

**PENGEMBANGAN ASPEK KOGNITIF ANAK USIA DINI DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN OUTDOOR DI PAUD HARAPAN
ANANDA KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh :

LISA ROZALINA
NIM. 1416253001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BENGKULU
2018**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Lisa Roza Lina

Nim : 1416253001

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN

Di Bengkulu

Assalamualaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara.

Nama : LISA ROZA LINA

Nim : 1416253001

Judul : Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Outdoor Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang monaqosah skripsi guna memperoleh gelar serjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Bengkulu, September 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

Nurlaili, M.Pd.I

NIP.197507022000032002

Fatrima Santri Syafri, M. Pd. Mat

NIP.198803192015032003



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: **“Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Outdoor Di PAUD Harapan Annada Kota Bengkulu”**, yang disusun oleh: **Lisa Roza Lina Nim.1416253001** telah dipertahankan di depan Dewan penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, Tanggal 24 Januari 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelas Sarjana dalam bidang S.Pd.

Ketua

Nurlaili, M.Pd I

NIP.197507022000022002

Sekretaris

Fatrica Syafri, M. Pd I

NIP.19851020201012011

Penguji I

Dr. Irwan Satria, M. Pd

NIP.197907182003121004

Penguji II

Ahmad Syarifin, M. Ag

NIP.198006162015031003

Bengkulu, **ISLAM NEGERI** 2019

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M. Ag, M. Pd

NIP.196903081996031005

Motto

*Bila kau tak tahan lelahnya belajar, maka kau harus
tahan menanggung perihnya kebodohan*

By : lisa roza lina

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- 1. Kedua orang tuaku ayahandaku Berlian dan ibunda Rallati yang telah membesarkan, mendidik, bekerja keras dan membimbingku, serta selalu mendo'akan keberhasilan studiku.*
- 2. Kakak ku Sulis Maini, Nopi Sulastrí dan Willa Harmani yang sangat aku sayangi sebagai motivasi dan penyemangat dalam langkah-langakh perjuanganku.*
- 3. Dosen pembimbing ku Nurlaili, M.Pd dan Fatrima Santri Syafri, M.Pd.Mat yang banyak membantu selama menyelesaikan skripsi ini.*
- 4. Teman seperjuangan yang aku sayangi Dwi Rahayu, Menylani, Selmi Oktaria, Deka Puspita, Deta Apriana, Yenti Susanti, Mesí Pepi Yanti, Pepta Nera Sari, Meka Wenda Sari dan teman-teman lain yang tidak bisa aku sebutan satu persatu terima kasih atas motivasi dan semangat selama ini dan orang yang aku sayang heru artha kumara.*
- 5. Agama, Bangsa dan Almamater IAIN Bengkulu.*

SURAT PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lisa Roza Lina

Nim : 1416253001

Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah Dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **PENGEMBANGAN ASPEK KOGNITIF ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN *OUTDOOR* DI PAUD HARAPAN ANANDA KOTA BENGKULU**. adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu , 2018

Yang menyatakan,



Lisa Roza Lina
Nim : 1416253001

ABSTRAK

Lisa Rozalina 1416253001, Judul Skripsi “Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan *Outdoor* Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu” Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Bengkulu. Pembimbing 1. Nurlaili, M. Pd.I 2. Fatrima Santri Syafri, M.Pd.Mat. Kata kunci : aspek kognitif dan permainan *outdoor*. Permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini yaitu (1) apakah permainan *outdoor* dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia dini di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu? (2) apakah aspek kognitif anak usia dini dapat dikembangkan dengan menggunakan permainan *outdoor*? Dengan tujuan penelitian untuk mengetahui perkembangan aspek kognitif anak usia dini di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu. dan mengetahui perkembangan aspek kognitif anak usia dini dengan menggunakan permainan *outdoor* di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif quasi eksperimen dengan menggunakan metode analisis data run test. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa observasi, catatan anekdot dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini adalah 16 siswa pada usia 6 tahun. Hasil penelitian menyatakan bahwa ada perkembangan aspek kognitif anak dengan menggunakan permainan *outdoor*. Perkembangan kognitif kelompok eksperimen mengalami kenaikan 87,5 dari hasil pretest sebelumnya sebesar 43,75 meningkat menjadi 68,75.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun sampaikan kehadiran Allah yang SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN ASPEK KOGNITIF ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN *OUTDOOR* DI PAUD HARAPAN ANANDA KOTA BENGKULU” sholawat beserta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Agung, Nabi Muhammad SAW beserta Keluarga, Kerabat dan para sahabatnya serta semua orang yang mengikuti jalannya.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menghadapi sejumlah kesulitan dan hambatan. Penyusun menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag., MH. Selaku Rektor IAIN Bengkulu
2. Bapak Dr. Zubaedi., M.Ag., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
3. Ibu Nurlaili, M.Pd selaku Ketua Jurusan Tarbiyah, sekaligus selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan memberi arahan serta amsukan yang berarti bagi penulis, sehingga proposal ini selesai dengan baik.
4. Ibu Fatrica Syafri, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang telah memebrikan motivasi dan bimbingannya dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu Fatrima Santri Syafri, M.Pd.Mat selaku pembimbing II proposal yang telah bersusah payah dalam membimbing dan mengarahkan sehingga proposal ini selesai dengan baik
6. Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu beserta staf yang telah memebrikan keleluasaan bagi penulis dalam mencari konsep-konsep teoritis
7. Segenap civitas akademik Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
8. Kepala sekolah PAUD Harapan Ananda yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Semoga amal baik bantuan dan bimbingan serta saran dari berbagai pihak mendapatkan balasan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Di samping itu penyusun menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Untuk itu kritik dan saran yang yang membangun pentusun harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya dalam memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan anak usia dini.

Bengkulu, Juli 2018

Penyusun

Lisa Rozalina
NIM: 1416253001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING.	ii
LEMBAR PENGESAHAN.	iii
PERSEMBAHAN.	iv
MOTTO.	v
PERNYATAAN KEASLIAN.	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAK.	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi masalah	13
C. Batasan masalah.....	13
D. Rumusan masalah.....	14
E. Tujuan masalah	14
F. Kegunaan penelitian.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian teori.....	15
1. Perkembangan kognitif	15
2. Tahap perkembangan kognitif.....	19
3. Pengertian anak usia dini	24
4. Permainan outdoor	26
5. Prinsip umum penataan area bermain outdoor.....	27
6. Jenis permainan diluar ruangan.....	31
7. Permainan dalam penelitian	34
B. Kerangka berfikir	36
C. Hipotesis.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis penelitian.....	39
B. Tempat dan waktu penelitian	40
C. Desain penelitian.....	40

D. Populasi.....	41
E. Intrumen penelitian	41
F. Teknik pengumpulan data	45
G. Teknik analisis data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran umum PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.....	48
B. Analisa data.....	52
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel intrumen penelirtian variabel x	42
2. Tabel intrumen penelitian variabel y.....	43
3. Jumlah guru PAUD Hrapan Ananda Kota Bengkulu.....	49
4. Jumlah siswa PAUD Hrapan Ananda Kota Bengkulu.....	50
5. Sarana dan prasarana PAUD Hrapan Ananda Kota Bengkulu.....	50
6. Struktur organisasi PAUD Hrapan Ananda Kota Bengkulu.....	51
7. Hasil pretest 1.....	52
8. Hasil pretest 2.....	53
9. Hasil pretest 3.....	54
10. Hasil postest 1.....	55
11. Hasil postest 2.....	56
12. Hasil postest 3.....	57
13. Grafik kelompok eksperimen.....	58
14. Grafik kelompok kontrol.....	59

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

PAUD merupakan singkatan dari pendidikan Anak Usia Dini. Pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan usia dini adalah rentang usia 0 hingga 6 tahun.¹

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada seluruh aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, dan motorik. Secara instusional, pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan

¹Novan Ardi Wijaya, *Konsep Dasar Paud*. (yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 1

dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri.²

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Dalam perkembangan diri anak didik di PAUD diperlukan dukungan berbagai fasilitas, sarana dan prasarana, seperti media, ruang kelas, ruang bermain, program-program yang memadai serta suasana pendidikan anak usia dini.

Dalam upaya mengoptimalkan segala kemampuan yang dimiliki anak usia dini yang berdasarkan prinsip PAUD, seharusnya setiap pendidik anak usia dini memahami setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangannya karena segenap upaya yang dilakukannya harus berdasarkan pada tahapan tumbuh kembang anak agar mencapai hasil yang optimal.³

Anak usia dini merupakan anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai semua aspek perkembangan yang optimal, baik perkembangan fisik maupun psikis, seperti kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional serta moral dan agama. Terutama dalam hal pertumbuhan

² Mariana, Rita, Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati. *Pengelolaan lingkungan belajar*. (Jakarta: kencana,2010), h. 13

³Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*.(Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2013), h .2.1-2.2

dan perkembangan kognitif anak, perkembangan kognitif anak sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan pada aspek yang lain.

Teori Vigotsky Mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat. Kebudayaan akan mentransformasikan dengan cara mengadakan hubungan bermasyarakat dan melalui proses pembelajaran serta penggunaan bahasa berikut ini adalah macam-macam metode yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif anak TK Bermain, Pemberian tugas, Demonstrasi, Tanya jawab, Mengucapkan syair, Percobaan/ekperimen, Bercerita, Karyawisa, Dramatisasi.

Kognitif adalah pendayagunaan kapasitas ranah kognitif manusia sudah mulai berjalan sejak manusia itu mulai mendayagunakan kapasitas motor dan sensorinya. Hanya, cara dan intensitas pendayagunaan kapasitas ranah kognitif tersebut tentu masih belum jelas benar.

Otomatisasi refleks dan sensori, menurut para ahli, tidak pernah terlepas sama sekali dari aktifitas ranah kognitif, sebab refleks sendiri terdapat dalam otak, sedangkan otak adalah pusat ranah kognitif manusia.⁴

Selanjutnya perkembangan kognitif adalah perkembangan fikiran. Fikiran adalah bagian dari proses berfikir dari otak. Fikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami. teori tahap perkembangan kognitif menurut *jean piaget*. Ia mengungkapkan bahwa manusia dalam hidupnya pasti melalui empat tahap perkembangan kognitif, dimana masing-

⁴Muhibbin Syah, *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta : PT RajagrafindoPersada, 2014), h. 114-117

masing tahap terkait dengan usia dan terdiri dari cara berfikir yang khas atau berbeda. Keempat tahap tersebut antara lain tahap sensorimotor, tahap pra operasional, tahap operasional konkret, dan tahap oprasional formal. Anak usia dini berada pada tahap sensorimotor dan tahap pra oprasional.⁵

Jadi kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan dan menemukan hubungan sebab-akibat. kemampuan kognitif anak usia dini saat ini masih kurang. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemanfaatan media yang ada di lingkungan sekolah, dilihat dalam kegiatan anak nampak sulit membedakan konsep warna dan mengurutkan ukuran dari kecil ke besar atau sebaliknya. Hal ini dipersulit dengan kurangnya pemanfaatan media yang ada di luar kelas yang mampu menunjang proses kegiatan belajar dalam meningkatkan kemampuan kognitif.

Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu pada hari kamis 2 oktober 2017 terdapat penilaian anak yang rata-rata kognitifnya mendapatkan skor 1 yang berarti belum berkembang. Skor tersebut terdapat keterangan dibawah ini.

Ket :

- BB (1) : Belum berkembang
- MB (2) : mulai berkemban
- BSH (3) : berkembang sesuai harapan
- BSB (4) : berkembang sangat baik⁶

⁵Novan Ardi Wijaya, *Konsep Dasar Paud*. (yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 114

⁶ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak di Taman Kanak-Kanak*(Jakarta:Kencana Media Perdana Group,2011), h.123

Berdasarkan hasil penilaian diatas bahwa kemampuan kognitif anak masih kurang, karena pada saat observasi awal anak didik di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu masih ada sebagian anak yang belum bisa menghitung 1-10 masih sangat kurang sekali anak yang sudah bisa menghitung 1-10 di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

Hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan media yang ada di lingkungan sekolah, dilihat dalam kegiatan anak nampak sulit membedakan konsep warna dan mengurutkan ukuran dari kecil ke besar atau sebaliknya. Hasil ini di lihat saat anak belajar di kelas selama 45 menit dengan jumlah anak 16 orang dan 4 guru. Kesulitan guru dalam menerapkan metode yang tepat adalah salah satu kendala dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Hal ini dipersulit dengan kurangnya pemanfaatan media yang ada di luar kelas yang mampu menunjang proses kegiatan belajar dalam meningkatkan kemampuan kognitif.

Prinsip utama pada pembelajaran anak usia dini yaitu menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar serta menggunakan metode pembelajaran yang tepat, pembelajaran yang dilakukan bisa merangsang aspek kognitif anak serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Metode pembelajaran seperti metode yang mampu melibatkan anak untuk ikut melakukan langsung pembelajaran yang hendak disampaikan oleh guru.

Metode yang digunakan hendaknya menarik dan menyenangkan sehingga tidak membuat anak bosan untuk belajar. Metode itu sendiri adalah

cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah digunakan.

Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran⁷.

Dalam pendidikan anak usia dini sebaiknya menggunakan metode pembelajaran bermain. Metode bermain merupakan metode yang sering dipergunakan di PAUD. Metode bermain itu sendiri adalah adanya kebebasan total anak dalam mengekspresikan inisiatifnya dalam bermain dan dibutuhkan waktu yang cukup hingga anak tuntas melakukan kegiatan bermainnya.

Bermain dapat diartikan sebagai pekerjaan bagi anak, dan rumah serta lingkungan prasekolah sebagai tempat kerja dimana belajar diperoleh melalui bermain. Dengan bermain anak dapat melakukan eksplorasi, manipulasi, membangun kreatifitas, dan mengembangkan kemampuan bahasa.

Dua belahan otak manusia kiri dan kanan memiliki fungsi yang berbeda. Belahan otak kiri memiliki fungsi, ciri, dan respons untuk berfikir logis, teratur, dan linier. Adapun belahan fungsi otak kanan terutama dikembangkan untuk mampu berfikir holistik, imajinatif, dan kreatif. Adapun otak kanan terutama berhubungan dengan aktifitas-aktifitas kreatif yang

⁷ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. (Jakarta: Kencana. 2011), h . 93-94

menggunakan rima, irama, musik, kesan visual, warna, dan gambar. Menurut Semiawan karakteristik belahan otak kanan yang demikian, menyebabkan berkarakteristik belahan otak kanan lebih banyak digunakan dalam berbagai permainan.⁸

Ketika anak bermain, otak anak berada dalam keadaan yang tenang sehingga pendidikan tertanam pada memori mereka. Dalam gagasan montessori sudah seharusnya permainan mampu menstimulasi otak anak.

Konsep dasar yang digagaskan Montessoru adalah bermain bagi anak sama halnya dengan bekerja bagi orang dewasa. Artinya, pekerjaan anak-anak adalah bermain. Tegasnya anak-anak bermain-main dengan sungguh-sungguh. Gagasan Montessori inilah yang menjadi inspirasi lahirnya slogan PAUD diseluruh pelosok tanah air indonesia yang termasuk itu, *bermain seraya belajar* atau *belajar seraya bermain*. selanjutnya, kapasitas Montessori sebagai dokter saraf juga sangat menentukan model-model permainan yang dikembangkan.

Ia menyatakan bahwa pikiran anak seperti spon yang bisa mencerpap informasi dengan sangat menakjubkan. Proses ini hanya akan terjadi ketika anak-anak melakukannya dengan bermain. Artinya anak-anak menyerap informasi sebagaimana ia melakukan kegiatan atau aktifitas bermain⁹.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan sangat penting untuk perkembangan kognitif anak usia dini karena melalui permainan anak bisa belajar. Permainan yang sangat menyenangkan bagi anak usia dini yaitu

⁸ Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana. 2011), h. 126-127

⁹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014), h . 182-183

melalui permainan outdoor (diluar ruangan) melalui permainan ini juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan lingkungan belajar diluar kelas tidak hanya berperan sebagai tempat bermain melainkan juga sebagai tempat anak mengekspresikan keinginannya.

Lingkungan ini merupakan tempat yang sangat menarik di mana anak-anak dapat tumbuh dan berkembang. Ketika anak bermain diluar ruangan anak menunjukkan ketertarikan serta rasa ingin tahu yang tinggi. Karena lingkungan di luar ruangan selalu penuh dengan kejutan dan kaya akan perubahan. Di luar ruangan anak dapat mempelajari berbagai hal. Guru-guru pun dapat membantu anak dalam meningkatkan pertumbuhan mereka melalui program-program pembelajaran, yang dapat dievaluasi melalui pengamatan, ataupun berinteraksi langsung dengan anak.

Permainan di luar ruangan memberikan kekayaan sendiri bagi anak dalam mengenal tekstur, warna, aroma, dan suara-suara, jauh lebih bermakna dibandingkan hanya mengalaminya di dalam ruangan saja. Lingkungan di luar ruangan juga menambah pengalaman untuk menikmati hari yang ceria. Menikmati udara segar dapat merasakan udara, menikmati, kebebasan ruangan terbuka, dan meningkatkan keterampilan penggunaan otot dengan cara-cara yang baru.¹⁰

Permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat

¹⁰ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. (jakarta: kharisma Putra Utama, 2012), h. 6

berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Melalui bermain, anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada. Masalah tersebut dapat diatasi dengan berbagai alternatif pemecahan masalah dengan mengadakan kegiatan yang mampu menstimulasi kemampuan kognitif anak yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Anak usia dini lebih mudah belajar dengan menggunakan alat pembelajaran yang konkrit dan proses pembelajaran anak usia dini lebih menekankan pada pengamatan alam. Alam sebagai sumber utama pengetahuan. Oleh karena itu, kegiatan belajar dilakukan melalui pengamatan-pengamatan. Bawa anak keluar ruangan untuk mengamati tumbuhan, hewan, batu-batuan, dan yang lainnya. atau bawa sesuatu dari luar contohnya tumbuhan, hewan kedalam ruangan sebagai bahan pengamatan anak. melalui pengamatan yang dilakukan, anak akan memperoleh sejumlah pengetahuan¹¹.

Bermain *outdoor* merupakan bagian tak terpisahkan dari program pengembangan dan belajar anak. Untuk itu agar lingkungan belajar outdoor bermanfaat secara efektif dapat membantu perkembangan dan belajar anak, maka hal tersebut harus menjadi bagian yang dikelola serius oleh pihak sekolah dan para guru.¹²

Bermain *outdoor* dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Metode belajar ini lebih banyak menggunakan aktivitas belajar

¹¹Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2012), h . 4

¹²Mariana, Rita, Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati. *Pengelolaan lingkungan belajar*. (Jakarta: Kencana, 2010), h. 16

yaitu anak belajar melalui pengalaman (mengalami dan melakukan langsung). melalui permainan ini juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan lingkungan belajar diluar ruangan tidak hanya berperan sebagai tempat bermain melainkan juga sebagai tempat anak mengekspresikan keinginannya. Lingkungan ini merupakan tempat yang sangat menarik di mana anak-anak dapat tumbuh dan berkembang. Ketika anak bermain diluar ruangan anak menunjukkan ketertarikan serta rasa ingin tahu yang tinggi. Karena lingkungan di luar ruangan selalu penuh dengan kejutan dan kaya akan perubahan.

Di luar ruangan anak dapat mempelajari berbagai hal. Guru-guru pun dapat membantu anak dalam meningkatkan pertumbuhan mereka melalui program-program pembelajaran, yang dapat dievaluasi melalui pengamatan, ataupun berinteraksi langsung dengan anak. Permainan di luar ruangan memberikan kekayaan sendiri bagi anak dalam mengenal tekstur, warna, aroma, dan suara-suara, jauh lebih bermakna dibandingkan hanya mengalaminya di dalam ruangan saja. Lingkungan di luar ruangan juga menambah pengalaman untuk menikmati hari yang ceria. Menikmati udara segar dapat merasakan udara, menikmati, kebebasan ruangan terbuka, dan meningkatkan keterampilan penggunaan otot dengan cara-cara yang baru.

Dengan mengalami langsung, peserta didik diharapkan lebih semangat belajar, tidak bosan, menyenangkan dan lebih aktif. Penggunaan alam sebagai media pembelajaran diharapkan kelak saat anak sudah dewasa anak akan

peduli dengan lingkungan disekitarnya dan anak akan mengetahui aplikasi yang sedang dipelajarinya.

Pembelajaran *outdoor* ini anak terjun langsung kelapangan dan melihat langsung pembelajaran apa yang sedang dipelajari. Sehingga pembelajarannya tidak sebatas teori belakng. Melalui kegiatan pengelolaan *outdoor* diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Terutama dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak. Permainan dalam penelitian ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif tetapi juga mengembangkan sosial emosial, seni, motorik, bahasa, nilai agama dan moral. Dan permainan lompat target ban tidak hanya menggunakan angka bisa menggunakan huruf hijaiyah, huruf, gambar buahan dan gambar binatang.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkajinya dalam penelitian kependidikan yang bersifat kualitatif yang berjudul” **PENGEMBANGAN ASPEK KOGNITIF ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN *OUTDOOR* DI PAUD HARAPAN ANANDA KOTA BENGKULU TAHUN AJARAN 2018-2019**”.

B. Identifikasih masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

1. Guru mengajar tidak menggunakan media.
2. Kurangnya pemahaman anak tentang konsep bilangan.
3. Guru mengajar selalu terfokus pada buku pembelajaran anak.

4. Kurangnya konsentrasi anak saat belajar didalam ruangan.
5. Kurangnya pemanfaatan media yang ada dilingkungan sekitar.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan tidak meluas, penulis membatasi penelitian:

1. Dalam penelitian ini dibatasi perkembangan kognitif anak mampu memahami konsep bilangan.
2. Guru mampu memanfaatkan media yang ada dilingkungan sekitar.
3. Permainan *outdoor* mampu meningkatkan konsentrasi belajar anak.

D. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah seperti dikemukakan di atas, pokok permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini adalah: Apakah permainan *outdoor* dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia dini di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu?

E. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: perkembangan aspek kognitif anak usia dini dengan menggunakan permainan *outdoor* di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu.

F. Kegunaan peneitian

1. Secara teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan menambah wawasan guru tentang cara mengembangkan aspek kognitif anak.

2. Secara praktis

- a. Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu, terutama bagi kepala sekolah dan tenaga pengajar, merupakan bahan laporan atau sebagai pedoman untuk mengembangkan aspek kognitif anak .
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan aspek kognitif.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Perkembangan kognitif

Jerome Bruner mengemukakan tentang teori kognitif, yaitu bahwa pada dasarnya segala ilmu dapat diajarkan pada semua anak dari semua usia, asal materinya benar-benar sesuai. Itu sebabnya peranan pendidikan sangat penting dalam hal ini. Menurut Bruner ada 3 tingkat perkembangan:

a. *Enaktif*

Bayi akan belajar dengan baik bila belajar ini dilakukan lewat hubungan sensorimotoriknya.

b. *Iconic*

Tahap ini terjadi pada saat anak telah menginjakkan kakinya di TK. Di sini anak belajar lewat gambaran mental dan bayangan ingatannya. Pada tahap ini seseorang anak banyak belajar dari contoh yang dilihatnya. Gambaran contoh dari orang yang dikaguminya menjadi gambaran mentalnya dan mempengaruhi perkembangan kognitifnya.

c. Penggunaan lambang

Pada saat ini anak telah duduk di SD kelas akhir atau SMP dimana anak secara prima mampu menggunakan bahasa dan berfikir secara abstrak.

Piaget mengemukakan bahwa perkembangan anak berkesempatan bahwa anak bukan seorang dewasa kecil karena hingga mencapai usia 15 tahun, anak tidak dapat membuat alasan atas tindaknya seperti orang dewasa. Tahapan-tahapan perkembangan intelektual yang dirumuskan oleh piaget berhubungan dengan pertumbuhan otak.¹³

Menurut Piaget, otak manusia tidak berkembang sepenuhnya, bahwa otak laki-laki kadang-kadang tidak berkembang sepenuhnya hingga masa dewasa. Kita sering kali membuat kesalahan dengan mengharapkan anak dapat berfikir, orang dewasa. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik perlu memahami apa yang dapat diharapkan dari seorang anak secara realistis ketika ia berada dalam masa perkembangan menuju dewasa.¹⁴

Vigotsky mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat. Kebudayaan akan mentransformasikan dengan cara mengadakan hubungan bermasyarakat dan melalui proses pembelajaran serta penggunaan bahasa berikut ini adalah macam-macam metode yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif anak TK yaitu Bermain, Pemberian tugas, Demonstrasi, Tanya jawab,

¹³Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*. (jakarta: Universitas Terbuka.2009), h . 1.3

¹⁴Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*.(Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2013), h . 5.3

Mengucapkan syair, Percobaan/ekperimen, Bercerita, Karyawisa, Dramatisasi.¹⁵

Two Factorsteori ini dikemukakan oleh Charles Spearman. Dia berpendapat bahwa kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode “g”(general factors) dan kemampuan khusus yang diberi “s” (specific factors). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan mentalnya.

Primary Mental AbilitiesTeori ini dikemukakan oleh Thurstone yang berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer, yaitu kemampuan: berbahasa, mengingat, nalar atau berpikir logis, pemahaman ruang, bilangan, menggunakan kata-kata, mengamati dengan cepat dan cermat. Dari berbagai teori kognitif diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah dari pikiran. Pikiran merupakan bagian dari proses berpikir otak. Bagian tersebut digunakan untuk proses pengakuan, mencari sebab akibat, dan proses mengetahui dan memahami. Pikiran anak-anak sudah dapat bekerja aktif sejak dia dilahirkan, hari demi hari pemikirannya sejalan dengan pertumbuhannya.

Teori belajar kognitif memfokuskan perhatiannya bagaimana mengembangkan fungsi kognitif individu agar mereka dapat belajar dengan maksimal. Faktor kognitif bagi teori belajar kognitif merupakan faktor pertama dan utama yang perlu dikembangkan oleh

¹⁵ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*.(Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2013), h . 5.6

para guru dalam membelajarkan peserta didik, karena kemampuan belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh sejauhmana fungsi kognitif peserta didik dapat berkembang secara maksimal dan optimal melalui sentuhan proses pendidikan.¹⁶ *Kognitif* adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.¹⁷

Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu. Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi, (pembentukan) namun terwujud atau tidaknya potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelektual (batas maksimal).¹⁸

Perkembangan kognitif pada Anak juga dapat berbeda dalam cara memperoleh, menyimpan, serta menerapkan pengetahuan. Mereka dapat berbeda dalam cara pendekatan terhadap situasi belajar, dalam cara mereka menerima, mengorganisasi dan menghubungkan pengalaman-pengalaman mereka, dalam cara mereka merespons

¹⁶ Abdul Hadis dan Nurhayati, *psikologi dalam pendidikan*. (Bandung: Alfabeta. 2014), h . 70

¹⁷ Ahmad susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana. 2011), h. 47

¹⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*. (jakarta: Universitas Terbuka.2009), h . 1.3

terhadap metode pengajaran tertentu. Setiap orang memiliki cara-cara sendiri yang disukainya dalam menyusun apa yang dilihat, diingat dan dipikirkannya. Perbedaan-perbedaan antar pribadi yang menetap dalam cara menyusun dan mengolah informasi serta pengalaman-pengalaman ini dikenal sebagai gaya kognitif.

Jadi perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir Anak Usia Dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Berbagai pengetahuan tersebut kemudian digunakan sebagai bekal bagi anak usia dini untuk melangsungkan hidupnya dan menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah SWT.

2. Tahap-tahap perkembangan kognitif

Tahap	Masa	Umur	Karakteristik
2	Praoperasional	2-7 tahun	Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan. ¹⁹

¹⁹Novan Ardi Wijaya, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*.(Yogyakarta:Gava Media.2014), h. 9

Indikator perkembangan kognitif umur 5-6 tahun

Usia	Perkembangan kognitif
5-6 Tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenali atau menghitung angka 1-10 - Menyebutkan urutan bilangan. - Mengerjakan atau menyelesaikan oprasi penjumlahan - Mengenal penambahan - Mengenal bentuk geometri. - Membuat bentuk geometri.

Pada uraian berikut akan dijelaskan lanjut tentang tahap perkembangan diatas :

Pra oprasional (2-7 tahun)Ketika anak memasuki tahap praoprasional, kita melihat peningkatan yang drastis dalam penggunaan mental simbolnya (kata-kata dan imajinasi) untu menggambarkan benda, situasi, dan kejadian. Pada dasarnya, suatu simbol adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain, misalnya kata anjing mewakili binatang berkaki empat, ukuran sedang, dan bersifat lokal.

Contoh yang paling jelas dari penggunaan simbol bagi piaget adalah bahasa. Contoh lain penggunaan simbol pada anak kecil adalah “ penundaan, peniruan”, menggambarkan, perbandingan mental, dan permainan simbolik (misalnya berpura-pura menggunakan sepatu sebagai telepon atau memberi makan anjing dengan bubur khayalan). Masing-masing bentuk simbolisme ini terlihat pada sebagian besar bayi usia 2 bulan meskipun hal ini akan diperbaiki secara mendasar 10-12 tahun mendatang.

Piaget membagi periode praoprasional menjadi dua subtahap: periode praskonseptual (2-4 tahun) dan periode intuitif (4-7 tahun).

a. Periode prakonseptual

1) Munculnya pemikiran simbolis.

Periode prakonseptual ditandai dengan munculnya fungsi simbolis: yaitu kemampuan membuat suatu hal (sebuah kata atau benda) mewakili sesuatu yang lain. Pada periode ini terjadi pergeseran pada anak prasekolah yaitu dari keingintahuan segala sesuatu melalui tangan, berliih kepada perenungan. Sebagai contoh, anak usia 2-3 tahun dapat menggunakan kata-kata dengan imajinasi untuk menggambarkan pengalamannya.

Mereka sekarang cukup mampu berfikir tentang masa lalu dan berpikir tentang sesuatu atau bahkan membandingkan benda yang tidak lagi ada dihadapannya. Sebagian besar bayi mengucapkan kata pertama yang bermakna pada akhir tahun pertama, dan sebelum usia 18 bulan bayi sudah menunjukkan tanda lain dari simbolisme seperti percobaan didalam (pikiran). Yaitu dengan mengombinasikan dua (atau lebih) kata untuk membentuk kalimat sederhana.

Tanda keduadari periode awal prakonseptual adalah berkembangnya bermain pura-pura. Anak toddler sering berpura – pura menjadi orang yang tidak mungkin(misalnya menjadi mummy atau superman) dan mereka mungkin memainkan peranani dengan menggunakan peralatan seperti kotak sepatu atau tongkat mesin, dan lain-lain.

Meskipun anak prasekolah seperti menenggelamkan diri mereka dalam dunia pura-pura dan mulai menemukan teman khayalannya, piaget merasa bahwa ini pada dasarnya adalah kegiatan yang sehat.

2) Pandangan baru terhadap simbolisme

Penekanan piaget pada sifat alami simbolik dari pemikiran anak telah menarik perhatian para ahli perkembangan anak. Mereka dengan hati-hati telah menguji perkembangan kemampuan simbolik anak selama tahun-tahun prasekolah. Sebagai contoh, Judi de Loache dan kawan-kawan telah mengeksplorasi kemampuan anak prasekolah untuk menggunakan model skala dan gambar sebagai simbolis. Kesimpulannya anak berusia 2 setengah tahun tidak dapat menemukan benda sebenarnya dalam sebuah ruangan jika ia diperlihatkan "model tiruan" benda tersebut dapat menemukan benda yang sesungguhnya. Namun, anak tersebut dapat menemukan benda yang sesungguhnya dengan diperlihatkannya "foto" dari benda yang sesungguhnya dalam ruangan yang sesungguhnya.

3) Defisit (kekurangan kualitas) dalam pemikiran prakonseptual

Piaget menyebut anak usia 2-4 tahun ada pada periode prakonseptual karena dia percaya bahwa ide, konsep-konsep, dan proses kognitif anak lebih primitif dari standar orang dewasa. Dia menyatakan bahwa anak kecil sering menunjukkan animisme, yaitu

keinginan untuk memberikan kualitas hidup dan kehidupan (misalnya: adanya motivasi dan keinginan) kepada benda yang tidak hidup, anak usia 4 tahun yang percaya bahwa matahari hidup, marah, dan bersembunyi di belakang gunung, merupakan suatu contoh yang jelas dari logika animistik yang ditunjukkan anak selama periode prakonseptual.

Anak yang termasuk pemikir transduktif memberi alasan dari sesuatu yang khusus kepada sesuatu kekhususan yang lain. Ketika dua kejadian muncul bersama, anak sepertinya akan berasumsi bahwa sesuatu peristiwa telah menyebabkan peristiwa yang lainnya. Menurut piaget, defisiensi yang paling kelihatan dalam periode praoperasional adalah egosentrisme, yaitu kecenderungan melihat dunia dari sudut pandangnya sendiri dan kesulitan mengenali sudut pandang orang lain.²⁰

b. Periode intuitif

Menurut piaget, pemikiran anak pada umur 4 sampai 7 tahun berkembang pesat secara bertahap ke arah konseptualisasi. Ia berkembang dari tahap simbolis dan prakonseptual ke permulaan operasional. Tetapi, perkembangan itu belum penuh karena anak masih mengalami operasi yang tidak lengkap dengan suatu bentuk pemikiran yang semi-simbolis atau penalaran intuitif yang tidak logis. Dalam hal ini, seorang anak masih mengambil keputusan hanya dengan “aturan-

²⁰Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. (Tangerang Selatan: Universita Terbuka. 2013), h. 5.16- 5.19

aturan intuitif²¹ yang masih mirip dengan tahap sensorimotor. Pemikiran intuitif adalah persepsi langsung akan dunia luar tetapi tanpa dinalar terlebih dahulu.

Begitu seorang anak berhadapan dengan sesuatu hal, ia mendapatkan gagasan/gambaran dan langsung digunakan. Maka, intuitif merupakan pemikiran imajinasi atau sensasi langsung tanpa dipikir terlebih dahulu. Kelemahan pemikiran ini adalah bahwa pemikirannya searah, dimana anak hanya dapat melihat dari satu segi saja. Dalam pemikiran ini anak belum dapat melihat pluralitas gagasan, tetapi hanya satu per satu. Apabila beberapa gagasan digabungkan, pemikiran anak menjadi kacau²¹

Jadi perkembangan kognitif dalam penelitian ini adalah kemampuan berfikir logis, kritis, memecahkan masalah, menemukan dan mengenal logika matematika, memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Dimana anak usia dini bisa menyelesaikan permainan dengan baik tanpa dibantu orang lain, mengambil angka sesuai dengan perintah yang telah ditetapkan dan bisa menyebutkan angka dengan baik serta sampai kefinish tepat waktu.

3. Pengertian Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi

²¹ Dr .Paul Suparno, *Teori Perkembangan kognitif Jean Piaget*. (Yogyakarta, Kanisius. 2001), h . 60-62

pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga paud perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, sosial, emosi, fisik, dan motorik.²²

Anak Usia Dini adalah anak yang berusia 0 hingga 6 tahun yang melewati masa bayi, masa batita dan masa prasekolah. Pada setiap masa yang dilalui oleh anak usia dini akan menunjukkan perkembangannya masing-masing yang berbeda antara masa bayi, masa batita, masa prasekolah.²³

Secara istitusional, pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*mutiple intelligences*) maupun kecerdasan spritual.

Secara yuridis, istilah anak usia dini di indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat

²²Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014), h . 33

²³Novan Ardi Wijaya, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*.(Yogyakarta:Gava Media.2014), h. 9

14 dinyatakan 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 agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

4. Permainan *outdoor*

Kegiatan diluar ruangan merupakan suatu bagian integral dari program pendidikan anak usia dini. Bagi Froebel, taman bermain anak-anak itu bersifat ”alamiah”. Anak-anak memelihara kebun, membangun bendungan aliran air, memelihara binatang, dan melakukan permainan. Pada umumnya mereka melakukannya di luar ruangan atau di outdoor space. Selain anaka menyukai udara bebas dan areanya yang luas, kegiatan diluar juga lebih banyak menyediakan berbagai fasilitas yang dimanfaatkan anak untuk membantu perkembangannya.²⁴

Bermain di luar biasanya lebih banyak menimbulkan suara dan lebih bersemangat, di mana anak dapat lari, melompat dan menggunakan sepeda maupun kendaraan lain. Karenatidak ada dinding atau langit-langit, suara yang keras tidak dapat diredam. Halaman yang berumput atau adanya pasir, maka bila anak jatuh tidak terlalu membahayakan dibandingkan bila jatuh di lantai di dalam ruangan yang umumnya lebih keras. Namun sebaiknya guru menyadari bahwa tempat di luar ruangan kelas tidak terbatas hanya untuk mengembangkan otot atau gerakan kasar

²⁴Mariana, Rita, Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati. *Pengelolaan lingkungan belajar*. (Jakarta: kencana,2010), h. 99

saja. Berbagai aktifitas yang umumnya dilakukan di dalam ruangan, dapat pula dilakukan di luar ruangan, misalnya, musik, seni, bercerita, dan bermain peran.²⁵

Bermain *outdoor* merupakan bagian tak terpisahkan dari program pengembangan dan belajar anak. Untuk itu agar lingkungan belajar outdoor bermanfaat secara efektif dapat membantu perkembangan dan belajar anak, maka hal tersebut harus menjadi bagian yang dikelola serius oleh pihak sekolah dan para guru.²⁶

Permainan outdoor ialah permainan sarana atau fasilitas bermain sambil belajar yang digunakan di luar ruangan.²⁷

Melalui kegiatan pengelolaan outdoor semua sarana dan area belajar di luar kelas diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam membantu perkembangan dan belajar fisik-motorik, sosio-emosi dan budaya, maupun pengembangan intelektual. Sejumlah sarana yang cocok untuk kegiatan diharap dapat mencapai berbagai tujuan pengembangan tersebut bagi anak PAUD atau prasekolah.

5. Prinsip umum penataan area bermain *outdoor*

Untuk memperoleh hasil yang maksimal, penataan lingkungan belajar yang berada di luar bangunan harus memenuhi beberapa kriteria berikut:

²⁵ Soemiarti Padmonodewo. *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: PT Asdi Mahasatya,2003), h . 112-113

²⁶Mariana, Rita, Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati. *Pengelolaan lingkungan belajar*. (Jakarta: kencana,2010), h. 16

²⁷M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana.2017), h. 76

a. Memenuhi aturan keamanan

Keamanan merupakan hal utama yang harus diperhatikan oleh pihak sekolah. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi kecelakaan yang dapat terjadi kapan saja, dan di mana saja, mengingat usia anak yang masih belum matang secara fisik dan mental dalam merencanakan dan mempergunakan tubuhnya. Berikut ini adalah beberapa pertimbangan dalam menganalisis tempat untuk keamanan, yaitu:

- 1) Apakah daerah tersebut terbentang (tidak ada penghalang) sehingga guru dan sukarelawan bisa mengawasi setiap hari.
- 2) Apakah daerah di mana anak-anak bisa sendiri dan berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan yang tidak ribut.
- 3) Apakah ada tanah yang lembut di atas tempat ayunan, tempat memanjat, dan perosotan.
- 4) Apakah batasan-batasan tempat bermain jelas.
- 5) Apakah tersedia peralatan yang cukup agar anak-anak tidak perlu menunggu dalam antrian panjang untuk bermain.
- 6) Apakah semua lubang air, kabel listrik, dan peralatan berbahaya lainnya telah tertutupi atau setidaknya tidak dapat diakses oleh anak-anak.
- 7) Apakah terdapat pancuran air atau sebuah kamar mandi.
- 8) Apakah tersedia peralatan P3K.

b. Melindungi dan meningkatkan katakteristik alamiah anak

Pada umumnya anak-anak secara alamiah sangat menyukai aktivitas di luar ruangan. Bagi anak situasi dan kondisi apa pun dapat menjadi kegiatan menjadi kegiatan yang menarik. Hal ini harus dijaga dan menjadi bentuk pelayanan guru terhadap anak. Melalui aktivitas outdoor para guru diharapkan memahami kebutuhan tersebut dan memefasilitasinya tanpa banyak melakukan intervensi. Kebutuhan anak untuk bebas bergerak, mandiri, dan mengatur dirinya sendiri mendapatkan kesempatan untuk dikembangkan dalam arena outdoor ini. Guru hanya berperan untuk mengawasi dan melindungi anak dari risiko bahaya yang mungkin timbul akibat dari kebebasan anak yang belum diimbangi dengan kematangan intelektual.

c. Desain lingkungan luar kelas

Harus didasarkan pada kebutuhan anak. Sebagian besar profesional dalam bidang anak usia dini sepakat bahwa bermain dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan sekaligus penekanan ditempat pada berbagai aspek perkembangan akan bervariasi tergantung pada fokus dan prioritas program yang diberlakukan. Prost dan Worthman merangkum bagaimana masing-masing aspek perkembangan ditingkatkan melalui kegiatan bermain dan mengurutkan tipe-tipe materi yang cocok untuk masing-masing hasil di akhir perkembangan.

Review penelitian Frost menunjukkan bahwa tempat bermain tradisional dengan perlengkapan yang tetap (misalnya, ayunan, dan papan luncur) bukanlah tempat yang baik bagi anak untuk bermain ditinjau dari pendirian perkembangan (dan juga untuk alasan keamanan). Anak kecil merupakan baik itu perangkat yang tetap dan kompleks maupun materi sederhana dan mudah dipindahkan yang dapat dimanipulasi oleh anak-anak (misalnya, pasir, air, kayu, dan ban). Dua karakteristik desain tempat bermain diasosiasikan dengan tingkat bermain yang tinggi adalah: materi-materi yang fleksibel (misalnya, materi yang dapat dimanipulasi, diubah, dan dikombinasikan oleh anak) dan materi yang memberikan beragam pengalaman. Tempat bermain harus juga memenuhi kebutuhan anak-anak yang berkelainan.

d. Secara estetis harus menyenangkan

Ruang outdoor harus menarik bagi semua indra. Talbot dan Frost mengajukan beberapa kualitas desain (misalnya, sensualitas, kecermelangan, cara penempatan) harus dipertimbangkan dalam mendesain tempat bermain yang menstimuluskan rasa takjub dan kepekaan indra anak. Hal ini akan berpengaruh terhadap motivasi anak untuk beraktifitas, juga meningkatkan kepekaan rasa anak dalam menyerap estetika.

6. Jenis permainan dan perlengkapan aktivitas di luar kelas

Tuntutan pada area outdoor pada dasarnya mirip dengan tuntutan pada area indoor dalam memberikan kesempatan untuk beraktifitas pada

anak. Dibawah ini akan dipaparkan beberapa area umum terdapat dalam lingkungan outdoor, dia antaranya adalah sebagai berikut.

a. Area bermain bebas

Lingkungan di luar ruangan, sebagaimana lingkungan di dalam kelas memerlukan perencanaan yang seksama. Tempat bermain di luar yang ideal adalah yang memiliki berbagai jenis area mainan yang dapat merangsang anak-anak untuk belajar dengan berbagai cara. Salah satu area yang dipersiapkan di luar adalah area bermain bebas. Di area ini, guru sebaiknya memastikan adanya pola-pola jalur lalu-lintas yang mudah diikuti dan aman bagi anak, sehingga mereka tidak saling bertabrakan. Apabila daerah-daerah ini tidak bebas atau berisiko tinggi, maka guru dapat meletakkan tanda atau memberi tali pengaman yang mengelilingi wilayah tersebut. Dengan demikian, anak akan belajar mematuhi aturan dan berhati-hati. Dengan perencanaan yang jelas pada masing-masing daerah maka kecelakaan dan kebingungan dapat dihindari.

b. Area memanjat

Pada umumnya tempat bermain di TK telah memiliki peralatan memanjat. Anak-anak dari berbagai usia sangat menyukai daerah ini. Anak-anak yang lebih mudah mungkin hanya akan memanjat sedikit, sementara yang lainnya dapat berayun seperti monyet. Merupakan hal yang sangat penting bagi guru, untuk membiarkan anak-anak belajar sesuai dengan kemampuannya sendiri dan tidak memaksa melebihi

kemampuan mereka. Hal ini yang perlu diperhatikan adalah risiko kecelakaan yang cukup tinggi di area ini. Untuk mengantisipasi masalah tersebut, kita dapat melapisi bahan-bahan yang terbuat dari besi dengan busa atau karet, serta menempatkan area memanjat di wilayah yang memiliki tanah yang lembut.

c. Area transportasi

Area transportasi merupakan satu-satunya wilayah di lingkungan luar ruangan yang memiliki permukaan yang keras. Hal ini dilakukan supaya anak lebih mudah dan lebih aman untuk menjaga keseimbangan. Dengan permukaan yang keras anak akan lebih mudah menginjak pedal, melakukan belokan, memulai dan menghentikan kendarannya.

Area transportasi dapat dijadikan tempat untuk bermain peran. di area transportasi ini, anak-anak juga mungkin menggunakan daerah ini untuk aktivitas-aktivitas yang lain seperti melompat, bermain musik, dan menggelar karya seni.

d. Area yang tenang

Dari keseluruhan area yang dipersiapkan di wilayah permainan outdoor, pada umumnya anak-anak tetap membutuhkan sebuah area yang tenang dan teduh untuk beristirahat. Pada bagian lantainya, guru dapat menggunakan selimut atau karpet yang dapat digunakan anak untuk duduk atau berbaring.

Daerah ini bisa digunakan untuk berbagai kegiatan yang tidak menimbulkan banyak suara, seperti untuk relaksasi atau berimajinasi yang tidak memerlukan bahan bantuan. Kegiatan lainnya dapat pula dilakukan di area ini, sekalipun membutuhkan persiapan serta perencanaan guru dalam pelaksanaannya seperti mewarnai, membacabuku, mengumpulkan barang-barang, dan mendengarkan musik.

e. Area pertukangan

Area pertukangan dapat disediakan guru di dalam maupun di luar ruangan. Dimana pun kita menempatkan area pertukangan ini, sebaiknya tidak berada di jalur lalu lintas orang, agar anak-anak tidak merasa terganggu. Anak-anak tidak merasa terganggu. Anak-anak cenderung menyukai permainannya dan banyak menghabiskan waktu di area ini. Karena area ini cukup memberikan tantangan bagi anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

f. Area kebun

Menanam biji-bijian serta mengamati pertumbuhan berbagai tanaman adalah pengalaman belajar yang sangat menarik dan menakjubkan. Guru dapat memanfaatkan lingkungan sekitar yang cukup cahaya untuk dijadikan 'kebun mini' tempat anak-anak bisa menanam bunga dan biji-bijian. Melalui kegiatan berkebun anak akan dilatih memiliki sikap tanggung jawab dan mengasihi alam. Anak dapat mengenal secara langsung akibat dari perbuatannya.

7. Permainan dalam penelitian ini adalah permainan lompat target ban

Permainan ini adalah permainan yang menggunakan konsentrasi yang baik supaya mendapatkan hasil yang maksimal, dalam permainan ini bisa melatih kelincuhan anak, ketepatan waktu, dan melatih seluruh aspek perkembangan anak terutama perkembangan kognitif anak dimana anak bisa memecahkan masalah dengan baik dan melatih daya fikir anak dalam menghitung bilangan.²⁸ Permainan ini menggunakan kartu angka dan ban.

a. Langkah- langkah permainan

- 1) Anak dibagi menjadi tiga kelompok, kelompok yang pertama mengambil angka, kelompok yang kedua menghitung, kelompok ketiga membuat bentuk geometri dari plastisin.
- 2) Anak yang kelompok pertama langsung membuat barisan anak yang barisan pertama langsung mengambil angka yang bermacam-macam bentuk geometri di dalam kotak yang telah disediakan dalam waktu 3 menit.
- 3) Setelah mendapatkan angka 1-10 anak langsung melompati ban mendarat dengan satu kaki atau dua kaki pada setiap ban yang telah di sediakan.
- 4) Saat anak telah sampai finis anak langsung menyebutkan angka yang telah didapatnya.
- 5) Kemudian dilakukan berulang kali dengan anak yang dibariskan belakang dengan hal yang sama.

²⁸ Agus Budi Juli, *Penjaskes Untuk SD KELAS 1*. (Jakarta, Kementerian Pendidikan Nasional.2010), H. 4

- 6) Anak yang kelompok kedua menyelesaikan tugas dipos kedua dimana dipos kedua telah disediakan kertas A4 dan pensil, kemudian anak langsung mengerjakan soal yang telah disediakan dipapan tulis yang terletak dihalaman sekolah dimana soal tersebut, anak mengerjakan soal pengurangan dan penambahan.
 - 7) Anak yang kelompok ketiga membuat bentuk geometri dari plastisin dipos ketiga.
 - 8) Kemudian anak yang telah selesai melewati setiap pos anak bergantian memasuki pos selanjutnya.
- b. Aturan permainan
- 1) Pos pertama dalam waktu 15 menit anak belum mendapatkan angka 1-10 maka anak tersebut langsung melanjutkan tahap yang berikutnya.
 - 2) Dalam waktu 20 menit anak belum selesai menyelesaikan soal yang diberikan guru maka anak tersebut langsung mengumpulkan soal yang telah dikerjakan.
 - 3) Dalam waktu 20 menit anak belum selesai mengerjakan tugasnya anak langsung mengumpulkan dengan gurunya.
- c. Kelebihan permainan
1. Anak bisa mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
 2. Anak dapat mengenal konsep bilangan
 3. anak dapat menghargai temannya
 4. tidak membuat anak bosan saat belajar

d. Kekurangan permainan

1. bisa membuat anak terluka saat terjatuh
2. sulitnya guru mengatur anak saat diluar ruangan

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh suryati (2016) menyimpulkan bahwa melalui permainan *outdoor* dapat meningkat aspek perkembangan kognitif anak usia dini kelompok B1 di PAUD Bunda Harapan Bengkulu Utara pada sebelumnya keadaan perkembangan aspek kognitif anak tidak baik yaitu 20%, meningkat pada siklus I sebesar 20,30% menjadi 40,30% dan meningkat pada siklus II sebesar 36% menjadi 80%. sedangkan perkembangan kognitif anak melalui permainan *outdoor* sebelum tindakan berada dalam keadaan tidak baik yaitu 20% setelah diberikan tindakan meningkat menjadi 80% sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan *outdoor* perkembangan kognitif anak meningkat dengan baik sesuai dengan harapan indikator.
2. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Ayu Dwi Gunayanti menyimpulkan bahwa penerapan permainan *outdoor* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada anak kelompok A semester II Tahun Pelajaran 2014/2015 di TK Aisyah singaraja. Hal ini dapat dilihat pada siklus I presentase kemampuan kognitif anak sebesar 84,6% yang berada pada keadaan

kriteria tinggi pada sebelumnya keadaan perkembangan aspek kognitif anak tidak baik yaitu 10%, meningkat pada siklus I sebesar 20,30% menjadi 30% dan meningkat pada siklus II sebesar 60% menjadi 70,89%. sedangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan outdoor sebelum tindakan berada dalam keadaan tidak baik yaitu 20% setelah diberikan tindakan meningkat menjadi 70,89% sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan penerapan permainan outdoor dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

C. Kerangka Pikir

Kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan kognitif ini bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa kesulitan guru dalam menerapkan metode yang tepat adalah salah satu kendala dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

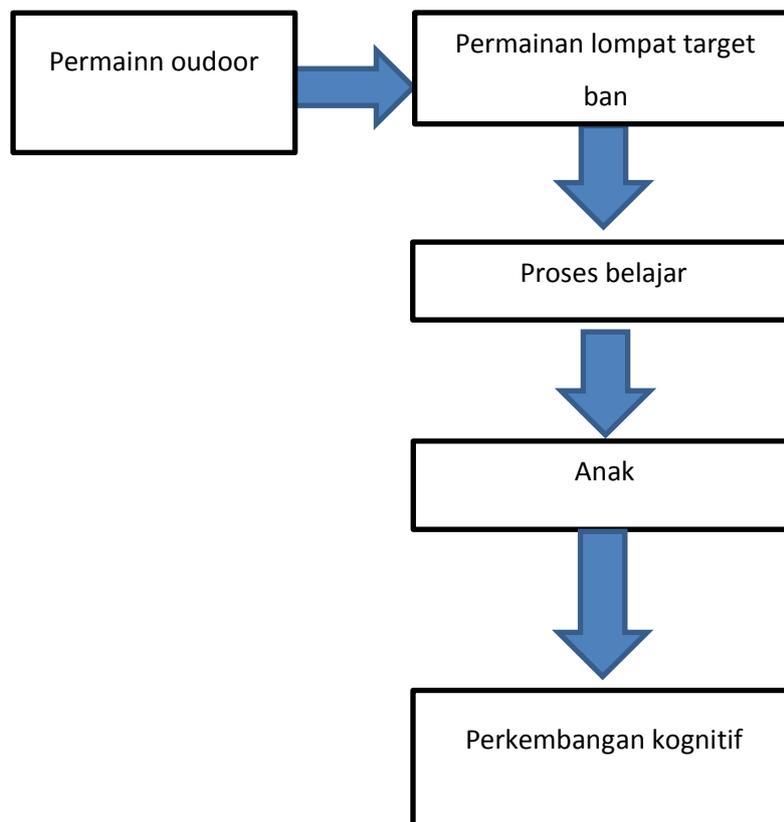
Hal ini dipersulit dengan kurangnya pemanfaatan media yang ada di luar kelas yang mampu menunjang proses kegiatan belajar dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Prinsip utama pada pembelajaran anak usia dini yaitu menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar serta menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran seperti metode yang mampu melibatkan anak untuk ikut melakukan langsung pembelajaran yang hendak di sampaikan guru. Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar, serta dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Kemampuan kognitif anak juga dapat dilihat dalam kegiatan bermain. permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Melalui bermain, anak memperoleh dan memproses informasi mengai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada.

Masalah tersebut dapat diatasi dengan berbagai alternatif pemecahan masalah dengan mengadakan kegiatan yang mampu menstimulasi kemampuan kognitif anak yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Kegiatan tersebut seperti bermain *outdoor* yang dilakukan diluar kelas sesuai dengan tema kegiatan. Bermain outdoor atau lingkungan sekitar merupakan sumber belajar yang kaya dan menarik untuk anak-anak.

Metode bermain outdoor merupakan salah satu kegiatan bagi anak TK dengan mengadakan proses pembelajaran di luar kelas dengan mengamati langsung yang melibatkan pengalaman anak untuk mengikuti tantangan pertualangan yang menjadi dasar dari aktivitas luar kelas seperti permainan, olahraga, mengenal kasus-kasus lingkungan di sekitarnya, yang mampu mengembangkan kemampuan anak.

Metode belajar ini lebih banyak menggunakan aktivitas belajar (*action learning*), yaitu anak belajar melalui pengalaman (mengalami dan melakukan langsung). Dengan mengalami langsung, peserta didik diharapkan lebih semangat belajar, tidak bosan, dan lebih aktif. Penggunaan alam sebagai media belajar ini diharapkan agar kelak anak jadi lebih peduli dengan lingkungan dan mengetahui aplikasi pengetahuan yang dipelajarinya. Sehingga, tidak sebatas teori belakng.



D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teoritis yang telah digambarkan di atas, maka penelitian ini dibangun berdasarkan dua hipotesis:

Ha: dapat berkembangnya aspek kognitif anak melalui permainan *outdoor* di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu Kelas B.

Ho: tidak dapat berkembang aspek kognitif anak melalui permainan *outdoor* di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu Kelas B

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah pencatatan penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif artinya suatu proses menemukan keterangan apa yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan apa yang ingin kita ketahui. Penelitian kuantitatif dapat pula berupa penelitian hubungan atau korelasi. Adapun dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi tidak simetris yaitu suatu variabel atau lebih mempengaruhi variabel yang lainnya.²⁹

Penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi, serta pengujian teori), menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik.³⁰

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan metode eksperimen quasi eksperimen design. Penelitian eksperimen itu sendiri adalah penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain yang kemunculan

²⁹ Margono, *metodeologi penelitian pendidikan*, (jakarta: Rineka Cipta,2009), h. 105-106

³⁰Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, (RajaGrafindo Persada,2012), h. 28

variabel itu dipicu oleh keadaan yang terkontrol ketat dengan tujuannya untuk mencari hubungan sebab akibat antar kedua variabel.³¹ Penelitian eksperimen merupakan suatu metode yang sistematis dan logis untuk menjawab pertanyaan “jika sesuatu dilakukan pada kondisi-kondisi yang dikontrol dengan teliti, maka apakah yang akan terjadi. dalam hubungan ini, peneliti memanipulasikan sesuatu stimulasi, tritmen atau kondisi-kondisi eksperimental, kemudian mengobservasi pengaruh, atau perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi secara sengaja dan sistematis. Jadi quasi eksperimen design adalah jenis penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random.

B. Tempat dan waktu penelitian

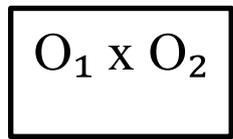
Penelitian ini dilakukan di PAUD Haraapan Ananda Kota Bengkulu, penelitian ini dilakukan pada tanggal 10 Agustus- 20 September 2018.

C. Desain penelitian

Dalam penelitian eksperimen dibutuhkan desain, Desain eksperimen adalah sebagai rambu-rambu agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka penulis membuat desain penelitian. Desain ini dikembangkan berdasarkan analisis permasalahan kedalam unit-unit penelitian yang diorganisasi secara sistematis sehingga dijadikan pedoman penelitian. Desain ini menggunakan desain one-group pretes-posttest design dalam desain ini terdapat pretest, sebelum dari perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan

³¹Wiratna Sujarweni, *metodologi penelitian lengkap, praktis, dan mudah dipahami*. (yogyakarta:PT Pustaka Baru, 2014), h. 8

keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



O_1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh diberi perlakuan terhadap perkembangan kognitif anak = $(O_1 - O_2)$

D. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi tidak hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lainnya.³²

Pengertian lain populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif dari karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu kelompok B umur 5-6 tahun yang jumlah siswanya 16 orang.

E. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian yaitu, kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data

³² Hamid Darmadi, M.Pd, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 55.

berkenan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu instrumen yang telah teruji validitas dan reabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Kemudian setelah itu peneliti menentukan skala yang akan digunakan pada instrumen. Dalam penelitian ini, instrumen atau alat pengumpulan data adalah dengan lembar observasi dan *chek list*.

Tabel 3.1
Instrumen Penelitian Variabel X aspek kognitif
Melalui permainan outdoor lompat target ban

No	Variabel	Aspek	Indikator	Pernyataan
1.	Aspek kognitif	Kognitif	1. Menyebutkan lambang bilangan 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mengenal penambahan dan pengurangan 4. Mengenal bentuk geometri 5. Membuat bentuk geometri	

Tabel 3.2
Kriteria Penilaian aspek kognitif

No	Item	Kategori			
		SA	A	CA	KA
1	Anak dapat mengambil angka 1-10 dengan benar	-			
2	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 dengan benar				
3	Anak dapat melewati ban dengan cara melompat dengan benar	-			
4	Anak dapat membuat bentuk geometri dengan benar				
5	Anak dapat membuat bentuk geometri dengan benar				

Keterangan

SA : sangat baik

A : aktif

CA : cukup aktif

Ka : kurang aktif

Tabel 3.4
Instrumen penelitian variabel Y permainan outdoor (lompat target ban) mengembangan aspek kognitif

No	Variabel	Aspek	Indikator	Butir Instrumen
1.	Mengambil angka	Kognitif	anak mengambil angka dengan 1-10	
2.	Ketepatan waktu	-	Anak mengambil angka tepat waktu	
3.	Melewati rintangan		Anak melewati rintangan ban	
4.	Menyebutkan angka	-	Anak menyebutkan angka yang telah diambil	
5.	Mengenal penambahan		Anak menjawab soal yang berisi penambahan	

6.	Menyebutkan macam-macam geometri		Anak menyebut macam-macam geometri	
7.	Membuat bentuk geometri		Anak membuat bentuk geometri dengan benar	
8.	Menjaga kekompakan		anak menjaga kekompakan saat bermain	
9.	Mengikuti aturan		Anak mengikuti aturan guru	

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Keterampilan permainan lompat target ban

No	Item	Kategori			
		4	3	2	1
		BSB	BSH	MB	B
1	Anak dapat mengambil angka dengan benar				
2	Anak dapat mengambil angka tepat waktu				
3	Anak dapat melewati rintangan dengan benar				
4	Anak dapat menyebutkan angka dengan benar				
5	Anak dapat menjawab soal penambahan dengan benar				
6	Anak dapat menyebutkan macam-macam geometri dengan benar				
7	Anak dapat membuat bentuk geometri dengan benar				
8	Anak dapat menjaga kekompakan dalam tim				
9	Anak dapat mengikuti aturan guru dengan baik				

Keterangan :

- BSB : Berkembang Sangat Baik 4
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan 3
- MB : Mulai Berkembang 2
- BB : Belum Berkembang 1

F. Teknik Pengumpulan Data

3. Observasi

Pengamatan atau observasi merupakan serangkaian aktifitas yang dilakukan oleh peneliti terhadap suatu proses atau objek dengan tujuan untuk memahami pengetahuan dari sebuah fenomena/perilaku berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya. Observasi diartikan sebagai suatu pengamatan terhadap objek penelitian.³³

4. Catatan Anekdote

Selama kegiatan pelaksanaan program dikelas atau di halaman kadang-kadang terjadi atau muncul perilaku anak atau kejadian yang luar biasa. Situasi itu perlu dicatat guru. Guru dapat mencatatnya pada catatan anekdot. Catatan dapat dibuat secara individual dan dapat juga dibuat secara klasikal atau kelompok.

Tabel 3.6
Format catatan anekdot individual

Nama:		kelompok:
Usia :		
Tempat/tanggal	Kejadian	Komentar/interpretasi

Skala penilaian

Guru dapat juga menggunakan skala penilaian dalam kegiatan pelaksanaan program sesuai dengan RKH.³⁴

³³ Hendri Tanjung dan Abrista Devi, *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*, (Pondok Gede Bekasi : Gramata Publishing, 2013), h . 93

³⁴Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak di Taman Kanak-Kanak*(Jakarta:Kencana Media Perdana Group,2011), h.120.

5. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, notulen rapat, leger nilai, agenda, dan lain-lain. Metode dokumentasi memiliki keunggulan dan kelemahan dibanding dengan metode yang lain.

G. Teknik Analisis data

Teknik analisis data diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengelola data tersebut untuk menjawab rumusan masalah. Teknik analisis data dalam penelitian ini yang digunakan adalah run tes. Run test digunakan untuk menguji hipotesis deskriptif (suatu sample), bila skala pengukurannya ordinal maka Run Test dapat digunakan untuk mengukur urutan suatu kejadian, pengujian dilakukan dengan cara mengukur kerandoman populasi yang didasarkan atau data hasil pengamatan melalui data sample. Jika jumlah sample ≤ 40 maka menggunakan aturan tabel harga-harga kritis r dalam test run, $\alpha = 5\%$ dan jika sample > 40 maka menggunakan rumus z .

$$z = \frac{r - \mu_2}{\sigma_2} = \frac{r - \left(\frac{2n_1n_2}{n_1 + n_2} \right) - 0,5}{\sqrt{\frac{2n_1n_2(2n_1n_2 - n_1 - n_2)}{(n_1 + n_2)^2(n_1 + n_2 - 1)}}$$

Keterangan :

n_1 : Setengah Dari Jumlah Sample (N),

n_1 : Setengah Dari Jumlah Sample (N),

μ_r : Harga (Mean)

σ_r : Sampingan Baku

r : Jumlah *Run*³⁵

³⁵Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Jakarta: CV Alfabeta, 2009), h. 162

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Riwayat Singkat Berdirinya Sekolah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) HARAPAN ANANDA sebagai Lembaga yang menyelenggarakan Program TK, Kober, TPA, SPS, didirikan pada tanggal 2 April 2011 berdasarkan pada Akta Notaris Nomor 30 Tahun 2011 tentang pendirian Lembaga PAUD HARAPAN ANANDA yang dibuat dihadapan notaris Kuswari Ahmad, S.H., M.Kn. di Bengkulu. Yaitu bertempat di jalan Karang Indah Kota Bengkulu Kelurahan Sumur Dewa Kecamatan Selebar, yang dibangun di atas tanah yang berukuran sekitaran 400 M² dengan luas bangunan 84 M².

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) HARAPAN adalah merupakan realisasi dari sebuah obsesi seorang ibu yang peduli pada dunia pendidikan terutama pendidikan anak-anak yang merupakan calon generasi penerus yang benar-benar harus dibina dengan sebaik-baiknya terutama pendidikan mental spiritual dan dasar-dasar pendidikan keagamaan.

2. Visi dan Misi PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu

a. VISI

1. Terciptanya peserta didik yang beriman dan bertaqwa, sehat jasmani dan rohani, serta kecerdasan emosional, intelektual, sosial, mental dan spiritual.
2. Terciptanya pemerataan pendidikan anak usia dini

b. MISI

1. Mengembangkan potensi diri peserta didik melalui pendekatan keagamaan sesuai tahapan perkembangan jiwa peserta didik.
2. Memberikan pelayanan pendidikan anak usia dini terutama bagi anak yang berasal dari keluarga kurang mampu.

3. Keadaan Guru Dan Karawan

a. Jumlah guru karyawan

Tabel 4. 1

**Jumlah Guru Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu Tahun
Ajaran 2018**

NO	Nama	Tempat/tanggal lahir	Pendidikan terakhir	Tugas/jabatan
1	Deva Puriani,S.Pd	Kedurang, 21 Juni 1983	S1	Ka. PAUD/Guru
2	Juliani Gusti,S.Pd	Sendawar, 21 Oktober 1968	S1	Guru
3	Eka Septiana	Ketahun, 09 september 1994	Sedang kuliah	Guru
4	Ingria nida maretha,S.Kep	Muaro Betung,10 Agustus 1989	S1	Operator

b. Keadaan Siswa

Tabel 4. 2

**Jumlah siswa di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu Tahun Ajaran
2018**

No	Nama	Jenis kelamin	Umur
1	Andien schintia	P	5
2	Aqilah naura hasna	P	5
3	Dirly steven	L	6
4	Faiza nada zalfa	P	5
5	Kenzhu sefcha dewa putra	L	6
6	Raffa ziqri fajril	L	5
7	Jordi Ramadan A	L	5
8	Refki voniansyah	L	6
9	Aqila may asyifa	P	6
10	Febby dwi santika	P	5
11	Loveni agnesta	P	6
12	M agung raziqa	L	5
13	M kelvin abdu hasan	L	5
14	Raffael al-hafiz	L	5
15	Rafa satya	L	6
16	Yandra sebrianto	L	5

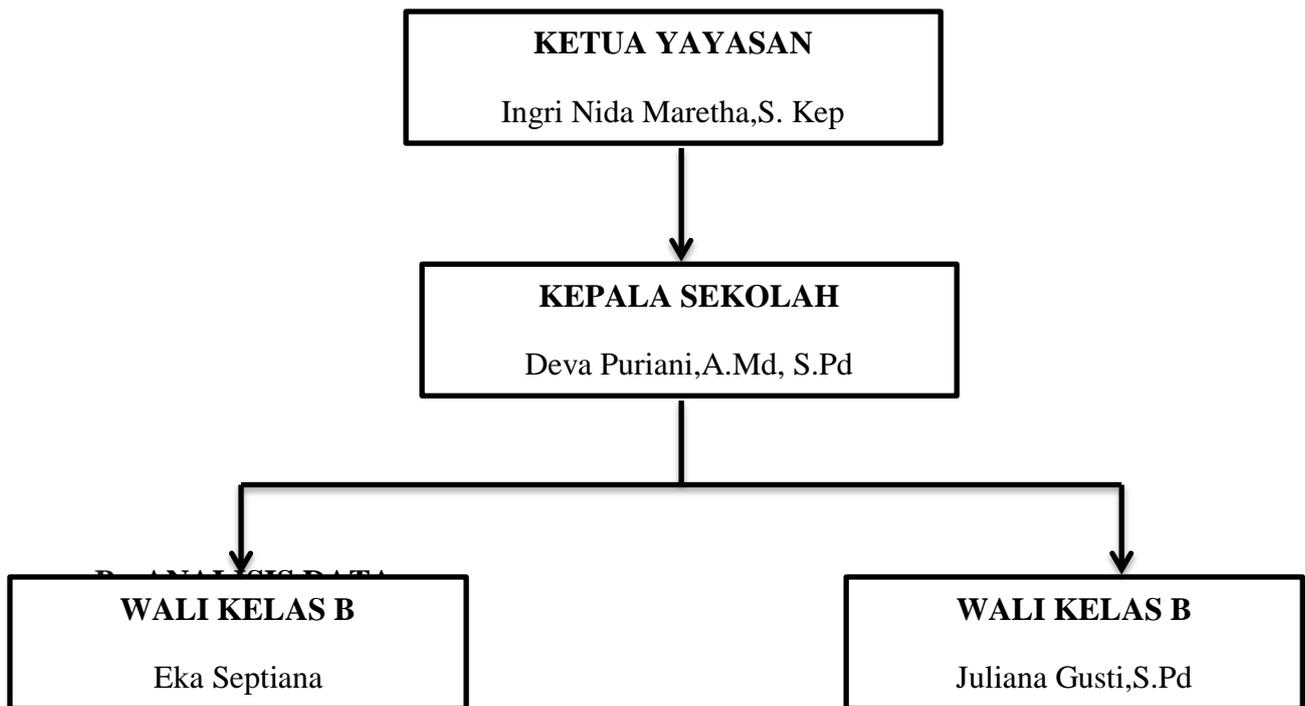
4. Fasilitas Atau Sarana Prasarana

Untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu, disekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang meliputi sebagai berikut.

Tabel 4. 3**Sarana dan Prasaranadi PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu Tahun****Aajaran 2018**

No	Sarana	prasarana	Keterangan
1	Timbangan	Lapangan	Baik
2	Kotak P3K	Perpustakaan mini	Baik
3	Ayunan	Ruang TU	Baik
4	Perosotan	Ruang kepala sekolah	Baik
5	Basket	wc	Baik
6	Putaran		Baik
7	Rak sepatu		Baik
8	Papan info		Baik
9	Balok		Baik
10	Kotak tas		Baik
11	Meja,kuris dan lemari		Baik
12	Papan tulis		Baik

5. Struktur organisasi PAUD Harapan Anand Kota Bengkulu

Struktur Organisasi**PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu**

B. Analisis Data

Tabel 4.4

Hari Pertama Pretest

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	TB	9	B
2	TB	10	B
3	TB	11	B
4	B	12	TB
5	B	13	TB
6	TB	14	TB
7	TB	15	B
8	B	16	TB

Jumlah run: TBTBTBBBTBTBB
 1 2 3

BBBTBTBTBBTB
 4 5 6 7

Run = 7

N = 16

$n_1 = 8$

$n_2 = 8$

r yang kecil = 4

r yang besar = 14

jumlah run 7 ternyata pada angka 4 dan 14 yaitu pada daerah H_0 jadi H_0 diterima

dan H_a ditolak

peluang B = $\frac{7}{16} \times 100\% = 43,75\%$

peluang TB = $\frac{9}{16} \times 100\% = 56,25\%$

Tabel 4.5

Hari Kedua Pretest

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	TB	9	B
2	TB	10	TB
3	B	11	TB
4	B	12	B
5	B	13	B
6	B	14	B
7	TB	15	B
8	TB	16	TB

$$\text{Jumlah run} = \frac{\text{TB TB B B BTBB}}{1 \quad 2 \quad 3}$$

$$\frac{\text{BTB TBB B B B TB}}{4 \quad 5 \quad 6 \quad 7}$$

$$\text{Run} = 7$$

$$N = 16$$

$$n_1 = 8$$

$$n_2 = 8$$

$$r \text{ yang kecil} = 4$$

$$r \text{ yang besar} = 14$$

jumlah run 7 ternyata terikat pada angka 4 dan 14 yaitu pada daerah H_0 jadi H_0 diterima dan H_a ditolak

diterima dan H_a ditolak

$$\text{peluang B} = \frac{10}{16} \times 100\% = 63,5\%$$

$$\text{peluang TB} = \frac{6}{16} \times 100\% = 37,5\%$$

Tabel 4.6

Hari Ketiga Pretest

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	B	9	TB
2	B	10	B
3	B	11	B
4	TB	12	B
5	TB	13	B
6	TB	14	B
7	B	15	TB
8	B	16	B

$$\text{Jumlah run} = \frac{\text{B B BTB TB TBB B}}{1 \quad 2 \quad 3}$$

$$\frac{\text{TBB B B B BTBB}}{4 \quad 5 \quad 6 \quad 7}$$

$$\text{Run} = 7$$

$$N = 16$$

$$n_1 = 8$$

$$n_2 = 8$$

$$r \text{ yang kecil} = 4$$

$$r \text{ yang besar} = 14$$

jumlah run 7 ternyata terikat pada angka 4 dan 14 yaitu pada daerah H_0 jadi H_0

diterima dan H_a ditolak

$$\text{peluang B} = \frac{11}{16} \times 100\% = 68,75\%$$

$$\text{peluang TB} = \frac{5}{16} \times 100\% = 31,25\%$$

Tabel 4.8

Hari Kedua Postest

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	B	9	B
2	B	10	B
3	B	11	B
4	TB	12	B
5	B	13	B
6	B	14	B
7	B	15	B
8	B	16	B

Jumlah run : BBBTBBBBB
 1 2 3

BBBBBBBB
 4

Run : 4

n : 16

n₁: 8

n₂: 8

r yang kecil : 4

r yang besar : 14

Jumlah run 4 ternyata tidak terletak pada angka 4 sampai dengan 14 yaitu pada

daerah H_a jadi, H_a diterima H₀ ditolak.

Peluang B : $\frac{15}{16} \times 100\% = 93,75\%$

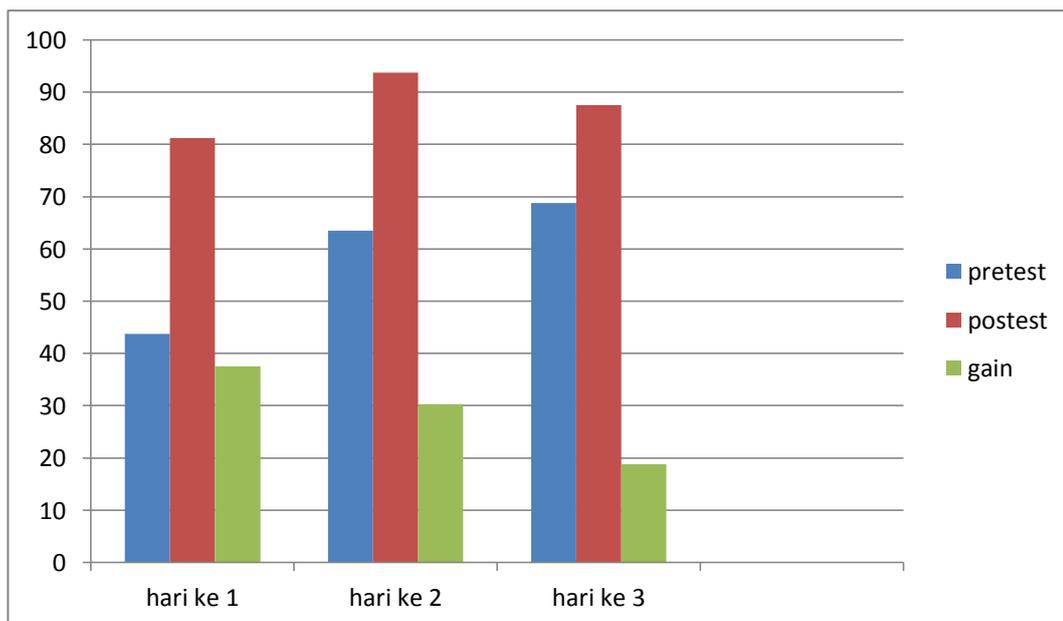
Peluang TB : $\frac{1}{16} \times 100\% = 6,25\%$

Tabel 4.10

Hasil pretest dan posttest permainan outdoor perlakuan kelompok eksperimen

No	Permainan Outdoor	Pretest	Posttest	Gain
1	Hari ke 1	43,75	81,25	37,5
2	Hari ke 2	63,5	93,75	30,25
3	Hari ke 3	68,75	87,5	18,75

Dari data diatas diketahui bahwa hasil permainan outdoor pretest dan posttest perlakuan kelompok eksperimen Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Outdoor Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

Diagram 4.11

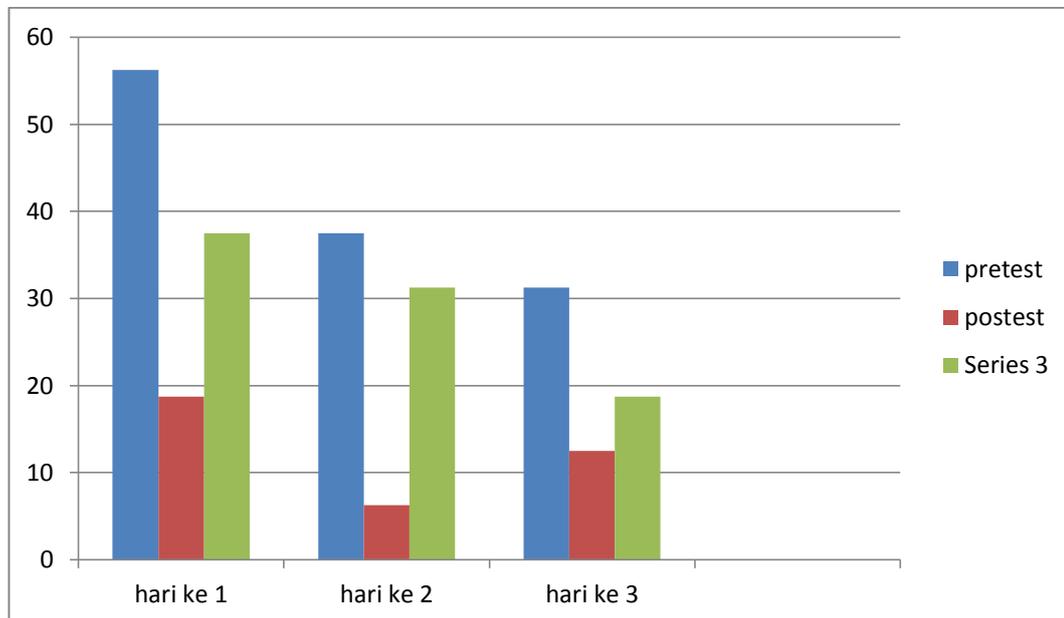
Dari diagram batang di atas maka dapat diketahui bahwa pada kelompok eksperimen dapat kita lihat hasil perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan outdoor di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu pada usia 6 tahun. posttest pada awal penelitian menunjukkan kriteria kurang dengan Frekuensi pada 81%, terus mengalami peningkatan hingga menunjukkan kriteria sangat baik yaitu 93% dan begitu juga dengan hari ketiga 89%. Berbeda dengan pretest yang dari awal menunjukkan kriteria kurang hingga akhir pertemuan hanya mengalami peningkatan sampai kriteria cukup. Terlihat pada frekuensi hari pertama yaitu 43% hari kedua frekuensinya meningkat menjadi 61% dan hari ke tiga menjadi 69%. Terlihat disana kelas eksperimen lebih mengalami peningkatan yang signifikan dalam memunculkan sikap kritis dibandingkan kelas kontrol. Jadi perkembangan aspek kognitif anak berkembang sangat baik setelah menggunakan permainan outdoor.

Tabel 4.12

Hasil pretest dan posttest permainan outdoor perlakuan kelompok kontrol

No	Permainan Outdoor	Pretest	Posttest	Gain
1	Hari ke 1	56,25	18,75	37,5
2	Hari ke 2	37,5	6,25	31,25
3	Hari ke 3	31,25	12,5	18,75

Dari data diatas diketahui bahwa hasil permainan outdoor pretest dan posttest perlakuan kelompok kontrol Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Outdoor Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

Diagram 4.13

Dari diagram batang di atas maka dapat diketahui bahwa pada kelompok kontrol dapat kita lihat bahwa hasil perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan outdoor di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu pada usia 6 tahun yang belum berkembang sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. pretest pada awal penelitian menunjukkan kriteria paling tinggi perkembangan anak yang tidak berkembang dengan Frekuensi pada 58%, terus mengalami penurunan hingga menunjukkan kriteria mulai membaik yaitu 38% dan begitu juga dengan hari ketiga 31%. Berbeda hal setelah diberi perlakuan yang dari awal menunjukkan kriteria paling rendah tingkat anak yang belum berkembang hingga akhir pertemuan. Terlihat pada frekuensi hari pertama yaitu 19% hari kedua frekuensinya menjadi 8% dan hari ke tiga menjadi 11%. Terlihat disana nilai pretest lebih tinggi tingkat anak belum berkembang dibandingkan setelah diberi

perlakuan. Jadi tingkat anak belum berkembang semakin hari semakin menurun setelah diberi perlakuan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan penelitian diketahui bahwa permainan *outdoor* dapat mengembangkan aspek Kognitif Anak Usia Dini Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

Hal ini dikarenakan Bermain dapat diartikan sebagai pekerjaan bagi anak, dan rumah serta lingkungan prasekolah sebagai tempat kerja dimana belajar diperoleh melalui bermain. Dengan bermain anak dapat melakukan eksplorasi, membangun kreatifitas, dan mengembangkan kemampuan bahasa.³⁶

Bermain *outdoor* merupakan bagian tak terpisahkan dari program pengembangan dan belajar anak. Untuk itu agar lingkungan belajar outdoor bermanfaat secara efektif dapat membantu perkembangan dan belajar anak, maka hal tersebut harus menjadi bagian yang dikelola serius oleh pihak sekolah dan para guru.³⁷

4.14 Indikator perkembangan kognitif

Usia	Perkembangan kognitif
5-7 Tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenal atau menghitung angka 1-10 - Menyebutkan urutan bilangan. - Mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan - Mengenal penambahan - Mengenal bentuk geometri. - Membuat bentuk geometri.

³⁶Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana. 2011), h. 126-127

³⁷Mariana, Rita, Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati. *Pengelolaan lingkungan belajar*. (Jakarta: kencana,2010), h. 16

Berdasarkan indikator perkembangan kognitif anak melalui permainan outdoor dapat mengembangkan aspek kognitif anak yang dilakukan peneliti di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

Menurut Piaget, otak manusia tidak berkembang sepenuhnya, bahwa otak laki-laki kadang-kadang tidak berkembang sepenuhnya hingga masa dewasa. Kita sering kali membuat kesalahan dengan mengharapkan anak dapat berfikir, orang dewasa. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik perlu memahami apa yang dapat diharapkan dari seorang anak secara realistis ketika ia berada dalam masa perkembangan menuju dewasa.³⁸

Adapun yang telah peneliti lakukan di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu. yang dapat dikembangkan aspek kognitif anak dengan melalui permainan outdoor adalah mengenal atau menghitung angka 1-10, anak mampu mengurutkan bilangan dengan baik, setelah anak mengenal bilangan anak dapat mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan. Serta anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri dan membuat geometri.

Dari hasil penelitian aspek kognitif anak melalui permainan outdoor mengalami peningkatan pada hari pertama posttest 81,25% dan hasil pretest 43,75% setelah hari kedua diberi perlakuan lagi aspek kognitif anak lebih meningkat 93,75% dan nilai pretest 63,5% kemudian pada hari ketiga perkembangan aspek kognitif 87,5% dan pretest 68,75% dengan adanya perlakuan

³⁸Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*.(Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2013), h . 5.3

maka Aspek Kognitif Anak Usia Dini Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu semakin meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisa data yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa : permainan outdoor dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia dini di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu. Hal ini dapat dilihat dari hasil *postest* anak pada hari terakhir mengalami kenaikan 87,5.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan maka peneliti dapat memberikan saran kepada pihak sekolah yaitu kondisi belajar yang memadai dengan memperhatikan fasilitas dan sarana prasarana sekolah yang menunjang khususnya dalam bermain. Kepada guru kelas agar mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran tidak hanya dilakukan didalam kelas tapi bisa dilakukan diluar ruangan supaya anak tidak bosan saat belajar.

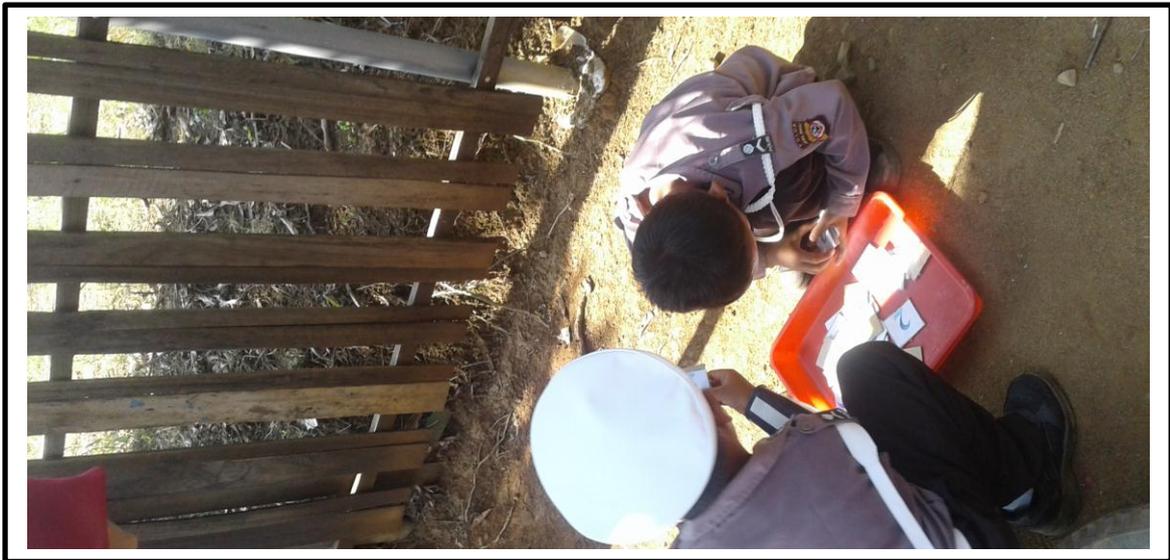
DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti. 2013. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Darmin Hamid.2014. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial*, Bandung: Alfabeta,
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, RajaGrafindo Persada
- Hadis Abdul dan Nurhayati.2014. *psikologi dalam pendidikan*, Bandung: Alfabeta
- Juli Agus Budi Juli. *Penjaskes Untuk SD KELAS 1*, Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional
- M. Fadlillah. 2017. *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana
- Mariana, Rita, Nugraha Ali dan Rachmawati Yeni.2010. *Pengelolaan lingkungan belajar*, Jakarta: kencana
- Margono. 2009. *metodeologi penelitian pendidikan*, jakarta: Rineka Cipta
- Mashar Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana
- Padmonodewo Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Sugiyono.2009. *Statistik Untuk Penelitian*, Jakarta: CV Alfabeta
- Sujarweni Wiratna. 2014. *metodologi penelitian lengkap, praktis, dan mudah dipahami*, yogyakarta:PT Pustaka Baru
- Sujiono Yuliani Nurani. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*, jakarta: Universitas Terbuka
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian Konsep Statistika Yang Lebih Komprehensif*, Jakarta Selatan: Change Publication\
- Suparno Paul. 2001. *Teori Perkembangan kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta:Kanisius
- Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana

- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Syah Muhibbin. 2014. *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik, Jakarta : PT Rajagrafindo Persada*
- Tanjung Hendri dan Devi Abrista. 2013. *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*, Pondok Gede Bekasi: Gramata Publishing
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, Jakarta: Kencana
- Wijaya Novan Ardi. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gava Media
- Wijaya Novan Ardi. 2016. *Konsep Dasar Paud*, yogyakarta: Gava Media
- Yus Anita. 2012. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, jakarta: kharisma Putra Utama
- Yus Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta:Kencana Media Perdana Group

**D
O
K
U
M
E
N
T
A
S
I**







L

A

M

P

I

R

A

N

**D
O
K
U
M
E
N
T
A
S
I**



