

**PERMAINAN HARTA KARUN DALAM MENSTIMULASI
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

**(Studi Literatur terhadap Hasil Penelitian tentang Permainan Harta Karun
dalam Pembelajaran di PAUD pada tahun 2010-2020)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Mengikuti Ujian Sidang Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

Amelia Puspitasari

1604272

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI CIBIRU
BANDUNG
2020**

Amelia Puspitasari, 2020

PERMAINAN HARTA KARUN DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PERMAINAN HARTA KARUN DALAM MENSTIMULASI
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

**(Studi Literatur terhadap Hasil Penelitian tentang Permainan Harta Karun
dalam Pembelajaran di PAUD pada tahun 2010-2020)**

Oleh

Amelia Puspitasari

Diajukan untuk Mengikuti Ujian Sidang Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Amelia Puspitasari 2020

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Amelia Puspitasari, 2020

PERMAINAN HARTA KARUN DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

AMELIA PUSPITASARI

**PERMAINAN HARTA KARUN DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK USIA DINI**

(Studi Literatur terhadap Hasil Penelitian tentang Permainan Harta Karun dalam Pembelajaran di PAUD tahun 2010-2020)

Pembimbing I



Dr. H. Solihin Ichas Hamid, M.Pd

NIP 195708161986031002

Pembimbing II



Endah Silawati, M.Pd

NIP 198110312010122003

Mengetahui

Ketua Program Studi PGPAUD



Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd

NIP 195909011984032001

Amelia Puspitasari, 2020

PERMAINAN HARTA KARUN DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PERMAINAN HARTA KARUN DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

**(Studi Literatur terhadap Hasil Penelitian tentang Permainan Harta Karun
dalam Pembelajaran di PAUD pada tahun 2010-2020)**

Amelia Puspitasari
(1604272)

ABSTRAK

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui permainan harta karun dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam pembelajaran di PAUD. Pengembangan aspek kognitif pada anak sangat penting karena menunjang kemampuan berpikir anak dalam memahami diri dan lingkungannya, serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, perlu diketahui solusi yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kemampuan kognitif pada anak usia dini. Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain: (1) Bagaimana efektivitas permainan harta karun dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini; dan (2) Bagaimana capaian pembelajaran permainan harta karun dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini; Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan desain studi literatur (*studi literature*). Sumber data pada penelitian ini adalah dokumen berupa artikel, jurnal, dan buku. Efektivitas permainan harta karun dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini diukur dari tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Capaian pembelajaran permainan harta karun mengacu pada Kompetensi Inti (KI-3) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013. Capaian pembelajaran tersebut terdapat pada KD 3.5 dan KD 3.6, yaitu (1) mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif; (2) mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).

Kata kunci: kemampuan kognitif, permainan harta karun, studi literatur

LEARNING THROUGH TREASURE HUNTING GAMES TO STIMULATE THE COGNITIVE ABILITIES OF EARLY CHILDHOOD

**(The Results of the Research on The Game of Treasure Hunting in Learning
in Early Childhood Education in 2010-2020: A review of literature)**

Amelia Puspitasari
(1604272)

ABSTRACT

The main objective of this study is to determine the game of Treasure Hunting in stimulating early childhood cognitive abilities, especially in Early Childhood Education. The development of cognitive aspects in children is the most essential entity in the view of the fact that it encourages children's thinking skills to understand themselves and their environment and to solve problems in everyday life. Therefore, it is necessary to know the solutions that can be done to stimulate cognitive abilities in early childhood. By considering the phenomena, the formulations of the study which include: (1) How effective is the game of Treasure Hunting in stimulating early childhood cognitive abilities; and (2) How are the learning outcomes of the game stimulating the early childhood cognitive abilities; The research used a qualitative method with a literature review to analyse the data. The source for a thorough investigation of the study is documented in the form of articles, journals, and books. The effectiveness of the treasure game in stimulating early childhood cognitive abilities is measured by the achievement of planned learning objectives. The learning outcomes refer to Core Competencies and Basic Competencies in the Regulation of the Minister of Education and Culture No. 146 of 2014 concerning Curriculum 2013. These learning outcomes are in Basic Competencies 3.5 and 3.6, specifically (1) knowing how to solve everyday problems and behave creatively; (2) know the objects around it (name, colour, shape, size, pattern, nature, sound, texture, function, and other characteristics).

Keywords: cognitive abilities, treasure hunt game, literature study

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1.Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2.Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3.Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4.Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5.Struktur Organisasi Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1.Tinjauan Tentang Bermain	5
2.1.1 Hakikat Bermain	5
2.1.2 Manfaat Bermain bagi Aspek Kognitif.....	6
2.1.3 Pengertian Permainan	7
2.1.4 Permainan Harta Karun	8
2.1.5 Langkah-langkah Bermain Harta Karun.....	9
2.1.6 Manfaat Permainan Harta Karun bagi Aspek Kognitif	Error!

Bookmark not defined.

2.2 Tinjauan Tentang Kemampuan Kognitif	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Kemampuan Kognitif	..Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Langkah-langkah Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia DiniError! Bookmark not defined.
2.2.4 Teori Kognitif Jean Piaget dan Vygotsky	Error! Bookmark not defined.
2.3 Tinjauan Tentang Pembelajaran di PAUD	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Efektivitas PembelajaranError! Bookmark not defined.
2.3.2 Capaian Pembelajaran pada Aspek Kemampuan Kognitif dalam Pembelajaran di PAUD 19

BAB III METODE PENELITIAN**Error! Bookmark not defined.**

3.1 Jenis PenelitianError! Bookmark not defined.
3.2 Sumber Data PenelitianError! Bookmark not defined.
3.3 Metode Pengumpulan DataError! Bookmark not defined.
3.4 Teknik Analisis Data 24
3.5 Instrumen PenelitianError! Bookmark not defined.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN**Error! Bookmark not defined.**

4.1 Proses Analisis DataError! Bookmark not defined.
4.1.1 Analisis Efektivitas Permainan Harta Karun dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 27
4.1.2 Analisis Capaian Pembelajaran Permainan Harta Karun dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 29

4.2 Pembahasan	30
4.2.1 Efektivitas Permainan Harta Karun dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	30
4.2.2 Capaian Pembelajaran Permainan Harta Karun dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.....	Error!
	Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	39
5.1 Simpulan	39
5.2 Implikasi	39
5.3 Rekomendasi.....	40
DAFTAR PUSTAKA	10

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, H., Sukmana, D.J., & Andriani, H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu
- Amelia, M. (2020). *The Effect of Scavenger Hunt Game on Students' Reading Comprehension of Descriptive Text. Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*, 3(2), 448. Doi: <https://doi.org/10.31539/leea.v3i2.1314>
- Amiran, S. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain di PAUD Nazareth Oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak*. 5(1), 713. Doi: <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12367>
- Asma, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Berhitung Melalui Permainan Mencari Harta Karun di TK Pertiwi Kota Banda Aceh. *Jurnal Serambi PTK*. 6(2), 48. [Online]. Diakses dari: <http://ojs.serambimekkah.ac.id/index.php/serambi-ptk/article/view/1144>
- Ardini & Lestarinigrum. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Barlian, E. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press
- Buchari, A. (2018). Peran Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra*. 12(2), 122. [Online]. Diakses dari: <http://journal.iain-manado.ac.id/index.php/JII>
- Chalmers, M. (2014). *The Scavenger Hunt As an Interactive Teaching Tool to Develop Research Skills. Interface: The Journal of Education, Community and Values*, 3(6), 2-3. [Online]. Diakses dari: <http://commons.pacificu.edu/inter03>
- Chun, E.J., dkk. (2011). *When Service Learning meets the Project Approach: Incorporating Service Learning in an early childhood program. Journal of Early Childhood Research*, 10(3), 241. Doi: <http://doi.org/10.1177/1476718X11430199>
- Elfiadi. (2016). Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini. *ITQAN: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan*. 7(1), 53- 58. [Online]. Diakses dari: <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/526219>

- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(1), 31. [Online]. Diakses dari: <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1334>
- Fatimah, D.F. & Rohmah, N. (2016). Pola Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Ceria Gondangsari Jawa Tengah. *Manageria: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 1(2), 260. [Online]. Diakses dari: <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/manageria/article/view/1338/1187>
- Fitriyani, F.N. (2017). Perkembangan Bermain Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(2), 132. [Online]. Diakses dari: <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1343>
- Hewi, L. & Asnawati, L. (2020). Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(1), 160. Doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>
- Hijriati. (2016). Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa *Early Childhood*. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*. 1(2), 39-43. [Online]. Diakses dari: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2034>
- Kurniasih, dkk. (2016). “Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Menyongsong Hidup Berkualitas Berbasis Blanded Learning”. Dalam Rudi S.D. (Penyunting), *Prosiding Seminar Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII* (hlm. 350). Universitas Terbuka
- Levy, R. dan Thompson, P. (2015). *Creating ‘buddy partnerships’ with 5- and 11-year old-boys: a methodological approach to conducting participatory research with young children*. *Journal of Early Childhood Research*, 13(2), 142. Doi: <http://doi.org/10.1177/1476718X13490297>
- Nelly. (2016). Efektivitas Jam Belajar Mengajar Matematika dan Bahasa Bagi Murid PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*. 1(2), 71. [Online]. Diakses dari: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2036>
- Nurhayati, G. (2017). *The Influence of Treasure Hunt Game in Improving Young Learners’ Vocabulary Skill*. *Jurnal Kependidikan*, 10(3), 44. Doi: <http://doi.org/10.1177/1476718X11430199>
- Nurtaniawati. (2017). Peran Guru dan Media Pembelajaran dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*. 3(1), 4-14. Doi: <https://doi.org/10.22460/ts.v3i1p1-20.315>

Pane, A. & Dasopang, M.D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. 3(2), 337. Doi: <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Pitamic, M. (2013). *Child's Play (Permainan dan Aktivitas Montessori untuk bayi dan batita Anda)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Pratesi, P.C. (2018). Persepsi Guru PAUD Terhadap Faktor-Faktor yang Menghambat dalam Melaksanakan Pembelajaran di PAUD Se-Kecamatan Ujan Mas Kabupaten Kepahiang. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 2(2), 75. [Online]. Diakses dari: <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal>

Rachmat, N.A. & Sumiati, T. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Harta Karun. *Metodik Didaktik*. 11(1), 10. Doi: <https://doi.org/10.17509/md.v11i1.3787>

Ridho, R. dkk. (2015). Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di KB “Cerdas” Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal. *Jurnal Penelitian Humaniora*. 16(2), 61. Doi: <https://doi.org/10.2391/humaniora.v16i2.1857>

Rohmah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Islam*. 13(2), 33. Doi: <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>

Sukrisno, D. (2013). Efektivitas Pelaksanaan Parenting Education di PAUD Taram SKB Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Hasil Riset*. [Online]. Diakses dari: <http://www.e-journal.com/2016/05/efektivitas-pelaksanaan-parenting.html?m=1>

Setyowati, M.N.D. (2018). Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*. 3(2), 112-114. Doi: <https://doi.org/10.29407/pn.v3i2.11872>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Veronika, A., dkk (2018). Pengaruh Permainan Harta Karun Terhadap Kecerdasan Logika Matematika pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Shandy Putra Telkom Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan*

Ilmu Pendidikan. 5(1), 4. [Online]. Diakses dari:
<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/17246>

Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia

Zubaidi, M. (2020). Profesionalisme Guru dan Efektivitas Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.* 4(2), 1063. Doi: : <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.505>