

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI  
PERMAINAN TIKAR HURUF DAN ANGKA DI PAUD  
NURBAITI  
KECAMATAN PAUH KOTA PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah  
Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



*Oleh*

**NURTINI  
NIM. 98875**

**PROGRAM STUDI KOSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Jurusan  
Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan  
Tikar Huruf dan Angka di PAUD Nurbaiti Kecamatan Pauh  
Kota Padang

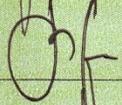
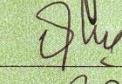
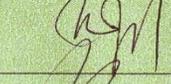
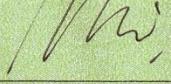
Nama : Nurtini

NIM/TM : 98875 / 2009

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 Januari 2013

|               | Nama                          | Tanda Tangan  |
|---------------|-------------------------------|---|
| 1. Ketua      | : Dra. Irmawita, M.Si.        | 1.  |
| 2. Sekretaris | : Mhd. Natsir, S.sos.I.,M.Pd. | 2.  |
| 3. Anggota    | : Dr. Solfema, M. Pd.         | 3.  |
| 4. Anggota    | : Dra. Wirdatul 'Aini, M.Pd.  | 4.  |
| 5. Anggota    | : Drs. Wisroni, M.Pd.         | 5.  |

## **ABSTRAK**

**NURTINI : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tikar Huruf dan Angka di PAUD Nurbati Kecamatan Pauh Kota Padang**

Penelitian ini dilatarbelakangi karena masih rendahnya kemampuan kognitif anak. Hal ini diduga karena kurang tersedianya berbagai macam alat permainan yang menarik bagi anak dalam proses belajar mengajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat gambaran (1) Kemampuan anak memahami jumlah dan ukuran, (2) Kemampuan anak melakukan kegiatan kecepatan, (3) Kemampuan anak memahami bidang yang bergerak sesuai dengan bidang yang di milikinya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, subjek penelitian ini adalah anak PAUD Nurbaiti Kecamatan Pauh Kota Padang kelompok B yang jumlahnya 27 orang (12 orang anak perempuan dan 15 orang anak laki-laki). Setting penelitian dilakukan pada semester I tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dan setiap siklus di lakukan 4 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data berupa observasi. Teknik analisa data di gunakan adalah rumus persentase.

Adapun hasil penelitian ini dapat dikemukakan yaitu terdapat peningkatan kognitif anak dalam hal 1) memahami jumlah dan ukuran, 2) melakukan kegiatan kecepatan, 3) memahami bidang yang bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (vertikal dan horizontal). Melalui permainan tikar huruf dan angka pada siklus pertama lebih dari separoh anak berada pada kategori cukup peningkatan, dan pada siklus ke dua menjadi sangat besar peningkatan. Saran yang dapat disampaikan sehubungan dengan penelitian ini kepada guru dan orang tua yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak agar lebih kreatif merancang metode pembelajaran dan salah satunya adalah melalui tikar huruf dan angka, dalam merencanakan pembelajaran memerlukan metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dan menciptakan suasana yang kondusif.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya kepada pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tikar Huruf dan Angka di PAUD Nurbaiti Kecamatan Pauh Kota Padang*”.

Penulis skripsi ini adalah salah satu syarat memperoleh gelar sarjana, dalam penulisan skripsi ini penulis banyak menerima arahan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Wisroni, M.pd. sebagai ketua jurusan dan sebagai Sekretaris Jurusan Program studi Kosentrasi Paud jurusan Pendidikan Luar Sekolah.
2. Ibuk Dra. Hj. Irmawita, M.Si, sebagai pembimbing I dan MHD. Natsir, S.Sos .I., M.Pd yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibuk staf pengajar (dosen) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah membagikan ilmunya pada penulis dalam perkuliahan.
4. Ibuk Evi Desmariansi, SPd, M. Pd. Kepala Paud Nurbaiti Kecamatan Pauh Kota Padang yang telah memberikan motivasi yang kuat pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

5. Rekan-rekan guru Paud Nurbaiti Kecamatan Pauh Kota Padang yang telah membantu penulis dalam penyimpulan dan pengambilan data.
6. Rekan-rekan seperjuangan program Studi Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Padang yang telah memberikan dorongan moril dalam penyusunan skripsi ini.
7. Teristimewa dan tercinta Ayahanda Lanuwir dan Ibunda Kartiyah, yang selalu mendoakan.
8. Terimakasih kepada suami tercinta yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini serta memeberikan dorongan dan bantuan baik moril maupun materil .
9. Terimakasih pada ananda Luchyana Altin, Miftahunnajah Altin, Nafisah Altin yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skrippsi ini.

Semoga semua bantuan, bimbingan, dorongan, motivasi, dan jasa baiknya kepada penulis dibalas dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis menyadari dalam penulisan skiripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan serta masih jauh dari kesempurnaan. Karena kesempatan hanya milik Allah SWT semata. Untuk penulis mengharapkan kritikan saraan, dan masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skiripsi ini. Terakhir semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua

Padang, Januari 2013

Penulis

**NURTINI**

## DAFTAR ISI

|   | Halaman   |
|---|-----------|
| ABTRAK .....                                  | i         |
| KATA PENGANTAR .....                          | ii        |
| DAFTAR ISI .....                              | iv        |
| DAFTAR TABEL .....                            | v         |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                         | vi        |
| <b>I. PENDAHULUAN .....</b>                   | <b>1</b>  |
| 1.1. Latar Belakang .....                     | 1         |
| 1.2. Identifikasi Masalah .....               | 5         |
| 1.3. Pemecahan Masalah .....                  | 6         |
| 1.4. Rumusan Masalah .....                    | 6         |
| 1.5. Tujuan .....                             | 7         |
| 1.6. Pertanyaan Penelitian .....              | 7         |
| 1.7. Manfaat Penelitian .....                 | 8         |
| 1.8. Defenisi Operasional .....               | 9         |
| 1.9. Asums .....                              | 10        |
| <b>II. KAJIAN TEORI .....</b>                 | <b>12</b> |
| <b>A. LANDASAN TEORI .....</b>                | <b>12</b> |
| 1. Pendidikan bagi anak usia dini .....       | 12        |
| 2. Perkembangan kognitif anak usia dini ..... | 14        |
| 3. Pembelajaran anak usia dini .....          | 28        |
| 4. Alat permainan edukatif (APE) tikar .....  | 32        |
| <b>B. Penelitian yang Relevan .....</b>       | <b>36</b> |
| <b>C. Kerangka Konseptual.....</b>            | <b>36</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>III. METODE PENELITIAN .....</b>                 | <b>38</b> |
| <b>A. Jenis Penelitian .....</b>                    | <b>38</b> |
| <b>B. Prosedur Penelitian .....</b>                 | <b>38</b> |
| 1. Menyusun rencana tindak ( <i>planning</i> )..... | 38        |
| 2. Pelaksanaan tindakan.....                        | 39        |
| 3. Pengamatan .....                                 | 40        |
| 4. Refleksi .....                                   | 40        |
| <b>C. Setting Penelitian .....</b>                  | <b>43</b> |
| 1. Lokasi penelitian .....                          | 43        |
| 2. Waktu penelitian .....                           | 43        |
| <b>D. R penelitian .....</b>                        | <b>44</b> |
| <b>E. Jenis dan Standar Data .....</b>              | <b>44</b> |
| <b>F. Teknik Pengumpulan Data .....</b>             | <b>45</b> |
| <b>G. Teknik Analisa Data .....</b>                 | <b>46</b> |
| <b>H. Prosedur Penelitian .....</b>                 | <b>47</b> |
| <b>I. Langkah-Langkah Penelitian .....</b>          | <b>47</b> |
| <b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>               | <b>56</b> |
| <b>A. Hasil Penelitian .....</b>                    | <b>56</b> |
| 1. Siklus pertama.....                              | 56        |
| 2. Siklus ke dua .....                              | 62        |
| <b>B. Pembahasan .....</b>                          | <b>69</b> |
| <b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                | <b>75</b> |
| <b>A. Kesimpulan .....</b>                          | <b>75</b> |
| <b>B. Saran .....</b>                               | <b>76</b> |
| <b>VI. DAFTAR PUSTAKA</b>                           |           |
| <b>VII. LAMPIRAN</b>                                |           |

## DAFTAR TABEL

| <b>Tabel.</b> | <b>Halaman</b>  |    |
|---------------|---|----|
| Tabel 1       | : Hasil Observasi Kondisi Awal Perkembangan Kognitif Anak RA Nurbati Kecamatan Pauh Kota Padang.            | 4  |
| Tabel 2       | : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Memahami Jumlah dan Ukuran Pada Siklus 1                              | 57 |
| Tabel 3       | : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Memahami Tentang Waktu, pada Siklus 1                                 | 58 |
| Tabel 4       | : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Memahami Bidang yang Bergerak Sesuai Bidang Yang Dimilikinya Siklus 1 |    |
| Tabel 5       | :   |    |
| Tabel 6       | : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Memahami Jumlah dan Ukuran Pada Siklus 2                              | 61 |
| Tabel 7       | : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Memahami Tentang Waktu, pada Siklus 2                                 | 63 |
| Tabel 8       | : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Memahami Bidang yang Bergerak Sesuai Bidang Yang Dimilikinya Siklus 2 | 64 |
| Tabel 9       | : Tingkatan Capaian Hasil Belajar Anak Siklus ke dua  | 66 |

## Daftar Grafik

### **Grafik Halaman**

|         |  |    |
|---------|--|----|
| Tabel 1 | : Anak Yang Mampu Memahami Jumlah dan Ukuran Siklus 1  | 57 |
| Tabel 2 | : Anak Yang Mampu Dalam Memahami Waktu Siklus 1  | 59 |
| Tabel 3 | : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Memahami Tentang Waktu, pada Siklus 1  | 58 |
| Tabel 4 | : Anak Yang Mampu Memahami Bidang yang Bergerak Sesuai Bidang Yang Dimilikinya (vertikal dan horizontal), Siklus 1 | 60 |
| Tabel 5 | : Anak Yang Mampu Memahami Jumlah dan Ukuran Pada Siklus 2   | 62 |
| Tabel 6 | : Anak Yang Mampu Memahami Tentang Waktu.  | 63 |
| Tabel 7 | : Anak Yang Mampu Memahami Bidang Yang Bergerak Sesuai Bidang Yang Dimilikinya                                     | 65 |
| Tabel 8 | : Tingkatan Capaian Hasil Belajar Anak Siklus ke dua   | 66 |

## Daftar Gambar

**Gambar  
Halaman**

|  |    |
|--|----|
| Gambar I : Kerangka Konsep Tual        | 37 |
| Gambar II : Siklus Prosedur Penelitian | 43 |

## DAFTAR LAMPIRAN

| <b>Lampiran</b>  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| Lampiran 1. Kisi-Kisi Penelitian .....   | 79             |
| Lampiran 2. Instrumen Penelitian .....   | 80             |
| Lampiran 5. Satuan kegiatan Mingguan (SKM) .....   | 81             |
| Lampiran 6. Satuan Kegiatan Harian (SKH) .....   | 82             |
| Lampiran 7. Satuan kegiatan Harian (SKH) siklus kedua .....                              | 82             |
| Lampiran 8. Hasil instrumen Penelitian .....   | 83             |
| Lampiran 9. Surat izin penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan .....                    | 84             |
| Lampiran 10. SURAT izi Penelitian Dari Kantor Kesbangpol dan linmas<br>Kota Padang ..... | 85             |
| Lampiran 11. Surat Keterangan Dari Paud Nurbaiti Kecamatan Pauh<br>Kota Padang.....      | 86             |

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Taman kanak-kanak adalah salah satu satuan program pendidikan anak usia dini yang berada di jalur pendidikan formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Tujuan dari Taman Kanak-kanak (TK) adalah untuk mengembangkan berbagai potensi baik psikhis dan fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni, termasuk untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya. Dalam rangka mewujudkan tatanan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana diatur dalam Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, perlu dilakukan berbagai upaya strategis dan integral yang menunjang penyelenggaraan pendidikan berlaku untuk semua (*education for all*), mulai dari usia dini sebagai masa *the golden age* sampai jenjang pendidikan lebih tinggi.

Hurlock (1978) mengatakan bahwa 5 tahun pertama kehidupan anak merupakan peletak dasar perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia terpenuhi segala kebutuhan fisik maupun psikhis diawal perkembangannya, diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya (Rosmala, dalam Hasnah, 2011).

Sehubungan dengan hal tersebut di dalam kurikulum berbasis kompetensi (2004) dibagi ke dalam bidang pengembangan kemampuan dasar. Bidang

pengembangan pembiasaan dilakukan secara terus menerus dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Sedangkan bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas sesuai dengan tahap perkembangan anak, yaitu perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni.

Menurut Sujono, (2007 : 1. 3) Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa

Vygotsky menyatakan perkembangan kognitif terjadi melalui interaksi anak dengan anggota masyarakat, orang-orang dewasa dan sebaya yang lebih mampu. mereka berfungsi sebagai pembimbing dan guru yang memberikan informasi dan dukungan yang diperlukan bagi anak untuk tumbuh secara intelektual (Ramli, 2005:97)

Perkembangan kognitif anak TK dapat dilihat dengan jelas melalui berbagai gerakan dan aktifitas permainan yang dilakukannya, oleh sebab itu untuk peningkatan kemampuan kognitif anak TK sangat erat hubungannya dengan kegiatan bermain. Semakin kuat dan terampil gerakan anak semakin membuat anak bermain, apa lagi menggunakan APE. Froebel menyatakan permainan yang mendidik yaitu menggunakan objek yang dapat dipegang anak,

sehingga anak dapat belajar tentang bentuk, ukuran, berhitung, mengukur, membedakan dan membandingkan, (Padmonodewo, 2003 : 8).

Menurut Jamaris dalam Hasnah (2011), Kemampuan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun antara lain : 1. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, 2. Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulis serta menghitungnya, 3. Telah mengenal sebagian besar warna, 4. Mulai mengerti tentang waktu, 5. Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya, 6. Pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

Hasil belajar yang diharapkan dari perkembangan kognitif anak Taman Kanak-kanak (TK) yaitu anak dapat memahami benda disekitarnya menurut bentuk, jenis dan ukuran. Anak dapat memahami bilangan, bentuk geometri dan dapat memecahkan masalah sederhana. Sesuai dengan pendapat Piaget dalam (Padmonodewo, 2003 : 12), menyatakan anak mengetahui sesuatu melalui pemahaman benda, melalui pengetahuan fisik dari suatu benda, mengetahui dengan logikal, matematikal yang meliputi angka, seriasi, klasifikasi, ruang, waktu, dan konservasi.

Perkembangan kognitif yang baik akan menjadikan anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Namun setelah diamati pada Paud Nurbaiti Kecamatan Pauh Kota Padang, Tahun Ajaran 2012 dan tahun ajaran 2013, kemampuan kognitif anak

kurang optimal, hal ini dapat dilihat dari kegiatan bermain, mengenal konsep benda dan kecepatan yang dimilikinya yaitu : 1) Memahami jumlah dan ukuran kesulitan, 3) Melakukan kegiatan kecepatan bermasalah, 4) Memahami bidang yang bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya bermasalah.

Melalui pengamatan yang dilaksanakan penulis pada tanggal 2 Pebruari 2012, dari 27 orang murid Paud Nurbaiti Kelurahan Limau Manis Selatan, Kecamatan Pauh, Kota Padang diperoleh data perkembangan kognitif anak pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Data Awal Perkembangan Kognitif Anak  
RA. Nurbaiti Kecamatan Pauh Kota Padang.

| No | Aspek Kognitif Yang Diamati   | Kemampuan Awal |       |   |       |    |        |    |        |
|----|---|----------------|-------|---|-------|----|--------|----|--------|
|    |   | SM             |       | M |       | CM |        | KM |        |
|    |   | F              | %     | f | %     | f  | %      | f  | %      |
| 1  | Kemampuan Memahami jumlah dan ukuran  | 3              | 11,11 | 4 | 14,81 | 9  | 33,33  | 11 | 40,74  |
| 2  | Kemampuan Melakukan kegiatan kecepatan  | 2              | 7,41  | 3 | 11,11 | 8  | 29,63  | 14 | 51,85  |
| 3  | Kemampuan Memahami Bidang yang bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (vertikal dan horizontal) | 3              | 11,11 | 4 | 14,81 | 10 | 37,04  | 10 | 37,04  |
|    | Jumlah  |                | 29,63 |   | 40,73 |    | 100,00 |    | 129,63 |
|    | Rata-rata   |                | 9,88  |   | 13,58 |    | 33,33  |    | 43,21  |

Dilihat dari tabel 1. di atas dapat dikatakan bahwa masih rendahnya kemampuan kognitif di Paud Nurbaiti dalam (1). Memahami jumlah dan ukuran (25,92%) (2). Melakukan kegiatan kecepatan (18,52%), (3). Memahami bidang

yang bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (vertikal dan horizontal) (25,92%). Berdasarkan data tersebut maka dapat dilihat masih rendahnya kemampuan kognitif anak pada paud Nurbaiti.

Melihat dari fenomena di atas tampak perkembangan anak Paud Nurbaiti Kecamatan Pauh Kota Padang, maka penulis ingin melakukan penelitian kelas untuk meneliti peningkatan kemampuan kognitif anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Tikar di Paud Nurbaiti Kecamatan Pauh Kota Padang.

## **B. Identifikasi Masalah.**

Dari uraian latar belakang permasalahan di atas maka identifikasi masalah adalah, masih rendahnya kemampuan perkembangan kognitif anak disebabkan oleh 2 faktor yaitu :

1. Faktor dari dalam diri anak (Faktor Internal).
  - a. Minat anak yang masih kurang dalam bermain dengan bilangan.
  - b. Kondisi fisik anak yang tidak baik
  - c. Kondisi psikologi anak yang terganggu
  - d. Kemampuan atau IQ anak yang berbeda.
2. Faktor dari luar diri anak (Faktor Eksternal).
  - a. Faktor Sekolah.
    - 1) Metoda yang digunakan belum tepat dan benar, sehingga membosankan dan membuat anak jenuh.
    - 2) Media yang digunakan belum lengkap dan bervariasi, sehingga kurang menarik dan menyenangkan bagi anak.

- 3) Pelajaran yang kurang sesuai dengan perkembangan anak
  - 4) Kurang kesiapan guru untuk memberi pembelajaran kepada anak.
- b. Faktor keluarga.
1. Motivasi orang tua yang masih rendah dalam mendidik anak Paud
  2. Bimbingan orang tua yang belum optimal dalam perkembangan kognitif anak
- c. Faktor Masyarakat.
1. Pengaruh teman yang tidak seusianya.
  2. Pengaruh media masa yang tidak sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak.

### **C. Pembatasan Masalah.**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar penelitian ini lebih terfokus dan dapat dilakukan maka permasalahan penelitian ini dibatasi banyak variabel yang mempengaruhi peningkatan kognitif anak pada Paud Nurbaiti, maka penulis membatasi pada rendahnya kemampuan kognitif anak Usia Dini di Paud Nurbaiti Kecamatan Pauh Kota Padang dan metode pembelajaran guru yang harus tepat dan benar sehingga membuat anak bisa belajar

### **D. Rumusan Masalah**

Fenomena yang ada dilapangan penulis dapat melihat perkembangan kognitif anak di Paud Nurbaiti kurang optimal. Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan dapat dirumuskan sebagai berikut : Apakah

dengan menggunakan permainan tikar huruf dan angka dapat meningkatkan kognitif anak dalam (1). Memahami jumlah dan ukuran (2). Memahami tentang waktu, (3). Memahami bidang yang bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (vertikal dan horizontal), di Paud Nurbaiti Kecamatan Pauh Kota Padang

#### **E. Tujuan.**

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk melihat gambaran peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan permainan tikar huruf dan angka dalam hal sebagai berikut :

1. Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam memahami jumlah dan ukuran melalui permainan tikar huruf dan angka
2. Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam melakukan kegiatan kecepatan melalui permainan tikar huruf dan angka
3. Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam memahami bidang yang bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (vertikal dan horizontal) melalui permainan tikar huruf dan angka.

#### **F. Pertanyaan Penelitian.**

Berdasarkan uraian di atas maka pertanyaan penelitian yang hendak di jawab dalam penelitian ini adalah :

- a) Apakah dengan menggunakan permainan tikar huruf dan angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam memahami jumlah dan ukuran.

- b) Apakah dengan menggunakan permainan tikar huruf dan angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam melakukan kegiatan kecepatan
- c) Apakah dengan menggunakan permainan tikar huruf dan angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam memahami bidang yang bergerak, sesuai dengan bidang yang dimilikinya (vertikal dan horizontal)

### **G. Manfaat Penelitian.**

Adapun manfaat penelitian tindakan kelas melalui permainan lompat tikar huruf dan angka untuk peningkatan kemampuan kognitif anak Paud Nurbaiti Kecamatan Pauh Kota Padang adalah :

#### **a. Secara Teoritis**

Untuk mengembangkan pengetahuan tentang metode pembelajaran dalam peningkatan kemampuan anak usia dini agar lebih bervariasi, sehingga kemampuan kognitif anak dapat meningkat.

#### **b. Secara Pratis.**

1. Bagi guru, sebagai bahan informasi atau masukan pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tikar huruf dan angka.
2. Bagi orang tua penelitian ini dapat memperkaya khasanah pengetahuan bagi orang tua dalam mengembangkan kognitif anak dengan permainan lompat tikar huruf dan angka bersama buah hati tercinta yang berada pada usia 5-6 tahun.

## H. Defenisi Operasional.

- a. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami, kesempatan penting.

Witherington dalam Sujiono (2006 ) mengemukakan bahwa “kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah”. Dengan kognitif, anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain, sehingga anak dapat : (1). Kemampuan mengenal jumlah dan ukuran, (2). Kemampuan melakukan kegiatan kecepatan, (3). Kemampuan memahami bidang yang bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (vertikal dan horizontal),

Vigotsvy menyatakan perkembangan kognitif terjadi melalui intraksi anak dengan anggota masyarakat, orang-orang dewasa dan sebaya yang lebih mampu. Mereka berfungsi sebagai pembimbing dan guru yang memberikan informasi dan dukungan yang diperlukan bagi anak untuk tumbuh secara intelektual dalam Hasnah (2011)

- b. Permainan tikar huruf dan angka

Berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut :

- a) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- b) Anak akan menemukan dirinya yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya, serta juga minat dan kebutuhannya.
- c) Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososialserta emosional).
- d) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik.
- e) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Dewey (dalam Montolalu, dkk 2009) percaya bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya mkeningkat melalui intraksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Permainan adalah salah satu permainan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, permainan tikar huruf dan angka dimainkan dengan cara: Menambah, membedakan, menghitung, menentukan, menyebut, dan mengurutkan tikar huruf dan angka.

- c. Memahami jumlah dan ukuran adalah permainan untuk meningkatkan kognitif anak dalam : (1). Menambah jumlah angka yang terdapat pada tikar

1-20, (2). Membedakan jumlah angka yang besar dan yang kecil, (3) menghitung jumlah tikar, (4). Menentukan jumlah tikar dalam kelompok.

- d. Melakukan kegiatan kecepatan adalah permainan dimainkan anak untuk memahami berapa lama anak memainkan atau menyelesaikan permainan dalam waktu yang telah ditentukan.
- e. Memahami bidang yang bergerak sesuai bidang yang dimilikinya (vertikal dan horizontal) adalah permainan ini guna untuk memusatkan perhatian yang lebih terarah statis serta dapat menyebutkan urutan tulisan yang ada di dalam tikar serti A beralih ke B dan 1 beralih ke 2.

#### **I. Asumsi**

Berdasarkan latar belakang masalah maka asumsi penelitian adalah :

1. Perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya yaitu: Hereditas/keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat/identifikasi dan bakat juga kebebasan.
2. Anak adalah individu yang unik dan dalam tahap tumbuh kembang yang pesat, pelaksanaan pembelajaran yang tepat dan sangat membantu perkembangan anak termasuk perkembangan kognitif anak.