

MODEL BERMAIN PENDEKATAN TWO CHILDREN GAME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK

Diki Fitriana Putra*, Herman Tarigan, Ade Jubaedi
FKIP Universitas Lampung, Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01
Telp: 085377221995, Email : fakih3544@gmail.com

Abstact : Model Play Two Children Game Approach To Increase Children's Cognitive Ability. *The purpose of this study is to obtain a model game that can improve cognitive abilities of young children through the game model two children game. The method used in this research is research and development (R & D), population in this research is kindergarten An-Nahl, TK-Bintang Indonesia, and TK Ar-Raudah. The sample in this study amounted to 85 children. Media research using game model. Lessons are held for two months with lessons two to three times a week. After the data obtained, then processed by using the basic statistical formula. After the research was concluded that the game model of two children games could be the consideration of cognitive development throughout the kindergarten of Lampung Province.*

Keywords: *cognitive ability, two children game*

Abstrak : Model Bermain Pendekatan Two Children Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. Tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh model permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui model permainan *two children game*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R & D), populasi dalam penelitian ini adalah anak TK An-Nahl, TK- Bintang Indonesia, dan TK Ar-Raudah. Sampel dalam penelitian berjumlah 85 anak. Media penelitian menggunakan model permainan. Pembelajaran dilaksanakan selama dua bulan dengan pembelajaran dua – tiga kali seminggu. Setelah diperoleh data, selanjutnya diolah dengan menggunakan rumus statistika dasar. Setelah dilakukan penelitian disimpulkan bahwa model permainan *two children game* bisa menjadi bahan pertimbangan pengembangan kognitif diseluruh taman kanak-kanak Se-Provinsi Lampung.

Kata kunci: kemampuan kognitif, two children game

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan hidup yang bersih. Semua itu direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Manfaat pendidikan jasmani di sekolah untuk mengembangkan bakat siswa yang merupakan lembaga pendidikan dan menampung peserta didik yang dibina agar mereka memiliki kemampuan, kecerdasan dan keterampilan. Dalam proses pendidikan diperlukan pembinaan secara berkoordinasi dan terarah. Dengan demikian siswa diharapkan dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal sehingga tercapainya tujuan pendidikan.

Piaget dalam Anggani (2000:15) mengatakan bahwa salah satu keterampilan berpikir kritis anak dapat dikembangkan melalui alat permainan edukatif, karena pada tahap anak usia TK sudah benar-benar memahami, mengetahui, mampu menyebutkan bilangan dari sejumlah benda atau gambar. Jumlah dan ragam alat permainan sudah berkembang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Masa anak-anak adalah masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

Istilah "*Cognitive*" berasal dari kata *cognition* artinya adalah pengertian, mengerti. *Cognitive* adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang di butuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir untuk menjelaskan

berbagai masalah sebagai tolak ukur. Teori perkembangan kognitif adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan dan menginterpretasikan obyek dan kejadian-kejadian di sekitarnya.

Perkembangan motorik anak berperan sangat penting khususnya dalam lingkup pendidikan anak usia dini. Pada masa ini, anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari segi psikomotorik, emosi, kognitif maupun psikososial. Selain itu ditambah pula dengan kesenangannya dalam bereksplorasi dan seperti tak mengenal rasa takut, maka segala gerakan yang diajarkan pada anak akan dianggap sebagai satu permainan yang menyenangkan.

Menurut Zulkifli (2001:27) perkembangan motoris: gerakan-gerakan tubuh yang dimotori dengan kerjasama antara otot, otak dan saraf. ciri-ciri gerakan motoris: gerak dilakukan dengan tidak sengaja, tidak ditujukan untuk maksud-maksud tertentu.

Menurut Gordon dalam Moeslichatoen (1999:42) melalui bermain, anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi fisik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, soaial, nilai dan sikap hidup.

Menurut Sugiyanto (2007:63) *Two Children Game* ialah permainan yang dirancang sedemikian rupa berbentuk paket dan dilaksanakan dengan konsep *circuit training*, namun alat ini memiliki 2 macam permainan yang memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda-beda. *Two Children Game* ini dibuat berdasarkan imajinasi penulis yang terinspirasi dengan permainan basket untuk orang besar dan dimodifikasi untuk anak kecil seusia anak TK agar permainan ini sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. *Two Children Game* ini juga terinspirasi dari konsep *outbound* yang penuntangan (*adventure*) untuk pengembangan kemampuan berpikir divergen, dan melatih keberanian, percaya

diri, inisiatif, kerjasama, kemauan, semangat dan kerja keras.

Demikian juga saat bermain anak diberikan kebebasan menentukan pilihan yang disukai. *Two Children Game* memiliki tampilan warna-warni yang cukup indah dan begitu juga dalam pembuatan alat-alat ini ketinggiannya dapat distel tinggi rendah sesuai kebutuhan.

Selanjutnya dikatakan juga oleh Moeschatoen, bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, melompat, meloncat, menendang, melempar dan lain sebagainya.

Nurdin (2000 : 39) mengatakan bahwa semua gerak itu tunduk pada asas mekanika tertentu. Dengan demikian gerak yang bermakna dalam permainan adalah yang bersumber dari gerakan dan keterampilan dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

Selanjutnya Ian (1988:56) mengatakan bahwa, bagi anak kecil gerakan adalah penemuan lingkungan. Anak dapat bergerak dari satu tempat ketempat yang lain meletakkan dasar untuk menjelajahi suatu lingkungan yang keunikannya terus meningkat, baik sosial maupun fisik. Gerakan membantu anak kecil memperoleh dan memelihara orientasinya terhadap ruang dan membantu perkembangan konsep mengenai waktu, ruang dan arah.

Dari hasil observasi yang dilakukan di TK An-Nahl, Ar-Raudah dan Bintang Indonesia, Kecamatan Tanjung Karang Barat Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung masih banyak kelihatan kekurangan-kekurangan alat bermain untuk pengembangan kemampuan kognitif anak. Selain kekurangan alat bermain terlihat juga dalam KBM gurunya masih menerapkan pembelajaran konvensional. Dalam karakteristik bermain, terdapat banyak gerakan dan keterampilan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak TK An-Nahl, TK Ar-Raudah, TK Bintang

Indonesia, melalui model pendekatan “Two Children Game”.

METODE PENELITIAN

Menurut Borg dan Gall (1983: 775) Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan “*research and development*” atau penelitian pengembangan. Populasi dalam penelitian ini adalah anak TK An-Nahl, TK- Bintang Indonesia, dan TK Ar-Raudah, yang berjumlah 254 anak dan sampel dalam penelitian ini adalah grup B TK An-Nahl dengan jumlah 28 anak, grup B TK Ar-Raudah dengan jumlah 32 anak dan grup B TK Bintang Indonesia berjumlah 25 anak.

Instrumen yang digunakan pada penelitian untuk pengumpulan data adalah *kuisisioner*. Pengambilan data, guru akan dibagi lembar soal yang terdiri dari beberapa pertanyaan, setiap pertanyaan memiliki nilai jelek (1), kurang bagus (2), cukup (3), baik (4), sangat baik (5). Penghitungan data nilai menggunakan rumus dari (sukirman,dkk.2003:879).

$$f = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan *produk menurut* Suyanto (2009:90). Langkah-langkah yang disusun dalam penelitian ini mengadaptasi dan memodifikasi langkah-langkah pendekatan *research and development* yang dikembangkan oleh Borg dan Gall

Peneliti selalu meletakkan langkah revisi setelah tindakan uji dilakukan. Uji yang dilakukan pun bertahap sesuai dengan komponen yang akan diuji secara spesifik sehingga *revisi* lebih terarah sesuai dengan komponen yang diujikan. Prosedur penelitian ini meliputi tujuh langkah, yaitu:

1. Analisis kebutuhan.
2. Identifikasi sumberdaya untuk memenuhi kebutuhan.
3. Identifikasi spesifikasi produk yang diinginkan pengguna.
4. Pengembangan produk.
5. Uji Para ahli: Uji spesifikasi dan Uji operasionalisasi produk.

6. Uji lapangan: Uji kemenarikan produk oleh pengguna.
7. Produksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil utama dari penelitian pengembangan ini adalah media permainan Two Children Game materi peningkatan kemampuan kognitif pada anak TK. Hasil dari setiap tahapan prosedur pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Hasil tahap I: Analisis Kebutuhan Program Pengembangan

Kegiatan penelitian pengembangan pada tahap I yaitu analisis kebutuhan program pengembangan. Analisis kebutuhan dilakukan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa, sumber belajar terkait sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan di tiga sekolah TK yang berada di kecamatan Tanjung Karang Barat Bandar Lampung, yaitu TK Bintang Indonesia, TK Ar-Raudah dan TK An-Nahl dengan melakukan observasi langsung serta wawancara kepada guru dan siswa.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah, fasilitas lapangan, media permainan, dan media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal untuk kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif pada siswa. Sedangkan sekolah dituntut untuk mengembangkan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan kreatif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru dan siswa, pembelajaran yang bersifat meningkatkan kemampuan kognitif dan psik siswa yang dilakukan selama ini masih monoton dan hanya berpusat pada guru. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa media buku teks, gambar dan media benda yang dinilai masih kurang optimal untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Kondisi seperti ini menyebabkan kurang berkembangnya pengetahuan dan kreatifitas siswa.

Untuk tercapainya tujuan dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa, maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran, salah satunya yaitu dengan alat permainan edukatif Two Children Game. Dengan menggunakan alat permainan edukatif Two Children Game, maka akan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki pada anak, anak juga dapat lebih aktif.

2. Hasil Tahap II: Identifikasi Sumber Daya

Hasil dari tahap ini yaitu inventarisasi potensi yang dimiliki sekolah dan fasilitas penunjang seperti lapangan, media pembelajaran, alat permainan. Data identifikasi sumberdaya diperoleh dengan cara observasi langsung ke sekolah.

Berdasarkan hasil inventarisasi fasilitas yang dimiliki oleh sekolah dapat dikatakan sekolah telah memiliki fasilitas pembelajaran yang cukup lengkap untuk mendukung terlaksananya pembelajaran yang efektif dan kreatif. Ditinjau dari memiliki buku-buku pembelajaran dengan jumlah lebih banyak dari jumlah siswa yang menggunakan, tidak akan terjadi kekurangan buku dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran, alat permainan dan media pembelajaran yang telah memadai dan memungkinkan untuk dilaksanakannya materi pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif anak.

3. Hasil Tahap III: Identifikasi Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan pada tahap III yaitu identifikasi spesifikasi produk, yang terdiri dari identifikasi materi dan penentuan format alat permainan edukatif yang dihasilkan. Kegiatan analisis materi dan uraian pembelajaran dilakukan untuk mengetahui standard kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan materi pembelajaran yang dibuat.

Kegiatan selanjutnya adalah penentuan format media yang dikembangkan disertai pemilihan jenis media permainan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan identifikasi sumber daya yang dimiliki oleh sekolah, diperoleh format media sebagai alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif yang dikembangkan tersebut memuat langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a) Anak diajak untuk berbaris yang rapih dan mempersiapkan diri
- b) Anak diajak untuk mendengarkan instruksi cara bermain
- c) Anak diajar untuk mengenal instruksi memulai permainan
- d) Anak diajar untuk menembak pada angka yang diinstruksikan (pada permainan Robin Hood Game)
- e) Anak diajar untuk memilih bola yang sesuai dengan besar-kecilnya ring, kemudian melemparkannya ke angka yang telah diinstruksikan.
- f) Selanjutnya media dinilai tingkat pemenuhan spesifik produk (dalam persen) dibuat instrumen penilaiannya. Instrumen tersebut memuat butir-butir penilaian kesesuaian alat permainan edukatif yang dikembangkan.

Ditinjau berdasarkan jenis produk yang dihasilkan berupa media berupa alat permainan edukatif, maka bahan yang digunakan untuk membuat alat permainan ini yaitu, gambar, angka, bola, tali kur, ring basket, tembakan, dan papan panah.

4. Hasil Tahap IV: Pengembangan Produk

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif anak berbasis alat permainan edukatif. Dengan memperhatikan identifikasi spesifikasi produk pengembang memulai membuat alat permainan. Disesuaikan dengan standar kompetensi. Dari proses identifikasi dilanjutkan dengan membuat alat permainan edukatif dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar. Alat

permainan edukatif ini dapat dimainkan secara mandiri oleh siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa.

5. Hasil tahap V: Uji Internal Produk

Pada tahap ini, hasil tahap IV yaitu prototipe 1 dikenakan uji internal yang meliputi uji spesifikasi produk dan uji kualitas produk. Uji spesifikasi produk bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian produk yang dihasilkan dan relevansinya terhadap sasaran belajar. Ahli media pembelajaran yang diminta kesediaannya sebagai evaluator adalah dosen.

Angket uji spesifikasi produk terdiri 15 item pertanyaan yang meliputi kesesuaian ukuran angka yang digunakan dalam media, kesesuaian gambar yang digunakan dalam media, kombinasi warna dalam media, media yang dikembangkan menarik, permainan yang digunakan mudah dipahami, mudah dimainkan, dan keseluruhan media yang dikembangkan telah rapi/teratur.

Berdasarkan analisis hasil uji ahli desain diperoleh kesimpulan secara keseluruhan spesifikasi alat permainan edukatif hasil pengembangan telah sesuai. Prototipe II ini kemudian dikenakan uji kualitas produk sesuai dengan instrumen uji kualitas yang telah ditetapkan. Dalam hal ini ahli materi yang ditunjuk sebagai evaluator adalah Dosen Program Studi Penjaskesrek FKIP Universitas Lampung.

Angket uji kualitas produk terdiri dari 7 item pertanyaan kualitas produk yang meliputi kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian alat permainan dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian permainan dengan konsep-konsep meningkatkan kemampuan kognitif anak, kesesuaian materi dengan Standard Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Berdasarkan hasil uji kesesuaian materi dalam produk diperoleh kesimpulan materi dalam media permainan telah sesuai

dan dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya. Saran/masukan dari ahli materi terkait media yang dibuat yaitu untuk melengkapi materi dengan cara dan tujuan meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Prototipe II yang telah diperbaiki berdasarkan saran dan masukan ahli desain pembelajaran dan ahli materi pada uji internal produk menghasilkan prototipe III. Prototipe III ini kemudian dikenakan uji eksternal produk.

Prototipe II ini kemudian dikenakan uji kualitas produk sesuai dengan instrumen uji kualitas yang telah ditetapkan. Dalam hal ini ahli materi yang ditunjuk sebagai evaluator adalah Dosen Program Studi Penjasokesrek FKIP Universitas Lampung.

Angket uji kualitas produk terdiri dari 7 item pertanyaan uji ahli ilmu dan 10 item uji ahli desain kualitas produk yang meliputi kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian alat permainan dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian permainan dengan konsep-konsep meningkatkan kemampuan kognitif anak, kesesuaian materi dengan Standard Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Berdasarkan hasil uji kesesuaian materi dalam produk diperoleh kesimpulan materi dalam media permainan telah sesuai dan dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya. Saran/masukan dari ahli materi terkait media yang dibuat yaitu menambah perlengkapan permainan berupa podium untuk membak dan melempar bola dengan tinggi dan jarak yang telah disesuaikan pada anak. Prototipe II yang telah diperbaiki berdasarkan saran dan masukan ahli desain pembelajaran dan ahli materi pada uji internal produk menghasilkan prototipe III. Prototipe III ini kemudian dikenakan uji eksternal produk.

6. Hasil tahap VI: Eksternal Produk

Uji eksternal produk ini dilakukan untuk mengetahui kebermanfaatannya produk oleh pengguna dari segi kemenarikan dan

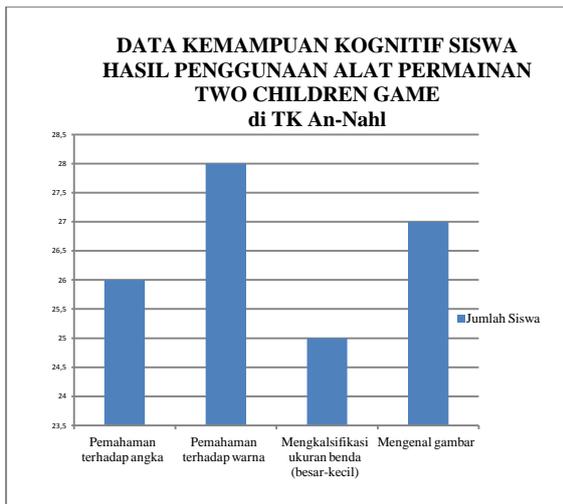
kemudahan dalam menggunakan produk. Dalam hal ini produk diberikan kepada siswa. Siswa yang terpilih sebagai uji pengguna adalah siswa TK Bintang Indonesia kelas TK A, siswa TK Ar-Raudah kelas TK A dan siswa TK An-Nahl TK A putra.

Pada penelitian ini dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan produk hasil pengembangan sebagai bahan ajar. Pembelajaran dilakukan di lapangan. Guru memberikan pengarahan dalam proses pembelajaran, siswa memperhatikan, dan memainkan alat permainan sesuai dengan instruksi yang diberikan. Diakhir pembelajaran, guru mengisi angket yang disediakan oleh peneliti.

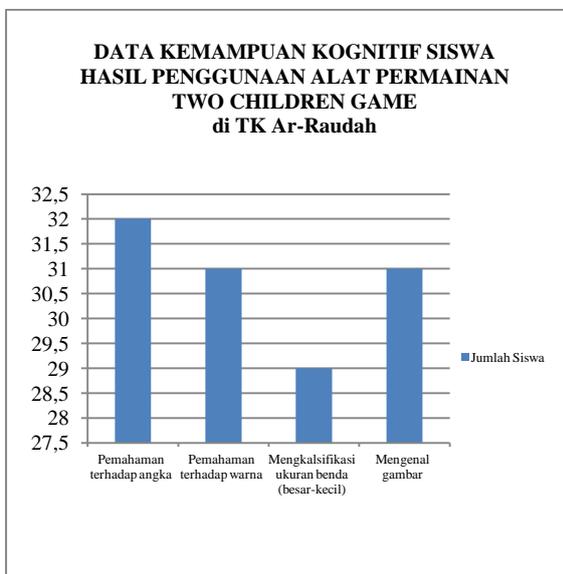
Berikut tabel hasil dari penggunaan alat permainan edukatif di TK Bintang Indonesia, TK An-Nahl dan TK Ar-Raudah.



Dari data diatas dapat dilihat bahwa dari 25 anak di TK Bintang Indonesia, ada 22 anak yang paham terhadap angka atau 88% dari jumlah anak yang mampu paham terhadap angka, 24 anak 96% yang mampu memahami warna, ada 23 anak 92% yang dapat mengklasifikasikan ukuran benda dengan benar dan ada 25 anak 100% yang mampu mengenal gambar dengan baik.



Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa dari 28 anak di TK An-Nahl, ada 26 anak yang paham terhadap angka atau 93%, 28 anak atau 100% anak yang mampu memahami warna, ada 25 anak atau 89% anak yang dapat mengklasifikasikan ukuran benda dengan benar dan ada 27 anak atau 96% anak yang mampu mengenal gambar dengan baik.



Dari data diatas dapat dilihat bahwa dari 32 anak di TK Ar-Raudah, ada 32 anak yang paham terhadap angka atau 100%, ada 31 anak atau 97% anak yang mampu memahami warna, ada 29 anak atau 91% anak yang dapat mengklasifikasikan ukuran benda dengan benar dan hanya ada 31 anak

atau 97% anak yang mampu mengenal gambar dengan baik.

Berdasarkan data diatas, maka sesuai dengan yang dikatakan oleh Suharsimi (2000:96) yang menggolongkan kriteria keberhasilan dalam presentase sebagai berikut, 1% - 40% (Tidak baik), 41% - 55% (kurang baik), 56% - 75% (cukup) dan 76% - 100% (baik).

Berdasarkan analisis hasil uji kemenarikan yang dilakukan oleh siswa diperoleh penilaian, saran, komentar yang berarti produk hasil pengembangan menarik untuk dijadikan sumber belajar. Kemenarikan tersebut meliputi warna, angka, dan gambar yang digunakan, peralatan permainan, materi, dan penutup dalam satu media pembelajaran yang menambah kemenarikan dalam penggunaan media.

Kemenarikan desain permainan, dan kejelasan permainan yang dimainkan dalam media menjadikan media menarik untuk dipraktikan. Materi yang dipaparkan dalam media telah jelas dan menarik untuk dipelajari. Secara keseluruhan, media hasil pengembangan telah relevan dan memenuhi sasaran belajar. Tahap selanjutnya adalah uji penggunaan produk sebagai sumber belajar oleh siswa.

Prototipe III disempurnakan sesuai rekomendasi perbaikan yang diperoleh dari pengguna sehingga diperoleh produk dengan nama prototipe IV.

7. Hasil tahap VII: Finishing Media

Pada tahap VII dilakukan finishing media setelah diperoleh prototipe IV yang merupakan hasil akhir pengembangan.

Kelebihan produk hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis alat permainan yang dapat digunakan sebagai media belajar bagi siswa. Kelebihan lain dari produk ini adalah dapat membuat anak-anak lebih aktif, lebih tertarik dan lebih semangat lagi dalam belajar. Membuat anak belajar mengeksplere kemampuan yang dimiliki. Kelemahan produk hasil

pengembangan ini yaitu belum dapat memperluas materi, seperti belum banyak dapat mengenal bentuk benda.

Implikasi dalam penelitian ini, tanpa pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat, tidak mungkin tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak TK akan berlangsung efektif dan baik.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dari tiga yang dilakukan uji coba alat permainan Two Children Game sudah mendapatkan hasil yang baik, namun jika dilihat dari hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa TK Ar-Raudah memiliki tingkat kemampuan kognitif yang tinggi yaitu sebesar 97%, dibandingkan dengan TK An-Nahl yang mendapatkan hasil 93% dan diikuti TK Bintang Indonesia dengan hasil 80%.

Berdasarkan hasil pembahasan proses langkah 1 – 6 maka dapat disimpulkan bahwa model permainan two children game sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data maka diperoleh kesimpulan bahwa: Two Children Game menjadi media bantu guru sebagai bahan acuan media pembelajaran kognitif pada materi outdoor education di sekolah Taman Kanak-Kanak SE- Provinsi Lampung

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan, adapun saran yang diberikan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan keolahragaan (IPTEKOR).
2. Untuk memperoleh hasil yang lebih efektif maka penelitian ini

perlu di tambahkan sampel dan variabelnya.

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pada seluruh mahasiswa pendidikan jasmani dan olahraga , serta untuk melihat perkembangan kognitif anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggani. 2000. *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Borg, W. R. dan Gall, M. D. 1983. *Educational Reseach An Introduction*. New York: Longman.
- Ian, Adams. 1988. *Pendidikan Jasmani dengan Pendekatan Pemahaman*. Jakarta: Depdikbud. Direktorat Pendidikan Guru dan Tenaga Teknis.
- Moeslichatoen, R. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurdin. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyanto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovativ*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.
- Sukirman. 2003. *Praktikum Audit*. Jakarta: Widya Karya.
- Suyanto. 2009. *Urgensi Pendidikan Karakter*. Jakarta: Direkjenmanpendasmen.
- Zulkifli. 2001. *Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta: Ditjen Olahraga Depdiknas.