****

**PENGEMBANGAN PERMAINAN BALOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DIDIK KELOMPOK B1 PADA TAMAN KANAK-KANAK AL-ISTIQAMAH KOTA MAKASSAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

**NUR HASANAH**

**NIM. 1449046005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASAR**

**2016**

****

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN BALOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DIDIK KELOMPOK B1 PADA TAMAN KANAK-KANAK AL-ISTIQAMAH KOTA MAKASSAR**

**NUR HASANAH**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASAR**

**2016**

**PERNYATAAN KEASLIAN LAPORAN PENGEMBANGAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Nur Hasanah

NIM : 1449046005

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Didik Kelompok B1 pada Taman Kanak-kanak Al-Istiqamah Kota Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa laporan pengembangan yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau daapt dibuktikan bahwa laporan pengembangan ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, Januari 2016

Yang Membuat Pernyataan,

Nur Hasanah

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI iii PERNYATAAN KEASLIAN LAPORAN iv

MOTTO v

ABSTRAK vi PRA KATA vii DAFTAR ISI x

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah 1
2. Rumusan Masalah 4
3. Tujuan Penelitian 4
4. Manfaat Penenelitian 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

1. Permainan Balok
2. Pengertian Permainan Balok 5
3. Langkah-langkah dalam Permainan Balok 8
4. Pengembangan Kognitif
5. Pengertian Pengembangan Kognitif 10
6. Pentingnya Pengembangan Kognitif 13
7. Tahap-tahap Pengembangan Kognitif 14
8. Ciri-ciri Pengembangan Kognitif 17
9. Indikator Kemampuan Kognitif 22
10. Kerangka Fikir 22
11. Hipotesis Tindakan 25

BAB III METODE PPENELITIAN

1. Subyek Pembelajaran 26
2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan 26
3. Desain/Prosedur Penelitian 26
4. Teknik Pengumpulan Data 30
5. Teknik Analisis Data 31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian
2. Gambaran Umum Lokasi Pengembangan Pembelajaran 33
3. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian 33
4. Pembahasan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan 50
2. Saran 50

DAFTAR PUSTAKA 52

LAMPIRAN-LAMPIRAN 54

**DAFTAR GAMBAR**

Halaman

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir 24

**DAFTAR LAMPIRAN**

Halaman

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 55

Lampiran 2 Skenario Pembelajaran Pengembangan Permainan Balok

Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak 65

Lampiran 3 Lembar Observasi Guru 75

Lampiran 4 Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Anak 76

Lampiran 5 Catatan Observasi Guru 77

Lampiran 6 Catatan Observasi Kemampuan Kognitif Anak 82

Lampiran 7 Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak 87

Lampiran 8 Foto-foto kegiatan 88

Lampiran 9 Permohonan Izin Melakukan Penelitian dari FIP UNM

Lampiran 10 Surat Izin Penelitian dari Badan Koordinasi Penanaman

Modal Daerah Unit Pelaksana Teknis – Pelayanan

Perizinan Terpadu

Lampiran 11 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian

Lampiran 12 Riwayat Hidup