

**PENGARUH BERMAIN PEMBANGUNAN TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL UKURAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SEKAR
MELATI KOTAAGUNG TANGGAMUS**

Skripsi

Oleh

WIWIK PRATIWI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN PEMBANGUNAN TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL UKURAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SEKAR MELATI KOTAAGUNG TANGGAMUS

Oleh

WIWIK PRATIWI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan dalam mengenal ukuran pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan mengenal ukuran. Penelitian dilaksanakan di PAUD Sekar Melati pada tanggal 10 sampai 13 Oktober 2016. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian assosiatif. Sampel penelitian ini berjumlah 20 orang anak usia 5-6 tahun. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa terdapat 70,1 % pengaruh bermain pembangunan dengan kemampuan mengenal ukuran.

Kata kunci: anak usia dini, bermain, mengenal ukuran,

ABSTRACT

THE EFFECT OF CONSTRUCTIVE PLAY TOWARD THE ABILITY IN KNOWING SIZE FOR CHILDREN AGED 5-6 YEAR AT PAUD SEKAR MELATI KOTAAGUNG TANGGAMUS

By

WIWIK PRATIWI

The problem of the research was the low of children's ability aged 5-6 years in knowing size. The research aimed to determine the effect of constructive play toward the ability in knowing size. This research conducted at october 10th until 13th 2016. The method used was a type of assosiative research. The sample of this research consisted of 20 children aged 5-6 years. The technique of sample collection used total sampling. Technique of data collection used observation technique. The data analysis technique using simple regresion linear test. The result of the simple regresion linear test showed that there is 70,1 % effect of constructive play toward the ability in knowing size.

Key words: early childhood, knowing size, playing

**PENGARUH BERMAIN PEMBANGUNAN TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL UKURAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SEKAR
MELATI KOTAAGUNG TANGGAMUS**

Oleh

WIWIK PRATIWI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

**Judul Skripsi : PENGARUH BERMAIN PEMBANGUNAN
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL
UKURAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
PAUD SEKAR MELATI KOTAAGUNG
TANGGAMUS**

Nama Mahasiswa : Wiwik Pratiwi

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054091

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Een Y Haenilah, M.Pd
NIP 19620330 198603 2 001

Dra. Sasmianti, M.Hum
NIP 19560424 198103 2 003

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si
NIP 19600328 198603 2 002

PENGESAHAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Een Y Haenilah, M.Pd

Sekretaris : Dra. Sasmiati, M.Hum

Penguji Utama : Dr. Rochmiyati, M.Si

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian : 22 Februari 2017

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah :

Nama : Wiwik Pratiwi
Nomor Pokok Mahasiswa: 1213054091
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Pembangunan terhadap Kemampuan mengenal Ukuran pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sekar Melati Kotaagung Tanggamus”, tersebut adalah asli hasil penelilitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 22 Februari 2017

Yang Menyatakan,



Wiwik Pratiwi
NPM. 1213054091

RIWAYAT HIDUP



Wiwik Pratiwi lahir di Gisting pada tanggal 19 Mei 1994, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara, pasangan Bapak Sumarno dan Ibu Nafsiah. Pendidikan penulis dimulai dari TK Dharma Wanita Kecamatan Kotaagung Kabupaten Tanggamus tahun 1999 dan selesai tahun 2000. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke SD Negeri 2 Kuripan Kecamatan Kotaagung Kabupaten Tanggamus kemudian selesai pada tahun 2006, setelah itu penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Kotaagung Pusat Kabupaten Tanggamus kemudian selesai pada tahun 2009, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Kotaagung Pusat Kabupaten Tanggamus dan selesai pada tahun 2012, selanjutnya pada tahun 2012 penulis melanjutkan ke Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD).

Selama menjadi mahasiswa penulis pernah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada semester tujuh di Pekon Sinar Bangun Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di PAUD LATIFAH II Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus.

MOTTO

“Orang yang menginginkan impiannya menjadi kenyataan harus menjaga diri agar tidak tertidur”
(Richard Wheeler)

“Jika anda dapat memimpikannya maka anda dapat melakukannya”
(Walt Disney)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji Syukur kehadiran Allah SWT

Kupersembahkan karya ini kepada:

Yang tercinta Ibundaku Nafsiah dan Ayahandaku Sumarno yang telah mendidik, membimbing dan membesarkanku. Terimakasih atas kesabaran dan segala doa yang selalu kalian panjatkan untuk kebaikanku serta kasih sayang yang kalian berikan hingga sekarang.

Terimakasih yang tak terhingga pula kepada Bapak Drs. Nasirin dan Ibu Jamiatur Rohmah, S.Pd.SD atas doa dan dukungan serta tak henti-hentinya memberikan bantuan dalam berbagai hal.

Teman-teman tercinta yang selalu mengiringi usahaku.

Para pendidik, dosen dan Guru.

Almamaterku tercinta FKIP Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Pembangunan terhadap Kemampuan Mengenal Ukuran Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sekar Melati Kotaagung Tanggamus”, sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, petunjuk serta bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. H. Muhammad Fuad, M, Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

4. Ari Sofia, S.Psi.,M.A.,Psi., selaku Ketua Program Studi PGPAUD Universitas Lampung yang selalu mendukung pelaksanaan program di PGPAUD.
5. Dr. Een Y Haenillah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas, memberikan saran serta masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
6. Dra.Sasmiati, M.Hum selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan waktu, memberikan ilmu, saran serta masukan yang baik.
7. Dr. Rochmiyati, M.Si selaku dosen pembahas yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu, saran dan masukan yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
8. Nia Fatmawati, M.Pd yang telah meluangkan waktu untuk membantu dan membimbing, memberikan ilmu, saran dan masukan yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
9. Bapak/ibu Dosen PG-PAUD dan seluruh staf FKIP Universitas Lampung yang tidak tersebut yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Gian Fitri Anggraini, M.Pd dan Devi Nawangsasi, M.Pd. selaku Dosen Validator yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam pembuatan instrument penelitian ini.

11. Anna Yulias Tanti, A.Ma selaku Pengelola PAUD Sekar Melati yang telah memberikan izin dan selalu memberikan semangat dalam pelaksanaan penelitian.
12. Dewan guru PAUD Sekar Melati yang telah membantu dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
13. Kedua orang tua bapak Sumarno dan ibu Nafsiah yang telah memberikan dukungan, motivasi, nasehat, dan doa luar biasa demi keberhasilan proses pembuatan skripsi, serta senantiasa menantikan keberhasilanku.
14. Drs. Nasirin dan Ibu Jamiatur Rohmah, S.Pd.SD atas doa dan dukungan serta tak henti-hentinya memberikan bantuan dalam berbagai hal.
15. Adik-adikku Bayu Pranata, Tantri Pratiwi, serta keluarga besarku yang senantiasa memberiku semangat dan doa.
16. Sahabat-sahabatku tercinta Obongers Delvin, odhi, Syafura, eneng, dedek, chani, andre yang memberi dukungan semangat dan selalu menghibur.
17. Teman-temanku tercinta Walisongo Syafura, Tyas, Noer, Milla, Anita, Hilma Siti, dan Vinka yang selalu tulus mendoakan dan memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
18. Teman-teman seperjuangan Dina, Utari, Yulia, Woro, Awandha, Nova dan Fiko, Yeni, Tiwi, dan Septiani yang telah membantuku dalam berbagai hal.

19. Seluruh rekan-rekan PGPAUD angkatan 2012 kelas A dan B yang telah menjadi keluarga dan memberikan dukungan serta semangat yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan skripsi ini.
20. Seluruh rekan-rekan KKN-KT di Pekon Sinar Bangun Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus yang telah memberi dukungan serta semangat pada penulis.
21. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terimakasih.
22. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, tetapi penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua orang yang membacanya.

Bandar Lampung, 22 Februari 2017

Penulis

Wiwik Pratiwi

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
II. KAJIAN PUSTAKA	7
A. Perkembangan Kognitif.....	7
B. Kemampuan Mengenal Ukuran	16
C. Bermain	18
D. Penelitian Relavan.....	25
E. Kerangka Pikir Penelitian.....	26
F. Hipotesis Penelitian.....	28
III. METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Setting Penelitian	29
C. Populasi dan Sample	30
D. Variabel Penelitian	30
E. Definisi Konseptual dan Operasional.....	31
F. Teknik Pengumpulan Data	32
G. Instrumen Penelitian	33
H. Teknik Analisis Data.....	33
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian.....	37
B. Uji Persyaratan	40
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	44

V. SIMPULAN DAN SARAN	48
A. Simpulan.....	48
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perkembangan Kemampuan Mengenal Ukuran.....	3
2. Kisi-kisi Instrumen Bermain Pembangunan	33
3. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Ukuran.....	33
4. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	38
5. Rekapitulasi Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Menggunakan Program SPSS 17 <i>For Windows</i>	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	28
2. Rumus Regresi Linier Sederhana	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	53
2. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Bermain Pembangunan (x)	55
3. Kisi-kisi Penilaian Proses Bermain Pembangunan (x)	56
4. Rubrik Penilaian Proses Bermain Pembangunan (x)	57
5. Lembar Penilaian Proses Bermain Pembangunan (x).....	58
6. Blueprint Rubrik Pengamatan Produk Kemampuan Mengenal Ukuran (y)	60
7. Kisi-kisi Penilaian Produk Kemampuan Mengenal Ukuran (y)	61
8. Rubrik Penilaian Produk Kemampuan Mengenal Ukuran (y)	62
9. Lembar Penilaian Produk Kemampuan Mengenal Ukuran (y).....	63
10. Rekapitulasi Hasil Penilaian Proses Bermain Pembangunan (x) di PAUD Sekar Melati	101
11. Rekapitulasi Hasil Penilaian Produk Kemampuan Mengenal Ukuran (y) di PAUD Sekar Melati.....	103
12. Uji Normalitas	105
13. Uji Linieritas	106
14. Uji Hipotesis.....	107
15. Foto-foto Hasil Penelitian	108
16. Surat Keterangan Validasi Instrumen	112
17. Sumber Data PAUD Sekar Melati	122
18. Surat Izin Penelitian	126

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahap usianya periode ini merupakan periode kondusif untuk mengembangkan berbagai kemampuan fisiologi, kognitif, bahasa, sosioemosional, dan spiritual. Selanjutnya pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada 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.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diarahkan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, salah satunya ialah kognitif. Aspek perkembangan yang dimiliki anak mengenai kecerdasan dan kemampuan berfikir yaitu kemampuan kognitif. Menurut Piaget dalam buku Hidayani Rini, (2006:3.5) bahwa: Segala sesuatu yang dipelajari oleh individu dan berhasil dilakukan, diorganisasikan sebagai suatu skema, yaitu sekumpulan pikiran atau kegiatan yang sama serta terorganisasi”.

Salah satu tujuan pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini adalah mengembangkan kemampuan mengenali konsep ukuran. Konsep ukuran yang dapat dipelajari anak diantaranya panjang-pendek, tinggi-rendah dan besar-kecil. Konsep tersebut dapat distimulasi melalui kegiatan praktek langsung atau melalui benda konkret.

Mengembangkan kemampuan kognitif anak pada dasarnya harus dilakukan dengan pendekatan yang sesuai yaitu belajar melalui bermain. Bermain menurut Triharso (2013: 1) yaitu “suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak”. Kegiatan bermain dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, namun bermain yang dapat mengembangkan kemampuan anak harus memperhatikan beberapa hal sebagaimana dinyatakan oleh Wismiarti dalam Latif, dkk (2013: 201) “dalam kegiatan main anak haruslah mengandung unsur tiga jenis main salah satunya adalah bermain pembangunan”.

Bermain pembangunan adalah bermain yang bersifat membangun atau membentuk. Menurut Hildayani, dkk (2005: 4.24) “bermain pembangunan adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu, misalnya membangun rumah-rumahan dari balok-balok atau kardus bekas, menggambar, melukis, membentuk lilin mainan ataupun *playdough*, dan sebagainya”

Berdasarkan kenyataan di lapangan masih banyak guru yang kurang memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain, hal ini berdampak terhadap perkembangan anak sehingga menimbulkan kurangnya minat anak dalam belajar dan anak kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya. Hal ini ditunjukkan dengan tingkah laku anak seperti anak suka bermain sendiri, mengganggu teman dan tidak menghiraukan perintah guru.

Permasalahan tersebut terjadi pada PAUD Sekar Melati. Berdasarkan observasi yang dilakukan terlihat guru cenderung memberikan pembelajaran pada anak dengan menggunakan lembar kerja siswa yang berisi ejaan huruf sederhana, sehingga anak menjadi cepat bosan atau jenuh dan perkembangan anak tidak menjadi optimal khususnya pada perkembangan kognitif dalam kemampuan mengenal ukuran, anak belum dapat membedakan objek. Hal ini terlihat ketika anak diminta untuk membedakan ukuran sebuah benda anak masih tampak kebingungan dan cenderung belum tahu.

Tabel 1. Perkembangan Kemampuan Mengenal Ukuran

Kelas	Kemampuan Mengenal Ukuran				Jumlah
	BSB	BSH	MB	BB	
B	1	2	7	10	20
Jumlah	1	2	7	10	20

Sumber: Data PAUD Sekar Melati 2016 (lihat lampiran)

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 pada perkembangan kemampuan mengenal ukuran di PAUD Sekar melati, terlihat bahwa mayoritas anak masih berada pada kategori mulai berkembang dan belum berkembang, terdapat 2 anak yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan dan terdapat 1 anak masuk pada kategori berkembang sangat baik.

Bedasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal ukuran belum berkembang secara optimal dan kurangnya minat anak dalam proses pembelajaran sehingga perlu distimulasi secara tepat melalui kegiatan bermain. Bermain pembangunan merupakan salah satu permainan yang bisa menjadi alternatif dalam mengembangkan kemampuan mengenal ukuran pada anak usia dini. Maka dari itu peneliti mengambil judul “Pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan mengenal ukuran pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Sekar Melati”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat masalah-masalah yang terjadi dan teridentifikasi. Masalah-masalah tersebut antara lain:

1. Kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran belum dikuasai sepenuhnya oleh semua anak.
2. Pembelajaran yang diberikan guru bersifat calistung.
3. Kegiatan pembelajaran tidak dilakukan melalui bermain
4. Kurangnya minat anak dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian maka perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah : Kurangnya kemampuan mengenal ukuran pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Sekar Melati Kotaagung Tanggamus.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang diteliti adalah “Bagaimana pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan mengenal ukuran pada anak usia 5-6 tahun?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan mengenal ukuran pada anak usia 5-6 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah bidang tentang pendidikan anak usia dini khususnya tentang bermain pembangunan

2. Secara Praktis

a. Bagi Anak

Anak dapat tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga anak dapat berkembang secara optimal

b. Bagi guru

Sebagai sumber informasi bagi guru dan menambah pengetahuan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui bermain pembangunan

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas sekolah khususnya tentang pendidikan pada umumnya

BABII KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan salah satu tahapan perkembangan dalam kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar. Menurut Vigotsky dalam Sujiono (2006: 7.5) mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati, dan mengingat. Sedangkan menurut Piaget dalam Hildayani (2006: 3.4) menyatakan bahwa cara anak mempelajari, mengingat, mendengar, dan mengamati dunia disekitar mereka tidaklah pasif, melainkan secara alamiah. Mereka memiliki rasa ingin tahu mengenai dunia di sekitar mereka dan secara aktif mencari informasi yang dapat membantu mereka memahami serta mengerti situasi di sekitar mereka.

Selanjutnya menurut piaget dalam Gunarsa (2012: 136) perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya. Kematangan dalam proses berfikir pada anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan telah diketahui bahwa mengenal adalah ciri khas anak karena sesuai dengan dunia anak yang memiliki rasa ingin tahu yang kuat terhadap segala sesuatu terutama yang menarik rasa ingin tahu yang kuat terhadap segala sesuatu terutama yang menarik minatnya. Melalui rasa ingin tahu anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya untuk meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan perkembangan kognitif ialah cara anak dalam mempelajari mengingat, melihat, mendengar dan mengamati dunia dengan memahami berbagai objek disekitar mereka.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berfikir seseorang. Bisa juga diartikan sebagai perkembangan intelektual. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Menurut Witherington dalam Sujiono (2006: 1.16) pengertian kognitif adalah kecerdasan pikiran, dengan kecerdasan

pikiran yang digunakan secara tepat maka kognitif dapat digunakan untuk mengatasi suatu masalah. Selanjutnya Piaget dalam Sujiono (2013: 60) menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial dilingkungan sekitar. Pengetahuan diciptakan kembali dan dibangun dari dalam diri seseorang melalui pengamatan, pengalaman dan pemahaman terhadap lingkungan sekitar. Kemudian menurut Santrock dalam Masnipal (2013: 132) perkembangan kognitif melibatkan bagaimana anak berfikir, bagaimana mereka melihat dunia dan bagaimana menggunakan apa yang mereka pelajari. Kognitif diartikan sebagai cara pandang anak akan sesuatu hal yang mereka lihat dilingkungan sekitar dan mengaplikasikan informasi yang telah didapatnya untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi dan ditemuinya dalam kehidupan sehari hari.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah suatu proses berfikir dalam memperoleh suatu informasi atau pengetahuan baik itu yang dibangun secara personal maupun dari lingkungan sekitar.

3. Tahapan Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif memiliki beberapa tahapan-tahapan yang akan dilalui oleh anak. Anak harus melewati setiap tahapan-tahapan tersebut, tetapi setiap individu anak berbeda-beda dalam melewati setiap tahapan.

Piaget dalam Saputra dan Rudiyanto (2005: 162) perkembangan kognitif anak terbagi menjadi empat tahapan, yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasi konkret (7-11 tahun), dan tahap operasi formal (11 tahun-sampai usia dewasa).

Tahap sensorimotor ditandai dengan anak yang baru mau membangun pemahamannya tentang dunia di sekitarnya melalui pancainderanya, sedangkan tahap praoperasional ditandai dengan kemampuan anak dalam berpikir simbolik, intuitif dan bersifat egosentris. Tahap operasi konkret ditandai dengan memecahkan masalah secara konkret dan penggunaan aturan yang lebih logis. Tahap formal ditandai dengan pemikiran yang lebih rasional dan memecahkan masalah secara ilmiah.

Anak prasekolah berada pada tahapan praoperasional (2-7 tahun). Menurut Martinis dan Jamilah (2013: 118) tahap praoperasional merupakan tahap awal pembentukan konsep secara stabil. Penalaran mental mulai muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian lemah, serta keyakinan terhadap hal yang magis terbentuk. Pada tahap ini adalah masa dimana anak baru mau membangun kemampuan berpikirnya, sehingga cara berpikir anak belum stabil dan anak belum mampu berpikir secara abstrak oleh karena itu anak membutuhkan obyek yang nyata dalam memahami suatu informasi. Tahap praoperasional terbagi menjadi dua subtahap, yakni subtahap fungsi simbolis (2-4 tahun) dan subtahap pemikiran intuitif.

Piaget dalam Santrock (2015: 48) menyatakan subtahap fungsi simbolis, anak kecil secara mental mulai bisa merepresentasikan objek yang tak hadir. Ini memperluas dunia mental anak hingga mencakup dimensi-dimensi baru. Penggunaan bahasa yang mulai berkembang dan kemunculan sikap bermain adalah contoh lain dari peningkatan pemikiran simbolis dalam subtahap ini. Sedangkan pada subtahap intuitif, anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan. Piaget menyebut tahap ini sebagai “intuitif” karena anak-anak tampaknya merasa yakin terhadap pengetahuan dan pemahaman mereka tetapi tidak menyadari bagaimana mereka bisa mengetahui apa-apa yang ingin mereka ketahui, Artinya mereka mengatakan bahwa mereka tahu sesuatu tetapi mereka mengetahuinya tanpa menggunakan pemikiran rasional.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap praoperasional anak belum dapat berpikir secara abstrak. Anak membutuhkan objek yang nyata untuk dapat membangun informasi-informasi yang didapat dari lingkungan sekitar, sehingga informasi-informasi yang didapatnya menjadi lebih bermakna dan pada tahap ini juga anak menggunakan panca inderanya untuk mendapatkan informasi-informasi yang ada di sekitar mereka, seperti melihat, mengecap, membau, mendengar, dan meraba, sehingga fungsi dari tiap panca indra dapat terstimulus dengan baik.

4. Faktor-faktor perkembangan kognitif anak usia dini

Perkembangan kognitif mempunyai peran penting bagi keberhasilan belajarnya, namun banyak faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Menurut Susanto (2011: 59) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif sebagai berikut :

1. Faktor lingkungan
2. Faktor kematangan
3. Faktor pembentukan
4. Faktor minat dan bakat
5. Faktor kebebasan

Faktor lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan kognitif anak karena lingkungan sebagai tempat untuk anak belajar melalui pengalaman dan memperoleh pengetahuan. Faktor kematangan (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang apabila ia telah sanggup untuk menjalankan sesuai dengan fungsi masing-masing. Faktor pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Faktor minat mengarah pada perbuatan dengan suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu, sedangkan bakat artinya seseorang yang memiliki bakat maka akan semakin mudah seseorang untuk mempelajari hal itu. Faktor kebebasan yaitu kebebasan manusia berfikir divergen atau menyebar, bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah.

Menurut Wiyani (2014: 73) terdapat dua faktor dalam perkembangan kognitif anak usia dini yaitu

1. Faktor internal
 - a. Faktor bawaan
 - b. Faktor kematangan
 - c. Faktor minat dan bakat
2. Faktor eksternal
 - a. Faktor Lingkungan
 - b. Faktor pembentukan
 - c. Faktor Kebebasan

Faktor Bawaan, teori yang mendukung faktor ini adalah teori nativisme yang dipelopori oleh seorang filosofi yang bernama Schopenhauer. Teori tersebut berpendapat bahwa perkembangan anak telah ditentukan oleh faktor-faktor yang dibawa sejak lahir. Faktor-faktor itulah yang dinamakan dengan faktor pembawaan yang telah terdapat pada waktu anak dilahirkan itulah yang akan menentukan perkembangannya kelak. Faktor Kematangan, tiap anak memiliki organ dan organ tersebut dapat dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan dalam menjalankan fungsinya masing-masing. Faktor kematangan ini berhubungan erat dengan usia kronologis atau usia kalender. Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan pada dorongan untuk berbuat dengan giat dan lebih baik lagi sedangkan bakat pada dasarnya merupakan kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan agar dapat terwujud.

Faktor Lingkungan, teori yang mendukung faktor ini adalah empirisme yang dikembangkan oleh John Locke. Ia berpendapat bahwa anak dilahirkan seperti kertas putih yang bersih tanpa noda, namun dalam perkembangannya kertas tersebut menjadi penuh dengan tulisan, dan bagaimana tulisan tersebut akan ditentukan oleh faktor lingkungan. Menurutnya, perkembangan kognitif anak akan sangat ditentukan oleh berbagai pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan disekitarnya. Faktor Pembentukan, pembentukan merupakan segala keadaan di luar diri anak yang mempengaruhi perkembangan kognitifnya. Pembentukan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pembentukan sengaja

(pendidikan di sekolah) dan pembentukan tidak disengaja (pengaruh alam sekitar). Faktor Kebebasan, kebebasan merupakan keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa anak dapat memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan tugasnya ataupun memecahkan masalahnya. Faktor kebebasan ini sangat terkait dengan pola asuh pendidik PAUD ataupun orang tua kepada anaknya. Kebebasan ini akan muncul jika pendidik PAUD atau orangtua menerapkan pola asuh demokratis pada anak. Sebaliknya, jika menerapkan pola asuh yang otoriter maka tidak akan muncul kebebasan, alhasil perkembangan kognitif anak pun menjadi terhambat.

Selanjutnya menurut Piaget dalam Yanuarita (2014: 70) mengemukakan bahwa proses perkembangan kognitif dipengaruhi oleh 4 faktor 1). Hereditas 2). Pengalaman 3). Transmisi sosial 4). Ekuilibrasi. Hereditas tidak hanya menyediakan fasilitas pada anak yang baru lahir untuk menyesuaikan diri dengan dunianya, lebih dari itu hereditas akan mengatur waktu jalannya perkembangan pada tahun-tahun mendatang. Sedangkan Schoper Haner, berpendapat bahwa setiap manusia sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Semenjak dalam kandungan, remaja telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelektualnya.

Pengalaman dengan hereditas fisik merupakan dasar perkembangan struktur kognitif dalam hal ini sering kali disebut sebagai pengalaman fisis

dan logika matematis. Kedua pengalaman ini secara psikologi berbeda. Pengalaman fisis yang melibatkan objek yang kemudian membuat abstraksi dari objek tersebut. Sedangkan pengalaman logika matematis merupakan pengalaman dimana diabstraksikan bukan dari objek melainkan dari akibat tindakan terhadap objek (abstraksi reflektif). Sedangkan menurut Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci tabularasa, maka perkembangan intellegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan.

Transmisi sosial digunakan untuk mempresentasikan pengaruh budaya terhadap pola berfikir anak. Apabila anak dapat menerima transmisi sosial berarti anak mampu menerima informasi tersebut untuk mengasimilasikan dan mengakomodasikan informasi tersebut. Maka dapat disimpulkan transmisi merupakan faktor lingkungan sosial yang dapat memacu atau menghambat perkembangan struktur kognitif.

Ekuilibrasi merupakan suatu keadaan dimana pada diri setiap individu akan terdapat proses ekuilibrasi yang mengintegrasikan ketika faktor tadi, yaitu hereditas, pengalaman dan transmisi sosial. Alasan yang memperkuat adanya ekuilibrasi yaitu dimana anak secara aktif berintegrasi dengan lingkungan. Maka dapat disimpulkan ekuilibrasi merupakan proses pengkoreksi diri (ekuilibrasi) yang mengatur spesifik dari individu dengan lingkungan maupun pengalaman fisik, pengalaman sosial dan

perkembangan jasmani yang menyebabkan perkembangan kognitif berjalan secara terpadu dan tersusun baik.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif yakni kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi dan lingkungan sekitar anak. ketika seseorang sudah memiliki faktor perkembangan kognitif yang baik, maka seseorang tersebut dapat dikatakan memiliki intellegensi yang baik.

B. Kemampuan Mengenal Ukuran

Sejalan dengan perkembangan anak usia dini, terdapat aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dimana tertuang dalam Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, menyatakan bahwa pengenalan ukuran yang dilakukan masih dalam tahap yang sederhana. Kemampuan mengenal ukuran adalah kemampuan yang diperoleh anak saat belajar melalui membandingkan objek yang terlihat sama tetapi mempunyai ukuran yang berbeda. Aisyah (2009: 5.3) mengungkapkan tentang konsep mengenal ukuran yaitu:

Ukuran adalah salah satu yang diperhatikan anak secara khusus. Sering kali hubungan ukuran ini diajarkan dalam konteks kebalikan, seperti besar dengan kecil, panjang dengan pendek. Anak akan dapat memahami satu macam ukuran dalam satu waktu sehingga ia harus belajar konsep besar dulu baru konsep kecil, dan akhirnya dia dapat diminta untuk membandingkan keduanya.

Menurut Jamaris (2006: 47) konsep ukuran diperoleh dari pengalaman anak pada waktu ia berinteraksi dengan lingkungannya, khususnya

pengalaman yang berhubungan dengan membandingkan, mengklasifikasikan dan menyusun benda-benda. Kegiatan-kegiatan informal yang dapat dilakukan anak dalam mengembangkan kemampuan dasar yang terkait dengan ukuran adalah anak menyusun benda berdasarkan ukuran paling kecil hingga ukuran paling besar atau sebaliknya.

Selanjutnya Beaty (2013: 284) mengemukakan bahwa saat anak kecil menyusun pengetahuannya sendiri dengan berinteraksi dengan objek dan orang di lingkungannya, otaknya seperti memerhatikan lebih seksama pada hubungan antara benda-benda. Ukuran merupakan salah satu hubungan itu. Apa besar, kecil, lebih besar, atau lebih kecil dari lainnya.

Sifat ukuran seperti sifat bentuk dan warna, merupakan pemahaman esensial yang anak butuhkan untuk memahami dunianya. Atas dasar tersebut, kemampuan mengenal konsep ukuran merupakan kemampuan yang diperoleh anak saat belajar membandingkan objek yang terlihat sama tetapi ukuran berbeda, dengan cara mengamati, memegang, membuat dan menggunakan, sehingga objek yang dipelajari real secara nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dianalisa bahwasanya dalam pengenalan ukuran perlu dilakukan dengan cara yang tepat. Salah satunya yaitu dengan mengenalkan konsep besar terlebih dahulu, dilanjutkan dengan mengenalkan konsep kecil, lalu anak diminta untuk membandingkan kedua konsep tersebut. Sehingga anak mampu memperoleh pengetahuan atau pemahaman tentang konsep ukuran melalui pengamatannya sendiri.

C. Bermain

Bermain adalah bagian dari hidup anak. Menurut Hildayani dkk (2005: 4.3) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapai. Pernyataan serupa dikemukakan oleh Brooks, J.B. dan D.M.Elliot dalam Latif,dkk (2013: 77) yang mengartikan bermain sebagai setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Sedangkan Sujiono,dkk (2006: 7.6) menyatakan, bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Pengertian lain mengenai bermain dikemukakan oleh Triharso (2013: 1) yaitu suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan pemberian informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Berdasarkan beberapa pendapat tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara spontan dengan menggunakan atau tidak menggunakan alat secara berulang-ulang dan memberikan informasi serta kesenangan bagi anak tanpa menghiraukan hasil akhir.

1. Manfaat Bermain

Aspek perkembangan anak usia dini dapat dikembangkan dengan optimal melalui kegiatan bermain, menurut Latif,dkk (2013: 225-228) main mempunyai manfaat penting bagi anak mulai dari aspek fisik, aspek sosial emosional, aspek kognitif (berhubungan dengan berfikir atau kecerdasan), aspek seni, mengasah ketajaman pengindraan, media terapi, serta media intervensi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Tedjasaputra (2001: 39-49) yang menyatakan bahwa manfaat bermain adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat bermain bagi perkembangan aspek fisik
- b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus
- c. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial
- d. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian
- e. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi
- f. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman pengindraan
- g. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari
- h. Pemanfaatan bermain oleh guru
- i. Pemanfaatan bermain sebagai media terapi
- j. Pemanfaatan bermain sebagai media intervensi

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat menstimulasi semua aspek perkembangan. Menurut Sujiono dan Sujiono (2010: 36) dengan kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain, antara lain:

- a. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan
- b. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif
- c. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya
- d. Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri

Tokoh lain yang mengemukakan pendapatnya mengenai manfaat bermain bagi anak adalah Montolalu (2009: 1.19-1.22) yang menyatakan:

- a. Bermain memicu kreativitas
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
- c. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- d. Bermain bermanfaat untuk melatih empati
- e. Bermain bermanfaat mengasah pancaindra
- f. Bermain sebagai media terapi (pengobatan)
- g. Bermain itu melakukan penemuan

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa bermain memiliki manfaat dalam mengembangkan berbagai aspek pengembangan, termasuk di dalamnya aspek perkembangan kognitif yang merupakan salah satu variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini.

2. Jenis-jenis Bermain

Bermain merupakan salah satu sarana untuk belajar bagi anak sehingga orang tua, guru atau orang dewasa lainnya yang berada disekitar anak harus memperhatikan kegiatan bermain anak. Menurut Wijana, dkk (2010: 8.36) orang dewasa dalam lingkungan anak usia dini harus menyediakan tiga jenis main (sensorimotor, peran, pembangunan). Hal ini sejalan dengan pendapat Hildayani, (2005: 4.23-4.26) yang membagi bermain ke dalam tiga jenis, yaitu:

- a. Bermain fungsional, yaitu: kegiatan bermain yang ditandai dengan gerakan otot (*muscular*).
- b. Bermain konstruktif, yaitu: kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membangun sesuatu.
- c. Bermain simbolik, yaitu: bermain khayal atau pura-pura.

Tiga jenis main yang sering digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini adalah bermain sensori motor, bermain peran, dan bermain pembangunan. Hal ini sejalan dengan pendapat Wismiarti dalam Latif, dkk (2013: 201) yang menyatakan, salah satu hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan main adalah mendukung tiga jenis main, yaitu sensori motor, peran, dan pembangunan. Main sensori motor adalah suatu kegiatan bermain yang melibatkan otot-otot tubuh anak baik otot besar (motorik kasar) maupun otot kecil (motorik halus). Bermain peran diartikan sebagai kegiatan bermain pura-pura atau khayal, dan yang terakhir bermain pembangunan adalah kegiatan bermain yang bersifat membangun atau menyusun benda-benda atau bahan untuk membentuk sesuatu. Jenis bermain yang digunakan dalam penelitian ini adalah bermain pembangunan atau konstruktif, karena dalam kegiatan bermain pembangunan melibatkan banyak objek atau bahan atau media, sehingga memungkinkan anak untuk dapat mengenal ukuran.

3. Bermain Pembangunan

1. Definisi Bermain Pembangunan

Bermain pembangunan sering juga disebut bermain konstruktif. Menurut Hildayani (2005: 4.24), bermain konstruktif adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu, misalnya membangun rumah-rumahan dari balok-balok atau kardus bekas, menggambar, melukis, membentuk lilin mainan ataupun *play dough*, dan sebagainya. Hal ini sejalan dengan pendapat Wismiarti dalam

Latif dkk (2013: 219) yang menyatakan, main pembangunan adalah main untuk mempresentasikan ide melalui media. Pendapat selanjutnya mengenai bermain konstruktif dikemukakan oleh Tedjasaputra (2001: 56) yaitu, kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Sedangkan menurut Montolalu (2009: 2.22) bermain konstruktif merupakan bentuk permainan aktif yang di mana anak membangun sesuatu dengan mempergunakan bahan atau alat permainan yang ada.

Bermain pembangunan jika dilihat dari definisi-definisi yang dikemukakan oleh beberapa tokoh di atas merupakan kegiatan bermain. Kegiatan bermain bertujuan untuk membuat suatu karya yang menggunakan media atau alat permainan yang ada sehingga anak dapat mempresentasikan ide melalui media tersebut.

2. Jenis-jenis bermain pembangunan

Bermain pembangunan dibedakan menjadi dua jenis, yaitu bermain pembangunan bahan sifat cair dan main pembangunan terstruktur.

a. Main pembangunan bahan sifat cair

Main pembangunan menggunakan bahan sifat cair adalah kegiatan bermain yang menggunakan bahan atau media yang bersifat cair dan akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai macam kegiatan dan percobaan. Menurut Latif, dkk (2013: 219) media yang bersifat cair adalah media yang penggunaan dan

bentuknya ditentukan oleh anak, seperti: cat, krayon, spidol, *play dough*, pasir, air. Sedangkan menurut Mutiah (2010: 116) macam-macam alat permainan dalam main pembangunan sifat cair, diantaranya:

1. Air, pasir, dan lumpur
2. Tepung, tanah liat, *play dough*, dan plastisin
3. Krayon, pensil warna, spidol, pensil, dan pulpen
4. Arang, dan kapur
5. Cat air dengan kuas dan cat minyak

Alat permainan pembangunan bersifat cair yang digunakan dalam penelitian ini adalah *playdough*. Bermain *playdough* yang terbuat dari campuran tepung terigu, garam, minyak goreng, pewarna makanan dan air.

Cara membuat *playdough* menurut Wijana (2010: 8.26) adalah sebagai berikut:

1. Bahan :
 - 1 kg tepung terigu
 - 250 gr garam halus
 - Pewarna kue secukupnya
 - 500 cc/botol aqua air
 - 2 sendok makan minyak goreng
2. Cara membuat:
 - Tepung dan garam dicampur sampai menyatu. Tuangkan air yang dicampur pewarna dan masukkan ke dalam adonan sedikit demi sedikit. Setelah adonan tidak lengket tambahkan minyak goreng sedikit demi sedikit.

b. Main pembangunan bahan terstruktur

Main pembangunan menggunakan bahan yang terstruktur bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Menurut Latif, dkk (2013: 219) Media yang bersifat terstruktur mempunyai bentuk yang telah

ditetapkan sebelumnya dan mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama menjadi sebuah karya, contohnya: balok unit, lego, balok berongga, *bristle block*. Sedangkan menurut Mutiah (2010: 118) media bermain pembangunan terstruktur, yaitu:

1. Balok unit, *hollow balok*, balok berongga, dan balok berwarna
2. Lego TM, *Lioncin LogsTM*, *Bristle BlocksTM*, dan *Tinker Toys*
3. Puzzle dua dimensi, puzzle tiga dimensi
4. Barang-barang bekas, seperti kardus, botol plastik, stik es, dan lain sebagainya.

Alat permainan pembangunan terstruktur, yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lego dan barang-barang bekas.

a. Lego

Lego merupakan salah satu media bermain pembangunan yang digemari anak. Lego dapat digunakan untuk membentuk berbagai macam bentuk bangunan, banyak bentuk bangunan yang dapat diciptakan dengan menyusun Lego misalnya rumah, mobil, istana, toko, kursi, meja dan banyak lainnya.

b. Bermain menggunakan barang-barang bekas

Barang bekas untuk melakukan kegiatan bermain pembangunan bukanlah hal yang tidak mungkin. Contohnya kotak bekas, kotak bekas memiliki bentuk yang sama dengan balok yang berukuran besar dan kecil, sehingga anak dapat menyusun kotak tersebut menjadi bentuk sebuah bangunan, ukuran kotak yang berbeda-beda akan membuat anak mengenal konsep ukuran.

Media bermain pembangunan yang digunakan pada penelitian ini adalah *playdough*, Lego, dan kotak bekas dengan menggunakan ketiga media tersebut mencakup tiga hal yang harus dipahami agar anak mampu mengenal berbagai ukuran. Anak juga dapat mengumpulkan benda-benda tersebut ke dalam beberapa kelompok sesuai ukuran dengan kemampuan dan pemahamannya.

D. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Emerensiana B.S.H tentang “Pengenalan bentuk, ukuran dan warna melalui bermain *playdough* pada anak usia dini 4-5 tahun di TK Kristen Dorkas Nunhila Kupang” tujuan penelitiannya ini untuk menggambarkan secara jelas dan mendalam tentang proses pengenalan bentuk, ukuran dan warna melalui bermain *playdough* pada anak usia 4-5 tahun di TK Kristen Dorkas Nunhila Kupang. Hasil penelitian menunjukkan pada proses pengenalan bentuk, ukuran dan warna melalui bermain *playdough* dapat memberikan kontribusi penting bagi perkembangan kognitif anak yakni kemampuan mengenal bentuk, ukuran dan warna. Selain itu, melalui bermain *playdough* daya konsentrasi, minat, ketekunan dan rasa ingin tahu anak terus berkembang melalui pengalaman langsung yang dialami oleh anak.
2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rosita (2010) dengan judul Pengembangan Potensi Kognitif Anak melalui Bermain Kontruksi dengan Lego di TK Kartika Pontianak. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui perkembangan kognitif anak melalui bermain Lego di TK Kartika Pontianak. Jenis penelitian ini merupakan tindakan kelas yang diterapkan terhadap 30 orang anak pada usia 5-6 Tahun dengan Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Dari analisis dapat disimpulkan pembelajaran dengan bermain konstruksi dengan Lego dapat mengembangkan kognitif anak di TK Kartika Pontianak

E. Kerangka Pikir Penelitian

Pada pelaksanaan pendidikan anak usia dini dituntut untuk mengembangkan aspek perkembangan anak secara holistik melalui kegiatan yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini terbagi menjadi 6 bagian yaitu: nilai nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni.

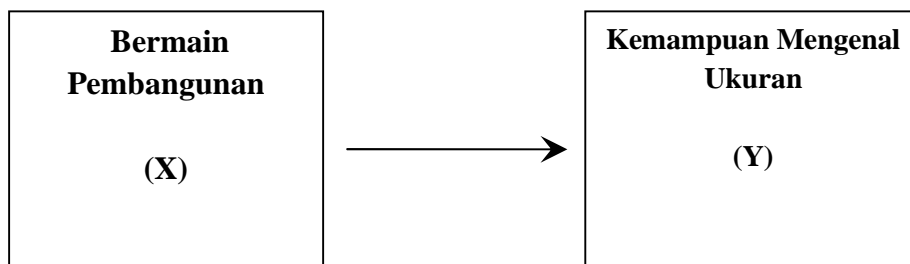
Salah satu aspek perkembangan yang dibahas dalam penelitian ini ialah aspek kognitif bagian berfikir logis tentang mengenal ukuran. Hal ini dapat dilihat dari penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa orang tentang kemampuan, keterampilan dan pengetahuan mengenal ukuran membuktikan bahwa salah satu aspek tersebut harus dikembangkan secara optimal. Kemudian dengan mengenal ukuran, anak dapat membedakan suatu benda yang ada disekitar mereka sehingga perkembangan kognif dapat berkembang dengan baik. Melalui mengenal ukuran sejak dini menjadikan anak mampu mengenal konsep besar terlebih dahulu, dilanjutkan dengan

mengenal konsep kecil, lalu anak dapat membandingkan kedua konsep tersebut.

Salah satu pendukung dalam proses pembelajaran di PAUD yaitu dengan adanya bermain pembangunan. Bermain pembangunan adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu, misalnya membangun rumah-rumahan dari kotak-kotak atau kardus bekas, membentuk lilin mainan ataupun *playdough*, dan sebagainya. Kegiatan bermain pembangunan dapat mengenalkan konsep ukuran kepada anak sehingga dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik minat anak.

Berdasarkan penelitian relevan di atas menurut Emerensiana B.S.H dan Rosita dapat disimpulkan bahwa melalui bermain *playdough* dan lego anak dapat membentuk berbagai objek dengan ukuran yang berbeda. Kemudian anak dapat mengenal jenis warna yang terdapat dalam adonan *playdough* tersebut dan membentuk berbagai objek berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan anak dapat mengembangkan daya pikir yakni daya imajinasi yang melahirkan kreativitas dari dalam diri anak.

Berdasarkan penjelasan di atas perlu dilakukan penelitian dengan bermain pembangunan, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal ukuran pada anak yang masih rendah. Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (bermain pembangunan) akan mempengaruhi variabel terkait (kemampuan mengenal ukuran) maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1 Bagan Kerangka Pikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ada pengaruh bermain pembangunan terhadap pengembangan kemampuan mengenal ukuran pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Sekar Melati Kotaagung Tanggamus

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian asosiatif. Jenis penelitian asosiatif terbagi menjadi tiga bentuk yaitu asosiatif simetris, asosiatif kausal dan asosiatif interaktif. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian asosiatif kausal atau biasa disebut hubungan sebab akibat. Menurut Sugiyono (2014: 36) rumusan masalah asosiatif adalah rumusan masalah yang bersifat menanyakan hubungan antar dua variabel atau lebih. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu; variabel X (bermain pembangunan) dan variabel Y (kemampuan mengenal ukuran). Hubungan tersebut dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi dan kesignifikanan secara statistik.

B. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PAUD Sekar Melati yang beralamat Jalan Yuda Muka Bumi Agung, Kelurahan Kuripan Kecamatan Kotaagung, Kabupaten Tanggamus.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dan sampel merupakan bagian terpenting dalam suatu penelitian. Sugiyono (2014: 80) berpendapat bahwa Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelas B di PAUD Sekar Melati Kotaagung Tanggamus dengan jumlah 20 anak

2. Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah seluruh anak kelas B di PAUD Sekar Melati Kotaagung Tanggamus dengan jumlah 20 anak. Teknik sampel pada penelitian ini menggunakan sampling total. Menurut Sugiyono (2014: 85), Sampling total ini adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

1. Variabel bebas (independen) menurut Sugiyono (2014: 61) merupakan “variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya

variabel dependen/terikat”. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah bermain pembangunan.

2. Variabel terikat (dependen) menurut Sugiyono (2014: 61) merupakan “variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Variabel terikat (Y) adalah kemampuan mengenal ukuran.

E. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Bermain Pembangunan (X)

Definisi Konseptual :

Bermain pembangunan adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu, misalnya membangun rumah-rumahan dari kotak-kotak atau kardus bekas, membentuk lilin mainan ataupun *play dough*, dan sebagainya.

Definisi Operasional :

Indikator yang ingin dicapai sebagai berikut:

- a. Meniru bentuk benda yang dicontohkan
- b. Membuat bentuk sesuai benda yang ada disekitar

2. Kemampuan Mengenal Ukuran (Y)

Definisi Konseptual :

Kemampuan mengenal ukuran adalah kemampuan yang diperoleh anak saat belajar melalui membandingkan objek yang terlihat sama tetapi mempunyai ukuran yang berbeda. Pengenalan ukuran perlu dilakukan

dengan cara yang tepat, salah satunya yaitu dengan mengenalkan konsep besar terlebih dahulu, dilanjutkan dengan mengenalkan konsep kecil, lalu anak diminta untuk membandingkan kedua konsep tersebut. Sehingga anak mampu memperoleh pengetahuan atau pemahaman tentang konsep ukuran melalui pengamatannya sendiri.

Definisi Operasional :

Indikator yang akan dicapai pada kemampuan mengenal ukuran, yaitu sebagai berikut:

- a. Membedakan benda berdasarkan ukuran (panjang-pendek, besar-kecil)
- b. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran (panjang-pendek, besar-kecil)
- c. Mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran (panjang-pendek, besar-kecil)
- d. Menunjukkan benda berdasarkan ukuran (panjang-pendek, besar-kecil)

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, agar dapat diolah sedemikian rupa sehingga dapat memberikan hasil yang akurat. Adapun metode yang peneliti gunakan dalam mengumpulkan data, adalah sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Observasi pada dasarnya adalah pengamatan. Menurut Dimiyati (2014: 92) metode observasi adalah metode pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti.

2. Teknik Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu metode yang ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, dan data yang relevan dengan penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang peneliti buat berupa indikator-indikator yang diturunkan berdasarkan variabel-variabel penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Bermain Pembangunan

Variabel	Indikator
Bermain Pembangunan	1. Meniru bentuk benda yang dicontohkan
	2. Membuat bentuk sesuai benda yang ada disekitar

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Ukuran

Variabel	Indikator
Kemampuan Mengenal Ukuran	1. Membedakan benda berdasarkan ukuran panjang-pendek dan besar-kecil
	2. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran panjang-pendek, besar-kecil
	3. Mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran panjang-pendek, besar-kecil
	4. Menunjukkan benda berdasarkan ukuran

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan mengenal ukuran. Data yang diperoleh digunakan sebagai

landasan dalam menguji hipotesis penelitian teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linier sederhana peneliti menggunakan regresi sederhana karena penelitian ini hanya terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen, selain itu jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 30 sehingga menggunakan analisis regresi sederhana.

1. Uji Persyaratan Analisis

Menurut Gunawan (2013: 69) menyebutkan bahwa dalam analisis regresi sederhana, selain mempersyaratkan uji normalitas, juga mempersyaratkan uji linearitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berdistribusi normal dan memiliki hubungan antara variabel yang dinyatakan linier.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwasanya sampel yang diambil berdasarkan populasi yang berdistribusi normal. Husaini dkk (2006: 216) mengatakan bahwa analisis regresi dapat digunakan bila variabel yang diberi hubungan fungsionalnya mempunyai data yang berdistribusi normal. Oleh sebab itu sebelum dilakukan analisis regresi sebaiknya dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linear dengan mencari persamaan garis regresi variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji persyaratan, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Menurut Sugiyono (2015: 287) bahwa regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Noor (2012: 179) menyebutkan bahwa analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat atau dengan kata lain untuk mengetahui seberapa jauh perubahan variabel bebas dalam mempengaruhi variabel terikat. Untuk mengetahui adanya pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan mengenal ukuran, maka dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana.

Setelah dilakukan analisis regresi menggunakan program SPSS, maka selanjutnya dianalisis menggunakan rumus persamaan regresi sederhana. Menurut Siregar (2014: 379) regresi ini terdiri dari satu variabel bebas (independen) dan satu variabel terikat (dependen) disebut dengan regresi linier sederhana. Pada penelitian ini variabel bebas yaitu pengaruh bermain pembangunan sedangkan variabel

terikat yaitu kemampuan mengenal ukuran. Peneliti akan mengolah data yang diperoleh dengan menggunakan sistem komputerisasi SPSS 17. Secara umum persamaan regresi sederhana dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Gambar 2 Rumus Regresi Linier Sederhana

Keterangan :

- = Subyek dalam variable dependen yang diprediksikan.
- a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan).
- b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variable dependen yang didasarkan pada perubahan variable independen. Bila (+) arah garis naik dan bila (-) arah garis turun.
- X = Subyek pada variable independen yang mempunyai nilai tertentu.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan mengenal ukuran pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Sekar Melati Kotaagung Tanggamus. Pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan mengenal ukuran bernilai positif dan signifikan. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil uji analisis data dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana diperoleh data sebesar 70,1%, artinya masih terdapat 29,9% yang dipengaruhi oleh faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan lebih sering memberikan arahan kepada para guru untuk meningkatkan pemahaman mengenai prinsip pembelajaran bagi anak, yaitu belajar dengan bermain.

2. Kepada Guru

Guru diharapkan dapat lebih inovatif dan kreatif dalam memilih alat permainan yang menyenangkan bagi anak, serta memberikan fasilitas yang lengkap agar anak tertarik pada pembelajaran khususnya dalam pengembangan kemampuan mengenal ukuran pada anak usia 5-6 tahun. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal ukuran pada anak yaitu melalui bermain pembangunan.

3. Kepada Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan bermain pembangunan dalam mengembangkan kemampuan mengenal ukuran pada anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. 2009. *Pembelajaran Terpadu*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Beaty, Janice. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh*. PT fajar Interpratama Mandiri: Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdiknas: Balibang.
- Dimiyati, John. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Kencana. Jakarta.
- Emerensiana B.S.H. *Pengenalan Bentuk, Ukuran, dan Warna Melalui Bermain Playdough Pada Anak Usia Dini 4-5 tahun di TK Kristen Dorkas Nunhila Kupang*.
- Gunarsa, Singgih. 2012. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Libiri PT BKP Gunung Mulia, Jakarta.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing. Yogyakarta
- Hildayani, Rini dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka: Jakarta
- _____ 2006. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. PT Grasindo: Jakarta.
- Kurniawan, Albert. 2011. *SPSS Serba Serbi Analisis Statistika dengan Cepat dan Mudah*. Jasakom.
- Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta
- Martinis dan Jamilah. 2013. *Panduan PAUD. Gaung Persada Perss*. Jakarta

- Masnipal.2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Elex Media Komputindo. Jakarta
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini, Kencana*. Jakarta. 202 hlm.
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 *tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rosita. 2010. *Pengembangan Potensi Kognitif Anak melalui Bermain Kontruksi dengan Lego di TK KARTIKA V-49 Pontianak*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura. Pontianak
- Saputra dan Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untu Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: DEPDIKNAS DIRJEN PT Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Santrock, John W. 2015. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Penerjemah : Tri Wibowo Bs. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Siregar, Syofian. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. PT Bumi Aksara. Jakarta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- .2014. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif R & D*. Alfabeta. Bandung
- Sujiono & Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks, Jakarta.
- Sujiono,Yuliani Nuraini dkk. 2006. *Metode Perkembangan Kognitif*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- . . 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks. Jakarta
- Suparno. 2007. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Angkasa: Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta

- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. C.V Andi Offset. Yogyakarta
- Wijana, Widarmi D, dkk. 2010. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Gaung Persada. Jakarta
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami Serta Mendidik Anak usia Dini*. Gava Media. Jakarta
- Yanuarita, Franc. Andi, 2014. *Rahasia Otak dan Kecerdasan Anak*. Teranova Books, Yogyakarta.