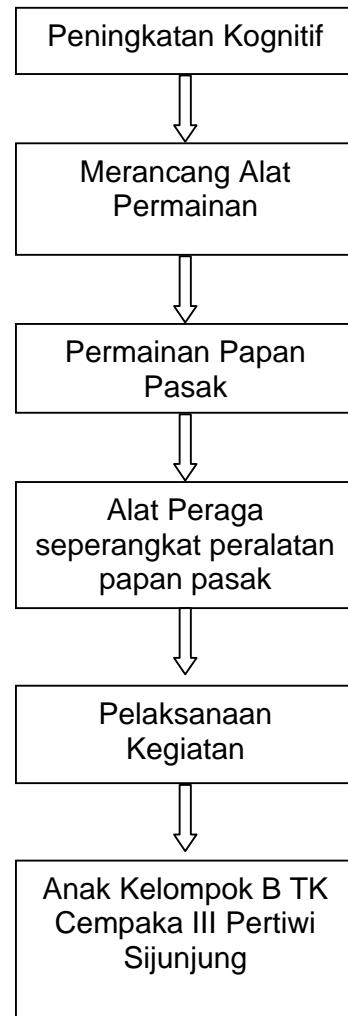
C. Kerangka Berfikir.

Upaya peningkatan perkembangan kognitif anak adalah merupakan suatu proses berfikir, kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif anak menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Kemampuan kognitif anak sangat berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang terhadap minat, terutama ditujukan kepada ide-ide belajar. Kemampuan kognitif anak sangat mempengaruhi terhadap perkembangan seseorang anak.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak terhadap pemahaman konsep bilangan, konsep penambahan dan pengurangan adalah melalui permainan edukatif papan pasak. Melalui permainan edukatif papan pasak anak dapat memahami langsung terhadap pemahaman penambahan dan pengurangan, pemahaman bilangan. dari hal ini akan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijembatani dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran. Papan pasak yang digunakan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak terhadap pemahaman konsep berhitung. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak terhadap pemahaman konsep berhitung dengan menggunakan permainan papan pasak akan dilaksanakan oleh murid TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung pada kelompok B. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan papan pasak dapat meningkatkan perkembangan kognitif. Adapun tujuan permainan papan pasak dilaksanakan di TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung adalah upaya untuk peningkatan perkembangan kognitif anak terhadap pemahaman konsep berhitung dan konsep penjumlahan dan pengurangan agar lebih meningkat.

KERANGKA BERPIKIR



D. Hipotesis Tindakan.

Hipotesis tindakan adalah dengan melakukan pembelajaran melalui alat permainan edukatif papan pasak dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan strategi pembelajaran dalam upaya peningkatan perkembangan kognitif anak melalui bermain Papan Pasak, telah berhasil mengembangkan kognitif anak dalam belajar. Peningkatan perkembangan kognitif anak, dapat di lihat dari peningkatan nilai anak, serta peningkatan presentase jumlah anak yang mendapatkan nilai yang lebih baik sebelum dilakukan tindakan.
2. Hasil penelitian ini juga mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dengan memakai sarana belajar Papan Pasak, juga membantu meningkatkan nilai anak dalam belajar.
3. Alat Permainan Papan pasak selain meningkatkan kognitif anak dapat meningkatkan kemampuan bahasa, motorik halus, dan dapat mengembangkan sosial emosional anak dalam bermain
4. Bermain merupakan kegiatan yang sangat menarik dan penting bagi anak, karena melalui bermain anak belajar tentang dirinya, bermain yang bermakna bagi anak melalui benda-benda konkret untuk memecahkan permasalahan yang di hadapi anak

5. Perkembangan kognitif anak TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas menunjukkan hasil yang lebih baik sehingga anak dapat membilang , dapat memprediksi urutan berikutnya, dapat melakukan penjumlahan dan pengurangan dan dapat membedakan jumlah sama, sedikit dan lebih banyak.
6. Berdasarkan uraian di atas, dapat di ambil kesimpulan akhir dari penelitian ini bahwa Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan melalui alat permainan papan pasak dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan, refleksi dan kesimpulan di atas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Disarankan kepada para guru untuk dapat mencoba cara-cara yang diterapkan dalam penelitian ini, dengan berbagai cara dan variasinya dalam pembelajaran di sekolah .
2. Disarankan kepada pihak sekolah supaya menyediakan alat permainan dan alat peraga khususnya papan pasak dalam pembelajaran untuk peningkatan perkembangan kognitif anak.
3. Dalam menggunakan media Papan Pasak, masih terdapat kelemahan-kelemahan. Untuk itu disarankan kepada guru di masa yang akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang alat permainan yang akan digunakan untuk lebih meningkatkan perkembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak.

4. Agar pembelajaran lebih baik dan menarik minat anak disarankan agar guru lebih kreatif mengembangkan kegiatan pembelajaran yang disajikan.
5. Bagi peneliti yang lain disarankan dapat mengungkap lebih jauh tentang peningkatan perkembangan kognitif anak melalui alat permainan edukatif
6. Disarankan hasil penelitian ini dijadikan sebagai bahan dan sumber bagi pihak-pihak terkait dalam pengembangan pendidikan di TK, diantaranya Dinas Pendidikan Nasional dan lain-lain.

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti , dkk. 2007. Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Universitas Terbuka
- Bahri, Syaiful. 2007. Guru dan Anak Didik Dalam Integrasi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdikbud. 1997. Metodik khusus pengembangan jasmani di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. 2000. Permainan membaca dan menulis di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2000. Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2005. Kurikulum Standar Kompetensi. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2007. Permainan Berhitung Permulaan Jakarta: Depdiknas.
- Darmansyah. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Padang: Sukabina Press
- Eliawati, Cucu. 2005. Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Haryadi, 2009. Statistik Pendidikan. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Kantor Menteri Negara Urusan Peranan Wanita bekerja sama dengan UNICEF, 1984. Pedoman penggunaan Alat permainan Edukatif (A. P. E.). Jakarta
- Montolalu. Dkk. 2005 Bermain dan Permainan anak. Jakarta: Universita Terbuka.
- Musfiroh,Tadkiroatun. 2005 Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta: Depdiknas.
- Moeslichatoen. (1999) Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdikbud
- Nugraha, Ali. Dkk. 2005. Kurikulum Bahan Belajar TK. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Padmonodewo, Soemiarti. 2000. Pendidikan Anak Prasekolah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Reneka Cipta
- Prayitno, Elida. 2005. Perkembangan Anak Usia Dini. Padang: Angkasa Raya.