

**PENGENALAN KONSEP GANJIL GENAP MELALUI PERMAINAN
KARTU ANGKA DENGAN GAMBAR DI TAMAN KANAK-KANAK
TUAN KADHI IV PADANG GANTING**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**



OLEH:

KASNIZARTI

NIM : 51201/2009

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Pengenalan Konsep Bilangan Ganjil Genap Melalui Permainan Angka dan Gambar di Taman Kanak-Kanak Tuan Khadi IV Padang Ganting

Nama : Kasnizarti

NIM : 2009/51201

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

Dra. Hj. Darliarti, M.Pd
NIP. 19480128 197503 2 001

Ketua Jurusan

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 196220703 198803 2 001

ABSTRAK

Kasnizarti. 2011. Pengenalan Konsep Ganjil Genap Melalui Permainan Angka dengan Gambar di TK Tuan Kadhi IV Padang Ganting. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilatarbelakangi oleh kesulitan anak dalam mengenal konsep ganjil genap. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses peningkatan kemampuan perkembangan kognitif anak dengan menggunakan permainan kartu angka dengan gambar. Penelitian ini dilakukan dua siklus dalam enam kali pertemuan pada semester ganjil tahun pelajaran 2011/2012 di TK Tuan Kadhi IV Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar. Subjek penelitian ini adalah anak Taman Kanak-kanak yang berjumlah 20 orang .

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Perencanaan meliputi perencanaan yang dilakukan sebelum tindakan dilaksanakan seperti menyiapkan RKM, bahan ajar, media, dan penelitian. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menggunakan permainan kartu angka dengan gambar. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan bahwa adanya peningkatan perkembangan kognitif dan siklus I yang pada umumnya masih terlihat rencah. Pada siklus I peningkatan tingkat keberhasilan dan dilanjutkan pada siklus II peningkatan kognitif anak menjadi lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, pencapaian persentase tingkat keberhasilan anak meningkat, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan dan anak melebihi kriteria ketuntasan KKM yang telah diterapkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan perkembangan kognitif anak melalui permainan kartu angka dengan gambar, setelah dilakukan tindakan dari siklus I dan siklus II dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak Taman Kanak-kanak Tuan Kadhi Padang Ganting.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul ***“Pengenalan Konsep Ganjil Genap Melalui Permainan Kartu Angka dengan Gambar Di Taman Kanak-Kanak Tuan Kadhi IV Padang Ganting.*** Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Padang.

Dalam proses penelitian ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Drs. Indra Jaya, M.Pd, selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah memberikan kemudahan-kemudahan pada peneliti dari mulai perkuliahan sampai penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Rakimahwati, M.Pd, selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD-FIP UNP yang telah memberikan petunjuk dan kemudahan.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons, selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GRAFIK.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR BAGAN	xi
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rancangan Pemecahan Masalah.....	6
D. Pembatasan Masalah.....	6
E. Rumusan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	7
H. Definisi Operasional.....	8
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Bermain	11
a. Pengertian Bermain.....	13
b. Tujuan Bermain.....	17
c. Hakikat Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	18
d. Tujuan Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	20
e. Penerapan Konsep Ganjil Genap Kartu Angka Dengan Gambar.....	22
f. Penelitian yang Relevan.....	23
g. Kerangka Konseptual.....	24
h. Hipotesis.....	25
 BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Subjek Penelitian.....	27
C. Sumber Data.....	28
D. Instrumentasi	28
E. Teknik dan Alat Pengumpul Data.....	28

F. Prosedur Penelitian.....	29
G. Teknik Analisis Data.....	34
H. Indikator Keberhasilan.....	36
I. Jadwal Penelitian.....	37

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal.....	38
B. Deskripsi Siklus I.....	42
C. Deskripsi Siklus II.....	64
D. Pembatasan	84

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan	90
B. Implementasi	91
C. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Kondisi Awal Kemampuan Kognitif Anak pada Kondisi Awal.....	39
Peningkatan Pengenalan Konsep Ganjil Genap Melalui Permainan	
2. Kartu Angka dengan Gambar Sebelum Tindakan.....	42
3. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan	
Kartu Angka dengan Gambar pada Siklus 1 Pertemuan Pertama....	46
4. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan	
Kartu Angka dengan Gambar pada Siklus 1 Pertemuan Kedua.....	53
5. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan	
6. Kartu Angka dengan Gambar pada Siklus I Pertemuan Ketiga.....	62
Peningkatan Pengenalan Konsep Ganjil Genap Melalui Permainan	
7. Hasil Tanya Jawab Anak pada Siklus I.....	64
8. Hasil Observasi kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan	
Kartu Angka dengan Gambar pada Siklus II Pertemuan Pertama....	67
9. Hasil Observasi kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan	
Kartu Angka dengan Gambar pada Siklus II Pertemuan Kedua.....	72
10. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan	
Kartu Angka dengan Gambar pada Siklus II Pertemuan Ketiga.....	78
11. Peningkatan Pengenalan Konsep Ganjil Genap Melalui Permainan	
Kartu Angka dengan Gambar pada Siklus II.....	82
12. Hasil Tanya Jawab Anak pada Siklus II.....	84
13. Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak	
Melalui Permainan Angka dengan Gambar.....	88

DAFTAR GRAFIK

Grafik

1. Kondisi Awal Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Angka dan Gambar	40
2. Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Ganjil Genap pada Siklus I	43
3. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Konsep Pengenalan Ganjil atau Genap Melalui Permainan Kartu Angka dan Gambar pada Siklus I Pertemuan Pertama	48
4. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Konsep Pengenalan Ganjil atau Genap Melalui Permainan Kartu Angka dan Gambar Pada Siklus I Pertemuan Kedua	54
5. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Konsep Pengenalan Ganjil atau Genap Melalui Permainan Kartu Angka dan Gambar Pada Siklus I Pertemuan Ketiga	60
6. Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Ganjil Genap pada Siklus I	63
7. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Konsep Pengenalan Ganjil atau Genap Melalui Permainan Kartu Angka dan Gambar Pada Siklus II Pertemuan Pertama	70
8. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Konsep Pengenalan Ganjil atau Genap Melalui Permainan Kartu Angka dan Gambar pada Siklus II Pertemuan Kedua	75
9. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Konsep Pengenalan Ganjil atau Genap Melalui Permainan Kartu Angka dan Gambar pada Siklus II Pertemuan Ketiga	79
10. Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Ganjil Genap pada Siklus II	83
11. Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Angka dengan Gambar.	89

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR

1. Guru menerangkan alat permainan
2. Anak bermain kartu angka dengan gambar
3. Guru menerangkan permainan kartu angka dengan gambar bola
4. Anak menunjukkan angka sedikit dan lebih banyak
5. Anak memasang angka dengan gambar
6. Anak dapat mengetahui jumlah yang sama dan tidak sama (gambar bola)
7. Guru menerangkan bilangan sedikit atau lebih banyak
8. Anak dapat menunjukkan bilangan yang ganjil, genap
9. Menempel gambar jeruk jumlah bilangan yang sama
10. Anak mengelompokkan alat alat keamanan
11. Mengelompokkan alat kesehatan
12. Anak mengelompokkan gambar sesuai dengan angka
13. Anak dapat menunjukkan jumlah angka

DAFTAR BAGAN

BAGAN

- | | |
|------------------------|----|
| 1. Kerangka konseptual | 24 |
| 2. Siklus penelitian | 34 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan dan kualitas bangsa lebih maju, bahwa setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan sebagai mana yang tercantum pada Undang-undang Dasar 1945 pasal 31. Pernyataan ini berbunyi”setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan yang layak” Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) merupakan fase awal bagi pelaksanaan pendidikan dasar yang perlu dikembangkan dalam membentuk kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang bertujuan kepada anak dari lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya (UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003).

Sebagai upaya untuk mencapai tujuan tersebut anak didik Taman Kanak-kanak mulai diberi pendidikan lebih berarti bagi perkembangan anak didik, dan dapat memberikan rasa aman, nyaman, dan menarik bagi anak didik serta mendorong keberanian dan merangsang anak untuk berekspresi atau menyelidiki serta mencari pengalaman baru untuk perkembangan dirinya secara optimal.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tertanggal 17 September 2009 menyatakan standar pendidikan anak usia ini mencakup: 1) standar tingkat pencapaian perkembangan, 2) standar pendidik dan tenaga kependidikan, 3) standar isi, proses, dan penilaian, dan 4) standar sarana dan prasarana, pengelolaan, dan pembiayaan.

Standar tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Pertumbuhan anak yang mencakup pemantauan kondisi kesehatan dan gizi mengacu pada panduan kartu menuju sehat dan deteksi dini tumbuh kembang anak.

Standar pendidik mencakup kualifikasi akademik dan kompetensi guru. Bagi guru PAUD jalur pendidikan formal (TK, RA, dan yang sederajat) dan guru PAUD jalur pendidikan nonformal (TPA, KB, dan yang sederajat) yang belum memenuhi kualifikasi akademik dan kompetensi disebut Guru Pendamping dan Pengasuh. Kualifikasi akademik dan kompetensi guru pendamping yakni memiliki ijazah D-II PGTK atau memiliki ijazah minimal SMA atau sederajat dan memiliki sertifikat pelatihan atau pendidikan atau kursus PAUD yang terakreditasi.

Standar Tenaga Kependidikan PAUD terdiri atas pengawas atau penilik, kepala sekolah, pengelola, tenaga administrasi, dan petugas kebersihan yang diatur sendiri oleh masing-masing lembaga.

Standar isi, proses, dan penilaian meliputi struktur program, alokasi waktu, dan perencanaan, pelaksanaan, penilaian dilaksanakan secara terintegrasi atau terpadu sesuai dengan tingkat perkembangan, bakat atau minat dan kebutuhan anak. Standar ini yang mempertimbangkan potensi dan kondisi setempat, sehingga dimungkinkan terjadinya perbedaan kegiatan dan pelaksanaan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan di lapangan.

Standar sarana dan prasarana, pengelolaan dan pembiayaan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam mendukung pelayanan PAUD. Standar sarana dan prasarana meliputi jenis, kelengkapan, dan kualitas fasilitas yang digunakan dalam menyelenggarakan proses penyelenggaraan PAUD. Standar pengelolaan merupakan kegiatan manajemen satuan lembaga PAUD yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan penyelenggaraan PAUD. Standar pembiayaan meliputi jenis dan sumber pembiayaan yang diperlukan dalam penyelenggaraan dan pengembangan lembaga PAUD.

Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir, mengamati dan merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan, kemampuan merancang, mengingat dan penyelesaian masalah yang dihadapi, karena anak berasal dari latar belakang yang berbeda-beda akan tetapi dapat mengalami kesulitan dalam pengembangan kognitifnya. Perkembangan kognitif anak bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak. Agar anak mengolah pelajarannya dan dapat menemukan bermacam-macam

alternatif pemecahan masalah membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan akan konsep.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada TK Tuan Kadhi IV Padang Ganting pada Tahun Pelajaran 2011/2012 pada Semester I di Kelompok B 1 dalam mengelompokkan benda yang jumlahnya sama-tidak, tidak sama, lebih banyak-lebih sedikit dari 2 kumpulan benda, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20 dan mengenal lambang bilangan 1-20. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dapat menggunakan kartu angka dengan gambar karena anak berada pada tahap profesional kepada berpikir konkrit.

Anak usia TK memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungannya dan anak tertarik untuk menjelajahi dan menemukan jawaban untuk memuaskan dirinya dalam bermain. Agar perkembangan kognitif anak berkembang lebih optimal maka diperlukan bermacam-macam sarana dan prasarana yang mendukung sarana tersebut bisa berupa alat permainan edukatif dengan tujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak di TK.

Alat Permainan Edukatif yang digunakan agar lebih bermakna bagi anak dalam kegiatan pembelajaran, maka dapat dilakukan dengan cara bermain, karena bermain merupakan cara belajar yang baik dan menarik bagi anak. Untuk kesenangan dirinya dan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi anak dengan melibatkan dirinya, baik secara fisik maupun secara psikis, sesuai dengan prinsip belajar di TK bermain sambil belajar dan seraya bermain dalam rangkaian proses pembelajaran.

Keberhasilan belajar anak dapat dicapai lebih baik dengan media dan sumber belajar yang mendukung seperti permainan kartu angka dengan gambar sehingga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis mencoba untuk memberikan solusinya dengan cara mempergunakan kartu angka dengan gambar yang telah dirancang sedemikian rupa untuk kegiatan pembelajaran dengan mengelompokkan kartu angka dengan gambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Tujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep ganjil genap melalui permainan kartu dengan gambar. Dan juga untuk mengetahui jumlah banyak sedikit atau lebih banyak. Mengenal konsep bilangan dan merangsang anak berpikir secara logis agar anak aktif dan kreatif dalam mengembangkan kognitifnya dengan menggunakan metode pembelajaran yang ada di TK sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang seoptimal mungkin, baik pengembangan pembiasaan perilaku maupun pengembangan kemampuan dasar, dalam peningkatan kognitif anak pada kegiatan proses belajar mengajar, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang penulis beri judul pengenalan konsep ganjil, genap melalui permainan kartu angka dengan gambar di TK Tuan Kadhi IV Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara garis besar ditemukan beberapa masalah antara lain :

1. Anak kurang mampu dalam mengelompokkan benda yang jumlahnya tidak sama, lebih banyak-lebih sedikit dari 2 kumpulan benda melalui permainan kartu angka dengan gambar.
2. Anak mengalami kesulitan dalam pengenalan konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20 dalam permainan kartu angka dengan gambar.
3. Strategi pembelajaran yang digunakan peneliti tidak tepat sehingga mempengaruhi terhadap perkembangan kognitif anak.

C. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang telah dikemukakan di atas, maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah penguasaan konsep ganjil melalui angka dan gambar di Taman Kanak-kanak Tuan Kadhi IV Padang Ganting.

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah peneliti pada:

1. Peneliti memanfaatkan permainan kartu angka dengan gambar.
2. Keinginan dan kemampuan anak TK Tuan Kadhi IV Padang Ganting tergolong rendah.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana Permainan Angka dengan gambar dapat meningkatkan pengenalan konsep ganjil genap di TK Tuan Kadhi IV Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar”?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini diharapkan:

1. Untuk mengetahui bagaimana mengoptimalkan permainan angka dan gambar dapat meningkatkan pengenalan konsep ganjil ataugenap di TK Tuan Kadhi IV Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.
2. Untuk mengetahui apakah dengan permainan angka dan gambar dapat meningkatkan pengenalan konsep ganjil ataugenap di TK Tuan Kadhi IV Padang Ganting.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti, guru kolaborator, dan siswa pada kelas yang bersangkutan tentang dampak penggunaan permainan angka dan gambar terhadap pengenalan konsep ganjil ataugenap. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan pengenalan konsep ganjil atau genap melalui permainan angka dan gambar.

H. Definisi Operasional

1. Berhitung adalah merupakan salah satu alamiah yang dapat mengembangkan dimensi-dimensi pada anak baik itu kognitif, imajinasi, emosi, sosial, motorik anak dan bahasa sehingga anak akhirnya berkembang secara optimal.
2. Permainan angka adalah proses melakukan sesuatu yang digunakan untuk bermain angka; Sesuatu yang dimaksudkan disini dapat berupa barang atau alat yang dapat digunakan untuk mendukung terlaksananya kegiatan bermain.
3. Konsep adalah ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

Usia anak usia dini adalah 0 sampai dengan 6 tahun, sedangkan usia Taman Kanak-kanak adalah 4 sampai dengan 6 tahun. Batasan ini sesuai dengan batasan usia anak usia dini menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa usia anak usia ini adalah sejak lahir sampai umur 6 tahun. Sesudah usia 6 tahun anak masuk ke sekolah dasar.

Menurut naskah akademik dan standar nasional pendidikan usia dini dinyatakan bahwa rentang usia perkembangan 0 hingga 6 tahun merupakan usia masa keemasan disebut juga dengan istilah “golden age”. Suatu tahapan usia yang sangat peka, dimana pada masa priode ini pertumbuhan otak sangat cepat yang sangat membutuhkan pendidikan yang sarat dengan aspek sosial, emosi. Jadi pengembangan emosi anak sangatlah perlu dilakukan dan tidak boleh diabaikan karena perkembangan emosi anak sangat mempengaruhi kognitif dan psikomotor anak.

Menurut Sujiono (2007:36), prinsip pendidikan usia dini adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia ini untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua, guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan perkembangan anak usia dini.

Usia pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak, upaya pengembangan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga kesiapan mental, sosial, dan emosional. Sikap atau perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Pada usia tiga tahun pusat perhatian atau minat anak terhadap angka umumnya sangat tinggi, termasuk dalam bermain berhitung dengan angka dan gambar. Seorang guru juga bisa mengarahkan anak didiknya dalam kegiatan bermain berhitung dengan angka dan gambar serta memberikan motivasi pada setiap kegiatan yang dilakukan anak. Sehingga anak dengan sendirinya mampu mengembangkan imajinasinya dengan cara bermain berhitung dengan angka dan gambar.

Dalam kehidupan sehari-hari atau dilingkungan anak juga bisa mengenal angka. Angka sering kali ditemukan dimana-mana, misalnya pada mata uang, kalender, jam dinding, bungkus makanan, tulisan-tulisan di tengah jalan, dan lain-lain. Oleh karena itu, permainan berhitung dengan angka dan gambar sangat menyenangkan bagi anak dan angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak bisa berpikir di dalam bermain angka dan gambar karena mereka sudah kenal dengan angka. Selain itu, permainan berhitung dengan

angka dan gambar, untuk membentuk sikap logis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak.

1. Hakikat Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak, bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Sugianto dalam Salmialis (1995:11) bermain bagi anak mempunyai banyak fungsi dengan pengertian sebagai berikut:

“Bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Bermain berguna untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berpikir maupun perasaan. Bermain memberi anak perasaan menguasai (*Mastery*) atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya. Bermain mencakup penggunaan simbol, tindakan atau objek yang punya arti untuk diri mereka sendiri. Karena bermain tidak terikat pada realitas, maka dimungkinkan bagi anak untuk meningkatkan disiplin dengan tujuan anak menjadi pribadi yang mandiri.

Kegiatan bermain di program pendidikan TK, yaitu Kurikulum 2004 standar kompetensi mendapat porsi yang besar sesuai dengan pendekatan belajar sambil bermain. Bermain memberi kontribusi pada semua aspek perkembangan anak baik fisik, kognitif, sosial emosional, dan moral serta kreativitas.

Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Ia membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial, dan membentuk perilaku.

Banyak teori tentang bermain dari berbagai pakar yang telah mempengaruhi pandangan bermain dalam program pendidikan anak usia dini, baik teori klasikal maupun teori modern. Teori-teori ini penting untuk melatarbelakangi pemahaman, mengapa anak bermain dan harus bermain.

Bermain membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak prasekolah usia 4-6 tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik fisik, intelektual, bahasa, sosial, dan emosional mereka tumbuh dan berkembang dengan kecepatan yang berbeda-beda. Perbedaan-perbedaan yang muncul pada usia tertentu hendaknya menjadi perhatian guru dalam membuat perencanaan kegiatan bermain. Perbedaan-perbedaan yang ada pada anak patut pula dihargai guru.

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunai bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas, Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna-warni atau menirukan sesuatu yang dilihat. Bermain dapat berupa bergerak, seperti berlari, melempar bola, memanjat atau kegiatan berpikir, seperti menyusun puzzle atau mengingat kata-kata sebuah lagu. Dapat pula melakukan bermain kreatif dengan menggunakan krayon, plastisin atau tanah liat.

Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dikatakan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah.

Para ahli berkesimpulan bahwa anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Kebutuhan-kebutuhan jasmaniah dan rohaniahnya anak yang mendasar

sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bersama-sama dengan teman (kelompok). Jadi, bermain itu merupakan kebutuhan anak.

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang sangat menarik dan menyenangkan dilakukan oleh anak, karena bermain sangat berarti bagi dirinya untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pada waktu anak bermain terkandung adanya unsur belajar, maka dalam bermain anak akan belajar dan dengan bermain anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa ada paksaan. Para ahli berpendapat bahwa anak merupakan makhluk yang aktif untuk memenuhi kebutuhan fisiknya maupun psikisnya dalam bermain, baik bermain sendiri, bermain bersama-sama temannya atau bermain secara berkelompok.

Bermain merupakan suatu kegiatan alamiah yang dapat mengembangkan dimensi-dimensi pada anak baik kognitif, imajinasi, emosi, sosial, motorik dan bahasa sehingga anak akhirnya dapat berkembang secara optimal. Melalui kegiatan bermain anak akan menemukan sendiri sebuah konsep dan dari konsep tersebut timbullah rasa ingin tahu anak yang tinggi, sehingga anak merasa puasa dan senang dalam beradaptasi dengan lingkungannya baik itu dalam lingkungan tempat tinggal maupun dalam lingkungan sekolah.

Para ahli mempunyai cara pandang dan pemikiran yang berbeda tentang bermain. Hal ini memperlihatkan betapa pentingnya arti bermain bagi

perkembangan anak. Menurut pendapat ahli Plato (2010:92) mendefinisikan bahwa anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmetika dengan cara permainan membagikan apel kepada teman-temannya.

Menurut pendapat teori Karl Groos (2010:98) bermain adalah sesuatu yang menyenangkan di masa muda, oleh karena itu tetap dilakukan di masa dewasa. Sedangkan ahli lain Piaget (2010:102) berpendapat bahwa saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktikkan dan mengonsolidasikan keterampilan yang baru diperoleh.

Menurut Hurlock (1998:10) menyatakan bahwa:

“Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak guna untuk mendapatkan suatu kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang dilakukan secara suka rela tanpa adanya suatu paksaan atau tekanan dari luar”

Menurut “Piaget” dalam “Hurlock” (1998:25) menjelaskan lagi bahwa: bermain terdiri dari tanggapan yang diulang sekadar untuk kesenangan fungsional. Berbeda dengan pendapat “Bettelheim” dalam “Hurlock” mengatakan bahwa “Kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain, kecuali yang ditetapkan bermain sendiri atau tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Di dalam permainan angka dan gambar ini anak bisa melakukan sesuatu yang diinginkannya yang sifatnya tidak serius dan bisa menyenangkan hati anak.

Disamping itu Hurlock dalam Mayke Sugianto (1995:75) mengemukakan bahwa: kegiatan bermain dapat dikategorikan menjadi 2 bagian yaitu: bermain aktif dan bermain pasif (hiburan). Proporsi waktu yang dicurahkan ke masing-masing jenis bermain itu tidak tergantung pada usia tapi

pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing permainan tersebut”.

Sugianto (1995:11) bermain bagi anak mempunyai banyak fungsi antara lain berguna untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan. Bermain memberi anak perasaan menguasai (Mastery) atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya.”

Menurut Montolalu (2007:1.3) bermain mempunyai arti sebagai berikut:

- 1) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- 2) Anak akan menemukan dirinya, kekuatan dan kelemahannya, juga minat dan kebutuhannya.
- 3) Dapat memberikan peluang kepada anak untuk mengembangkan intelektualnya.
- 4) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek indranya sehingga terlatih dengan baik.
- 5) Secara alamiah dapat memotivasi anak untuk mengetahui lebih mendalam.

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Hurlock, 1997:13).

Selanjutnya dinyatakan, anak diajak bermain untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Disamping itu, bermain juga bersifat belajar, bergerak, dan membentuk perilaku. Vygotsky (2008:49) berpendapat bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang

anak akan menekankan pemusatan hubungan sosial mempengaruhi perkembangan kognitinya.

Senada dengan pendapat di atas, Dewey dalam Montolalu (2007:17) menyatakan bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain, melalui pengalaman awal, bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkrit, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkatkan melalui instruksi dengan teman-teman sebayanya dalam bermain.

Dalam proposal ini permainan berhitung dengan angka dan gambar termasuk ke dalam jenis permainan aktif, alat permainan ini berbentuk kartu dengan tujuan melatih pengembangan kognitif, bahasa, fisik motorik anak, sehingga anak dapat bereksplorasi dan menemukan sendiri pengalaman-pengalaman baru sebagai kepuasan batin bagi anak.

Apa pun batasan yang diberikan tentang pengertian bermain, bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah; suatu dunia anak-anak (Gordon & Brown, 1985:265). Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi, bermain merupakan cermin perkembangan anak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa bermain yaitu suatu kegiatan yang dilakukan anak yang mendatangkan suatu kepuasan dan kesenangan bagi anak itu sendiri. Bermain dilakukan oleh anak

untuk mengembangkan potensi diri, menemukan dirinya, dan mengembangkan intelektualnya, sehingga dengan bermain, dapat memberi motivasi bagi anak lebih dalam untuk mendapatkan pengetahuan dalam dunia sosialnya, membentuk cara berpikir untuk memecahkan masalah.

b. Tujuan Bermain

Sering kali adanya larangan dalam kehidupan sehari-hari anak untuk mengekspresikan dirinya, maka melalui bermain anak melampiaskan larangan tersebut untuk mengembangkan dirinya dengan bergembira, sehingga merupakan suatu tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak Taman Kanak-kanak, maka tujuan bermain menurut Moeslichatoen (1992:32) menyatakan tujuan bermain dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mendukung imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Sedangkan menurut Diknas (2002:56) antara lain:

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperolehnya.
- 2) Melatih kemampuan berbahasa anak agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.
- 3) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus.

- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan anak.
- 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinil.
- 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenal bermacam-macam perasaan dan menubuhkan kepercayaan diri.
- 7) Mengembangkan kemampuan sosial, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, dan menyesuaikan diri dengan teman.

Tujuan dari bermain menurut pendapat tersebut di atas agar anak mampu menghubungkan pengalaman yang lama dengan pengetahuan yang baru diperoleh anak, sehingga dapat mengembangkan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial, dan emosional anak dan anak mencipta, mengembangkan kreatifitasnya agar berkembang seoptimal mungkin.

c. Hakikat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Manfaat bermain bagi perkembangan anak yaitu: anak bisa berkembang secara optimal dan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Menurut Hurlock mengatakan bahwa ada manfaat yang diperoleh anak dari kegiatan bermain, antara lain:

- a. Untuk perkembangan fisik

Artinya dengan melalui suatu kegiatan bermain anak akan mampu tuntuk menembangkan otototnya guna untuk melatih seluruh tubuh sebagai penyalur tenaga sehingga anak dapat tumbuh sehat.

b. Dorongan komunikasi

Artinya denan bermain anak akan mampu berkomunikasi dengan lancar sehingga mengerti apa yang dibicarakan oleh orang lain.

c. Untuk rangsangan bagi kreatifitas anak

Artinya dengan melalui kegiatan bermain anak dapat menemukan sesuatu yang baru yang dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan sendiri.

d. Untuk perkembangan wawasan diri

Artinya dengan bermain anak akan mengetahui kemampuan yang ada dalam dirinya dan bisa untuk mengembangkan untuk masa yang akan datang.

e. Belajar bermasyarakat

Artinya dengan bermain anak dapat membentuk hubungan sosial, serta anak bisa menghadapi dan memecahkan masalah yang ditimbulkan dalam hubungan sosial.

Disamping itu melalui suatu permainan anak akan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dengan jalan saling bercerita dan berbagi pengalaman dengan anak seusia dalam kelompok bermain. Dengan adanya permainan berhitung melalui angka dan gambar, maka sambil bermain anak bisa mengenal angka 1-10 melalui benda berupa kerang dan angka dan gambar.

d. Tujuan Bermain Berhitung Bagi Anak Usia Dini

Secara umum permainan berhitung di Taman Kanak-kanak bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung. Sehingga pada saatnya nanti anak-anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Disamping itu, permainan berhitung juga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran pada anak didik sesuai dengan taraf perkembangan berfikirnya yang dimulai dari berfikir konkrit menuju berfikir abstrak atau dari berfikir melalui perasaan menuju berfikir tanpa objektif atau nyata.

Selanjutnya berdasarkan pendapat di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa tujuan bermain berhitung di Taman Kanak-kanak adalah:

- a. Dapat mengembangkan kognitif dan kreativitas anak.
- b. Anak didik dapat mencocokkan antara angka dan gambar.
- c. Dapat mengembangkan motorik halus anak.

Disamping itu, menurut Yulsyofriend (2000:2), tujuan umum permainan berhitung bagi anak usia dini adalah agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Secara khusus permainan berhitung bagi anak usia dini adalah agar anak:

- a. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.

- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- d. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya.
- e. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Martini (2006:45) menyatakan kesadaran terhadap hitungan tidak hanya menyangkut kemampuan untuk menghitung “satu, dua, tiga, dan seterusnya....” Dalam masa ini juga berkembang kemampuan untuk memahami bahwa satu objek berhubungan dengan objek lainnya dan dapat dipasangkan.

Pemahaman untuk berhitung juga berhubungan dengan pengetahuan terhadap strategi dalam menghitung, yang berkaitan dengan menjumlah dan mengurangi. Pengembangan kemampuan dasar menghitung dapat dilakukan dengan membiasakan anak berinteraksi dengan situasi yang berkaitan dengan kegiatan menghitung, seperti:

1. Hari ini, hanya empat anak yang dapat bermain dengan balok kecil.
2. Menghitung kehadiran anak di sekolah.
3. Memilih empat anak untuk membeli ikan baru untuk akuarium.
4. Menata meja dengan satu piring, satu gelas, dan satu serbet makan.’
5. Memperkirakan berapa kali anak dapat melompat.
6. Melakukan permainan yang mengandung giliran.
7. Mencocokkan jumlah benda dengan angkanya.
8. Menuliskan angka sesuai dengan jumlah bendanya.

e. Penerapan Konsep Ganjil Genap Kartu Angka dengan Gambar

Belajar Matematika dapat mengembangkan beberapa aspek kemampuan pada anak seperti kemampuan sosial, emosional, kreativitas, fisik dan tentu saja kemampuan intelektual. Melalui kegiatan belajar sambil menerapkan permainan matematika, secara tidak langsung anak akan belajar mengenal banyak hal. Dengan perkataan lain melalui pembelajaran matematika anak akan memiliki keterampilan berpikir secara sistematis.

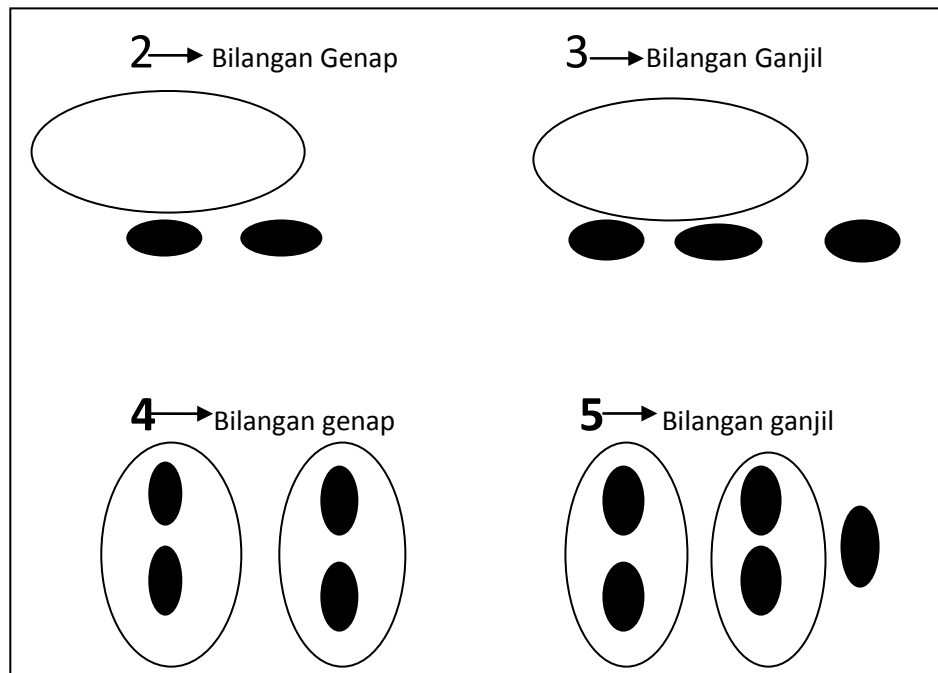
Menurut Ali Nugraha, (2005:36) teori perkembangan kognitif, yang terpenting adalah bukan anak menyerap sebanyak-banyaknya pengetahuan, tetapi adalah bagaimana dapat mengingat dan mengendapkan yang diperolehnya, serta bagaimana ia dapat menggunakan konsep dan prinsip yang dipelajarinya itu dalam kehidupannya atau belajarnya. Jadi nilai yang sesungguhnya dari sifat pengembangan kognitif harus mengarah pada dua dimensi, yaitu dimensi isi dan dimensi proses.

Konsep ganjil atau genap bertujuan untuk memperluas konsep bilangan ganjil atau genap. Untuk membuat angka dan gambar ini alat dan bahan yang penulis gunakan antara lain :

1. Potongan-potongan kertas ukur 24 x 4
2. Popcorn
3. Lem
4. Spidol warna merah dan biru

Cara penerapan konsep ganjil atau genap melalui angka dan gambar

1. Beri tiap anak satu kertas putih seperti gambar di bawah ini



2. Di bawah tiap angka, anak menempelkan popcorn sebanyak angka yang tertulis.
3. Kemudian anak melingkari popcorn masing-masing lingkaran 2 popcorn yang tertulis.
4. Jelaskan bahwa jika semua popcorn mendapat pasangan berarti angkanya genap dan jika ada popcorn yang tidak mempunyai pasangan berarti angka ganjil.
5. Anak mewarnai kertas yang bilangannya ganjil dengan spidol biru, angka genap dengan spidol merah.

f. Penelitian yang Relevan

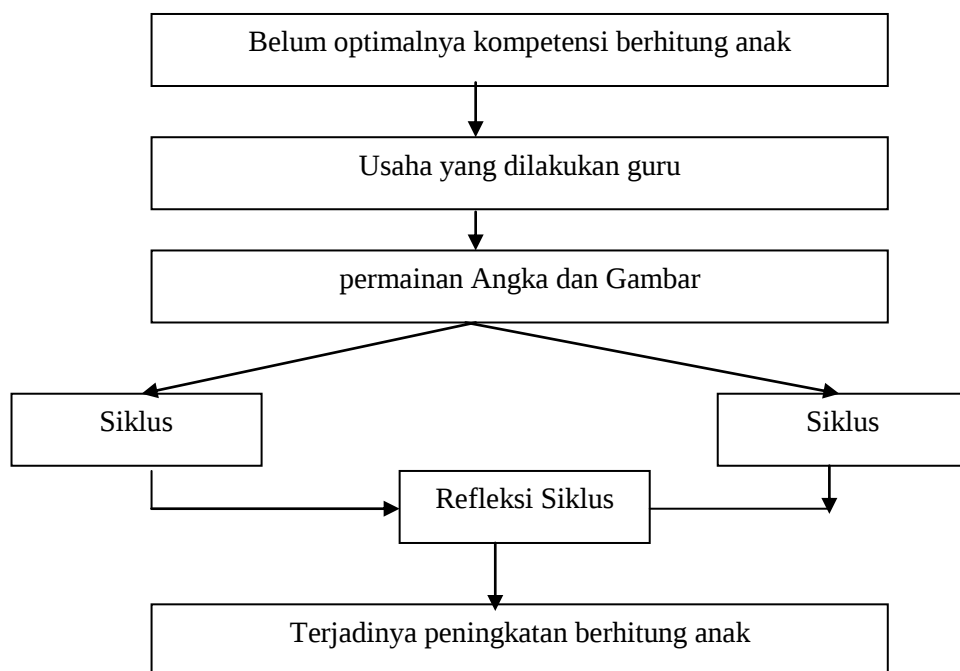
Penelitian yang sudah dilakukan tentang peningkatan kemampuan berhitung telah diteliti oleh Susanti menyimpulkan: permainan angka dan gambar membuat anak merasa senang, kreatif dan gembira, serta dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, kognitif dan fisik motorik, seni dan membentuk sikap

prilaku pada diri anak dan mempunyai rasa ingintahun yang cukup tinggi. Disamping itu, anak tidak sekadar bermain dan mengenal bentuk, warna, angka, seni dan melatih daya pikir dan membentuk sikap prilaku pada diri anak melalui permainan ini anak bisa mengenal konsep bilangan 1-10 dengan melalui praktik langsung dengan cara anak disuruh mengambil benda-benda.

g. Kerangka Konseptual

Media ini dipilih karena media ini dapat dilihat, diraba, dan diperagakan langsung oleh murid Taman Kanak-kanak. Disamping itu, dengan menggunakan media ini membantu guru dalam membimbing siswa dalam meningkatkan kompetensi berhitung dan juga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat bagan berikut.

Bagan 1. Kerangka Konseptual



Kompetensi berhitung anak yang masih rendah atau belum optimal perlu dilakukan usaha-usaha oleh guru. Usaha ini antara lain dengan menggunakan permainan angka dan gambar. Kegiatan untuk meningkatkan kompetensi berhitung anak dilakukan guru melalui kegiatan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap akhir siklus dilakukan kegiatan refleksi. Diharapkan akhir kegiatan ini terjadi peningkatan terhadap berhitung anak.

h. Hipotesis

Melalui bermain angka dan gambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak Taman Kanak-kanak Tuan Kadhi IV Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan strategi pembelajaran dalam upaya peningkatan perkembangan kognitif anak melalui bermain kartu angka dengan gambar, telah berhasil mengembangkan kognitif anak dalam belajar. Peningkatan perkembangan kognitif anak, dapat dilihat dari peningkatan nilai yang lebih baik sebelum dilakukan tindakan.
2. Hasil penelitian ini juga mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dengan memakai sarana belajar kartu angka dengan gambar
3. Alat permainan kartu angka dengan gambar selain peningkatan kognitif anak dapat meningkatkan kemampuan diri dan dapat mengembangkan social, emosional anak dalam bermain.
4. Bermain merupakan kegiatan yang dapat menarik dan penting bagi anak, karena melalui bermain anak belajar tentang dirinya, bermain yang bermakna bagi anak melalui gambar-gambar untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi anak.
5. Perkembangan kognitif anak TK Tuan Kahadi IV Padang Ganting setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas menunjukkan hasil yang lebih baik, sehingga anak dapat membilang, anak dapat memprediksi urutan

berikutnya, dapat membilang membedakan jumlah bilangan sedikit atau lebih banyak, dapat mengenal jumlah bilangan sedikit atau lebih banyak.

6. Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan akhir dari penelitian ini bahwa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui permainan kartu angka dengan gambar dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak TK Tuan Khadi Padang Ganting.

B. Implementasi

1. Disarankan kepada para guru untuk dapat mencoba cara-cara yang diterapkan dalam penelitian ini dengan berbagai cara dan variasinya dalam pembelajaran di sekolah.
2. Menggunakan media kartu angka dengan gambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di taman Kanak-Kanak.
3. Agar pembelajaran lebih baik dan menarik minat anak disarankan agar guru lebih kreatif mengembangkan kegiatan pembelajaran yang disajikan.

C. Saran

Berdasarkan pembahasan refleksi dan kesimpulan diatas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Pihak sekolah supaya menyediakan alat permainan dan alat peraga khususnya.kartu angka dengan gambar dalam pembelajaran untuk peningkatan perkembangan kognitif anak.

2. Peneliti yang lain disarankan dapat mengungkap lebih jauh tentang peningkatan perkembangan kognitif anak melalui permainan kartu angka dengan gambar.
3. Disarankan hasil penelitian ini dijadikan sebagai bahan dan sumber bagi pihak-pihak terkait dalam pengembangan pendidikan di Taman Kanak-kanak diantaranya dinas pendidikan nasional dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum Standar Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Darmansyah. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Sukabina Press.
- Epanita. 2011. *Upaya Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Angka dan Gambar di TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung*.
- Jamaris, Martini. 2005. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PPS UNJ Jakarta.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran: Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nugraha, Ali. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Buku Panduan Penulisan Tesis*.
- Sujiono. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Undang-undang Dasar 1945.
- Yuliani. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yulshofriend. 2000. *Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.