

**PENINGKATAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN CONGKLAK  
WADAH TELUR DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH VII  
KECAMATAN LUBUK BEGALUNG KOTA PADANG**

**SKRIPSI**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh:**

**RUSFITTA MEDIA  
NIM: 2010/57279**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

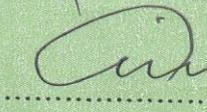
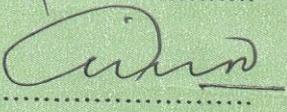
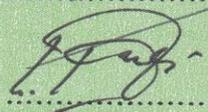
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur  
di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah VII Kecamatan Lubuk Begalung  
Kota Padang

Nama : Rusfita Media  
NIM : 2010/57279  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Juli 2012

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd I.	
2. Sekretaris	: Asdi Wirman, S. Pd. I	2. 
3. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Rivda Yetti	4. 
5. Anggota	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	5. 

## ABSTRAK

**Rusfita Media / 2012 : “Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur di Taman Kanak-kanak Aisyiyah VII Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Fenomena yang terjadi adalah anak belum bisa menghubungkan konsep bilangan dengan benda, anak belum bisa mengenal konsep bilangan, kurang mampunya anak mengurutkan bilangan. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kognitif anak yaitu melalui permainan congklak wadah telur. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini mengenal konsep bilangan dengan benda melalui permainan congklak wadah telur di TK Aisyiyah VII Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian murid TK Aisyiyah VII Padang pada kelompok B1 yang berjumlah 12 orang pada tahun ajaran 2011/2012. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus, masing-masing siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi dan format hasil penilaian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I peningkatan kognitif anak pada umumnya masih terlihat kurang baik sesuai dengan persentase tingkat keberhasilan dan dilanjutkan pada siklus II peningkatan kognitif anak menjadi lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, terlihat dari persentase tingkat keberhasilan untuk setiap indikatornya, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak sangat memuaskan. Hal ini membuktikan bahwa permainan congklak wadah telur dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah VII Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur di Taman Kanak-kanak Aisyiyah VII Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang**”. Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses menyelesaikan skripsi ini peneliti banyak melibatkan bantuan dari berbagai pihak baik secara moril maupun material. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan baik dan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Asdi Wirman, S.Pd I selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan baik dan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku sekretaris jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan PD I, II, III yang telah memberikan kemudahan dalam penelitian skripsi ini.
6. Kepada UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Lubuk Begalung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian

7. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di PG-PAUD dan tata usaha di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
8. Ibu Kepala TK Aisyiyah VII yang telah memberikan kesempatan bagi Peneliti untuk meneliti.
9. Terima kasih kepada Defita selaku guru pendamping di TK Aisyiyah VII Padang
10. Kedua Orang Tua (Jufri dan Hamidah), Suami (Syafri), anak-anak (Adinof, Buyung, Suci, dan Wulan), serta Adik-adik (Al, Sil, Enda, Endi) serta teman-teman dan sahabat peneliti yang telah begitu banyak memberikan doa dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
11. Teman-teman angkatan 2010 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani perkuliahan.
12. Anak-anakku Kelompok B1 yang kucintai

Akhirnya peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan dalam kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Juli 2012

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah .....	6
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	7
H. Definisi Operasional .....	8
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	9
A. Landasan Teori .....	9
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	9
2. Perkembangan Kognitif .....	14
3. Perkenalan Bilangan Anak Usia Dini .....	20
4. Bermain .....	25
5. Permainan Congklak Wadah Telur .....	27
B. Penelitian Yang Relevan .....	29
C. Kerangka Konseptual .....	29
D. Hipotesis .....	30
<b>BAB III. RANCANGAN PENELITIAN</b> .....	31
A. Jenis Penelitian .....	31
B. Subjek Penelitian .....	32
C. Prosedur Penelitian .....	32
D. Instrumentasi .....	36
E. Teknik Pengumpulan Data .....	36
F. Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN</b> .....	39
A. Deskripsi Data .....	39
1. Deskripsi Kondisi Awal .....	39
2. Deskripsi Siklus I .....	41

3. Deskripsi Siklus II.....	58
B. Analisis Data .....	73
C. Pembahasan.....	75
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	77
B. Implikasi .....	77
C. Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
1. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	40
2. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur Siklus I Pertemuan Pertama .....	45
3. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur Siklus I Pertemuan Kedua.....	49
4. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur Siklus I Pertemuan Ketiga.....	53
5. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kognitif Melalui Permainan Congklak Wadah Telur Siklus I.....	55
6. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur Siklus II Pertemuan Pertama.....	61
7. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur Siklus II Pertemuan Kedua.....	65
8. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur Siklus II Pertemuan Ketiga .....	69
9. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kognitif Melalui Permainan Congklak Wadah Telur Siklus II .....	71

## DAFTAR GRAFIK

	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual .....	30
2. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas .....	32
3. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	41
4. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	46
5. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur pada Siklus I Pertemuan Kedua .....	50
6. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur pada Siklus I Pertemuan Ketiga .....	54
7. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kognitif Melalui Permainan Congklak Wadah Telur Siklus I.....	56
8. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur pada Siklus II Pertemuan Pertama .....	62
9. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur pada Siklus II Pertemuan Kedua .....	66
10. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur pada Siklus II Pertemuan Ketiga.....	70
11. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kognitif Melalui Permainan Congklak Wadah Telur Siklus I.....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
1. Rincian Data Peserta Didik TK Aisyiyah VII Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang .....	84
2. Rencana Kegiatan Harian (RKH).....	85
3. Dokumentasi .....	90
4. Surat Izin Penelitian .....	95

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 8 (delapan) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut

Pendidikan TK sebagaimana dinyatakan dalam Undang–Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 3 merupakan Pendidikan Anak usia Dini pada jalur Pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi psikis maupun fisik yang meliputi moral, dan nilai–nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/ motorik, dan seni, untuk siap memasuki Pendidikan Sekolah Dasar.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki Sekolah Dasar (SD). Lembaga ini dianggap penting, karena usia ini merupakan usia emas (*golden age*) yang merupakan “masa peka “ dan hanya datang satu kali. Masa peka adalah masa yang menuntun perkembangan anak secara optimal. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa, anak SD yang tinggal kelas, *drop out*, khususnya pada kelas disebabkan karena anak tersebut tidak melalui pendidikan TK.

Tujuan TK membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik, membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Program Pembelajaran di TK dilaksanakan melalui 2 cakupan yaitu bidang pengembangan pembiasaan melalui moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian. Dan bidang pengembangan kemampuan dasar melalui bahasa, kognitif, fisik/ motorik dan seni. Dari berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang perlu disusun oleh guru, diantaranya adalah bentuk kegiatan pembelajaran kognitif. Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan di TK adalah bidang pengembangan kognitif. Untuk menyusun model pembelajaran kognitif, guru diharapkan mengacu kepada pedoman pembelajaran ini. Kemampuan kognitif dipersiapkan guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan pembelajaran bidang kemampuan kognitif yang dikembangkan dan diimplementasikan di sekolah tidak harus seperti contoh dalam pedoman ini.

Sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas guru harus menyusun satuan kegiatan mingguan dan satuan kegiatan harian. Pembelajaran kognitif ini dapat dipergunakan oleh guru sebagai bahan rujukan dengan cara

menyesuaikan dengan kemampuan guru, alat peraga yang tersedia, dan perkembangan anak.

Media permainan merupakan suatu media yang di desain untuk memecahkan masalah pembelajaran kognitif, karena media permainan dapat menciptakan proses pembelajaran dengan nuansa bermain. Penggunaan media permainan pada proses pembelajaran matematika merupakan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika di kelas.

Bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting. Sebab, melarangnya dari bermain seraya memaksanya untuk belajar terus menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya. Bermain tidak bisa lepas dari diri anak, tidak bisa dipungkiri bahwa usia anak adalah usia bermain. Oleh karenanya peneliti mengadakan penelitian melalui sebuah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Akhirnya peranan guru dalam melaksanakan permainan di TK sangat dibutuhkan sekali karena sebagai pendidik juga berperan sebagai fasilitator, mediator, motifator, transformator. Untuk mengoptimalkan peranan guru sebagai di sebut di atas dapat dilakukan dengan berbagai macam permainan. Mengingat pentingnya masa bermain anak usia dini maka peranan stimuli berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh pendidik, baik orang tua, guru, atau orang lain yang ada di sekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi

yang dimaksud meliputi: moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni

Aktivitas yang dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, bermain juga membantu anak mengenal dirinya dan beradaptasi dengan lingkungannya di mana ia hidup. Melalui bermain anak dapat memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi, menemukan dan mengekspresikan perasaannya.

Banyaknya orang tua menghendaki agar anak-anak mereka segera memiliki kemampuan berhitung di samping membaca dan menulis, maka dalam permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan tersebut diharapkan dapat mengembangkan aspek kognitif anak dengan bentuk-bentuk permainan yang efektif dan menyenangkan. Pada usia 3 tahun minat anak terhadap angka atau bilangan umumnya sangat besar. Di lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka atau bilangan sering sekali ditemui, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender, bahkan pada kue atau makanan, tetapi anak belum dapat menunjukkan angka yang dimaksud. Oleh karena itu dapat dikatakan angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah permainan berhitung mulai diperkenalkan pada anak.

Kenyataan yang peneliti temukan di TK Aisyiyah VII antara lain anak belum bisa mengenal konsep bilangan, anak belum bisa menghubungkan konsep bilangan dengan benda, kurang mampunya anak mengurutkan

bilangan, kurangnya media dalam pembelajaran. Seyogyanya guru seharusnya mampu menciptakan permainan yang yang mengundang rasa ingin tahu anak. Ketertarikan anak terhadap sesuatu yang baru segera direspons oleh guru dan *feedback* tersebut mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Tindakan yang di ambil oleh guru adalah dengan menggunakan permainan congklak wadah telur untuk meningkatkan kognitif anak fokusnya pada anak bisa mengenal konsep bilangan dan dapat menghubungkan konsep bilangan dengan benda.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk menuangkan kedalam skripsi yang berjudul “Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur di TK Aisyiyah VII Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang di hadapi dalam pembelajaran di TK Aisyiyah VII Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang, sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak
2. Anak belum bisa menghubungkan konsep bilangan dengan benda
3. Anak belum bisa mengenal konsep bilangan.
4. Rendahnya kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti memberikan batasan masalah hanya pada anak belum bisa menghubungkan konsep bilangan dengan benda di TK Aisyiyah VII Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahannya ”Bagaimanakah permainan congklak wadah telur dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak untuk mengenal konsep bilangan dengan benda di TK Aisyiyah VII Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang”

### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan perumusan masalah di atas tindakan yang diambil untuk memecahkan masalah, yaitu dengan mengaplikasikan permainan congklak wadah telur untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak menghubungkan konsep bilangan dengan benda di TK Aisyiyah VII Kecamatan Lubuk Begalung Padang.

### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rancangan pemecahan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini mengenal konsep bilangan dengan benda melalui permainan congklak wadah telur di TK Aisyiyah VII Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang.

## **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait meliputi :

1. Anak di kelas B1 Aisyiyah VII yang terlibat sebagai subjek penelitian.

Secara khususnya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, secara umum untuk meningkatkan pengembangan kognitif anak.

2. Guru

a. Dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan congklak wadah telur untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

b. Dapat memberi petunjuk bagi seorang guru dalam memecahkan kesulitan yang ada pada anak dalam meningkatkan kognitif.

3. Sekolah

a. Meningkatnya kualitas sekolah, sehingga tamatan TK memiliki kesiapan yang sesuai dengan standar penerimaan di SD.

b. Lembaga Memberikan masukan kepada kepala sekolah yang terkait dengan kelengkapan sarana dan prasana pembelajaran yang harus dilengkapi dengan tujuan perkembangan anak dalam proses belajar mengajar

4. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam pembelajaran kognitif.

## H. Definisi Operasional

### 1. Kognitif

Kemampuan kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah merupakan suatu proses berpikir untuk berusaha untuk menghubungkan konsep bilangan dengan benda.

### 2. Konsep Bilangan

Konsep bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang ada didalamnya terdapat unsur-unsur penting yang terdapat dalam bilangan seperti nama, urutan, lambang dan jumlah.

### 3. Permainan Congklak Wadah Telur

Permainan congklak wadah telur dalam penelitian ini adalah permainan yang menggunakan wadah telur sebagai congklak untuk biji congklak digunakan kancing baju atau biskuit sebagai gantinya. Pada tiap cekungan di wadah telur ditempel kertas kecil bertuliskan angka, 1 sampai 10.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak merupakan individu yang unik, dan memiliki kekhasan tersendiri, kajian tentang anak selalu menarik sehingga memunculkan berbagai pandangan tentang arti sebenarnya tentang anak.

Hartati (2005: 8) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Menurut Suyanto (2005: 6) hakekat anak usia dini adalah setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam, setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan, setiap anak bersifat unik tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam.

## **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Hartati (2005: 8) mengemukakan bahwa karakteristik anak usia dini adalah:

- a. Anak itu bersifat egosentris.
- b. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar
- c. Anak adalah makhluk sosial
- d. Anak bersifat unik
- e. Anak umumnya kaya dengan fantasi
- f. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek
- g. Anak merupakan masa belajar yang potensial

Solehuddin dalam Masitoh (2006: 6.4) mengungkapkan karakteristik anak adalah “ Unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egisentris, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, gaya imajinasinya tinggi, senang berteman”. Keunikan anak sebagaimana dikemukakan di atas memberikan implikasi bagi para guru untuk dapat memilih dan menggunakan strategi yang paling tepat dalam melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, bersifat unik, aktif, kaya dengan fantasi, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, senang berteman.

## **c. Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini**

### 1) Pengertian

Perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 20 tahun. Perkembangan setiap bidang

dibahas secara terpisah namun harus dipahami bahwa setiap bidang perkembangan merupakan bagian dari keseluruhan perkembangan dan suatu unit kesatuan yang terdiri atas, banyak aspek perkembangan Ramli (2005: 67): mengemukakan bahwa:

Kesadaran kepada diri-sendiri berkembang kearah perhatian kepada orang lain, dari kesadaran untuk ini dan di sini kearah kesadaran dan keingintahuan intelektual yang lebih luas, dari pemerolehan fakta terpisah kearah konseptualisasi dan perkembangan minat yang mendalam pada simbol.

Sedangkan menurut pendapat Salkin dalam Ramli (2005: 43) menyatakan perkembangan ialah suatu rangkaian perubahan progresif yang terjadi dalam suatu pola yang dapat diprediksi sebagai hasil interaksi antara faktor biologis dan lingkungan

Hartati (2005:17) Perkembangan ialah pertumbuhan psikologi fisik sebagai hasil dari proses. Pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak, ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam waktu tertentu menuju kedewasaan, aspek perkembangan anak meliputi, fisik, intelegensi, emosi, bahasa, sosial, kepribadian, moral, dan kesadaran beragama.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah pertumbuhan dan perkembangan psikologis fisik sebagai hasil dari proses dan pematangan fungsi-fungsi fisik anak.

## 2) Karakteristik Pengembangan Anak Usia Dini

Berbagai karakteristik perkembangan anak usia dini perlu dipahami oleh pendidik untuk memudahkan dalam pendampingan

perkembangan anak usia dini sebagai anak didik. Karakteristik tersebut menurut Bredekamp & Copple dalam Ramli (2005:68) adalah sebagai berikut:

- 1) Ranah perkembangan anak-fisik, sosial emosional, bahasa, kognitif saling berkaitan,
- 2) Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relative teratur,
- 3) Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda,
- 4) Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif,
- 5) Perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi,
- 6) Anak-anak adalah pembelajar yang aktif,
- 7) Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan,
- 8) Bermain merupakan alat yang penting bagi perkembangan sosial anak,
- 9) perkembangan maju saat anak memiliki kesempatan mempraktikkan keterampilan baru,
- 10) Anak-anak menunjukkan cara-cara belajar yang berbeda-beda
- 11) Anak-anak berkembang dan belajar dengan sangat baik.

Selanjutnya Hartati (2005:35) karakteristik perkembangan anak usia dini (0-8) tahun adalah individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan, karena itulah anak usia

dini disebut sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hakekat perkembangan anak usia dini adalah suatu proses perkembangan yang sangat pesat, yang terlihat dari perkembangan fisik, psikologis dan emosional dan anak menunjukkan cara-cara yang berbeda dalam perkembangannya

### 3) Kebutuhan Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini sebagai individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan bukan anak yang pasif melainkan aktif dalam proses tumbuh-kembangnya. Kebutuhan anak yang beraneka ragam. Menurut Cronbach Nelson dalam Ramli (2005:83) anak membutuhkan kasih sayang, penerimaan oleh sebayanya, penerimaan oleh orang-orang yang memiliki otoritas kemandirian, kompetensi dan harga diri. Berdasarkan kebutuhan di atas, secara umum kebutuhan anak dapat dibagi menjadi kebutuhan besar, yaitu kebutuhan fisik dan kebutuhan psikologis.

Pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir, sesungguhnya tidak dapat dipisahkan, pertumbuhan fisik anak erat hubungan dengan perkembangan fisik motoriknya, Berdasarkan teori Maslow teori piramida kebutuhan manusia berkembang secara bertahap dari kebutuhan fisik terlebih dahulu,

(<http://www.google.JurnalAneakhira.Teori Maslow>, diakses 15 November 2011)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kebutuhan perkembangan anak usia dini adalah kebutuhan fisik, pola perkembangan kebutuhan anak sesuai dengan pola yang teratur dan bertahap.

## **2. Perkembangan Kognitif**

### **a. Pengertian**

Matematika merupakan proses kemampuan-kemampuan yang membantu anak sejak dini dengan kehidupan atau lingkungan di sekitar mereka, secara alamiah anak memperoleh kemampuan-kemampuan ini secara bertahap bahkan sampai bertahun-tahun untuk membangun pengetahuan dasar mereka, setiap anak memiliki perkembangan dan tahapan yang berbeda-beda sesuai dengan tingkatannya sebelum naik ke tingkat yang lebih mahir, bahkan di antara mereka merupakan pemecah masalah yang hebat.

Konsep matematika modern sekarang ini tidak lagi hanya pada konsep bilangan, tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak di mana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan atas alasan logis dengan menggunakan pembuktian deduktif. Matematika sebagai ilmu mengenai struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan dengan operasi yang ditetapkan (Paimin, 1998).

Menurut Pakasi dalam Nurlela (2009:27) bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang terdapat unsur-unsur penting seperti nama, urutan, lambang, dan jumlah, sedangkan menurut Caufield dalam Sudono (2000:393) mengemukakan bahwa 'bilangan adalah bagian dari pengalaman anak-anak sehari-hari. Sebagaimana yang telah dikemukakan bahwa bilangan dan operasi bilangan merupakan salah satu pembelajaran matematika. Suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan sesuatu dapat juga dimaknai sebagai kemampuan sebagai memecahkan masalah.

Penguasaan konsep jumlah dasar dimana anak sudah dapat memahami konsep bilangan dengan menggunakan media yang kongkrit. Pemahaman konsep ini berkembang setelah anak menguasai konsep jumlah, tetapi bukan berarti anak menguasai konsep jumlah, anak telah memahami konsep jumlah tersebut. Pada tahap ini anak masih harus diberikan kegiatan pembelajaran agar anak dapat mengerti dan memahami pemahaman konsep bilangan.

Gagne dalam Jamaris (2003:17) menyatakan pengertian kognitif adalah sebagai berikut:

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal dalam susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Perkembangan kognitif itu bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Semua dapat melalui berbagai kegiatan, metode, teknik dan alat permainan yang di persiapkan pendidik.

Depdiknas (2010: 119) menyatakan pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses berfikir yang terjadi secara internal berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu.

#### **b. Ciri-ciri Kognitif**

Depdiknas (2010: 119) yaitu: 1) berpikir lancar, yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar, 2) berpikir luwes, yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda, 3) berpikir terperinci (*elaborasi*), yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.

Selanjutnya Dewi (2005: 20) menyatakan ciri kognitif yaitu 1) anak sudah mampu menggambarkan objek yang secara fisik tidak hadir seperti anak mampu menyusun balok kecil untuk membangun rumah-rumahan, 2) anak tidak mampu memahami perspektif atau cara berpikir orang lain (*egosentris*), 3) Anak belum mampu berpikir kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian, seperti anak tidak mampu menjawab alasan mengapa menyusun balok ini.

### c. Tujuan Pengembangan Kognitif

Sujiono dkk (2006: 1.12) Tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan daya pikir. Dalam pengembangan daya pikir tersebut dapat disesuaikan dengan bidang pengembangan kognitif itu sendiri, adapun pengembangan kognitif tersebut adalah bidang pengembangan auditori, visual, kinestik, aritmatika, dan sains.

(<http://www.Google.AnakCeria.com>, diakses tanggal 17 Januari 2012) tujuan-tujuan Kognitif Ranah kognitif atau cognitive domain meliputi segi intelektual dan proses kognitif, yakni :

1. Mengetahui, yakni mempelajari dan mengingat fakta, kata-kata, istilah, peristiwa, konsep, prinsip, aturan, kategori, metodologi, teori, dan sebagainya.
2. Memahami, yakni menafsirkan sesuatu, menterjemahkannya dalam bentuk lain, menyatakannya dengan kata-kata sendiri, mengambil kesimpulan berdasarkan apa yang diketahui, menduga akibat sesuatu berdasarkan pengetahuan yang dimiliki, dan sebagainya.
3. Menerapkan, yaitu menggunakan apa yang dipelajari dalam situasi baru, mentransfer.
4. Menganalisis, yaitu menguraikan suatu keseluruhan dalam bagian-bagian untuk melihat hakikat bagian-bagiannya serta hubungan antara bagian-bagian itu.

5. Mensintesis, yaitu menggabungkan bagian-bagian dan secara kreatif membentuk sesuatu yang baru.
6. Mengevaluasi, yakni menggunakan kriteria untuk menilai sesuatu.

Adanya pengetahuan pengembangan kognitif akan lebih mudah bagi pendidik dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi potensi pada masing-masing anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan daya pikir, kognitif atau cognitive domain meliputi segi intelektual dan proses kognitif

#### **d. Manfaat Pengembangan Kognitif**

Manfaat perkembangan kognitif menurut (<http://www.Google.Jurnal Anakceria.com>, diakses tanggal 17 Januari 2012) Sistem kognitif mempunyai beberapa manfaat. Diantara manfaat-manfaat, antara lain:

##### **1. Memberikan Pengertian**

Pada kognitif baru menurut teori kognitif, pengertian terjadi jika suatu kognitif baru dihubungkan dengan system kognitif yang telah ada.

##### **2. Menghasilkan Emosi**

Interaksi antara kognisi dan system kognitif tidak hanya memberikan pengertian pada kognisi saja, tetapi dapat pula memberikan pengertian pada kognisi saja, tetapi dapat pula memberikan konsekuensi-konsekuensi yang berupa perasaan.

### 3. Membentuk Sikap

Menurut teori kognitif jika suatu system kognitif dari sesuatu memerlukan komponen-komponen yang mengandung efektif emosi, maka sikap untuk mencapai suatu tujuan atau objek itu telah terbentuk

### 4. Memberikan Motivasi Terhadap Konsekuensi Perilaku

Relevansi teori kognitif untuk menganalisa dan memahami perilaku manusia yang mudah diamati adalah terletak pada motivasi dari perilaku seseorang.

Sujiono dkk (2006: 1.22) menyatakan bahwa manfaat pengembangan kognitif adalah:

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan yang ia lihat, dengan dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat kognitif adalah agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan yang ia lihat, dan agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah.

Indikator dalam penelitian ini adalah 1) anak mampu membilang/menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, 2) anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, 3) anak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan media congklak wadah telur sampai 10

### **3. Pengenalan Bilangan Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Usia Dini**

Menurut Pakasi dalam Nurlela (2009: 29) bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang ada didalamnya terdapat unsur-unsur penting yang terdapat dalam bilangan seperti nama, urutan, lambang dan jumlah. Sutawidjaja (1992: 20) mengemukakan bahwa “bilangan merupakan sebuah lambang dalam menyatakan sebuah konsep banyaknya anggota dalam sebuah kumpulan atau himpunan”. Sedangkan konsep bilangan mengacu kepada banyak anggota.

Menurut Depdiknas (2007: 10) kemampuan mengenal bilangan untuk anak usia 4 sampai 5 tahun (kelompok B), yaitu anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 10 secara urut, menghitung sambil menunjuk benda secara urut, mencari angka sesuai dengan jumlah benda, menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak

sama, lebih banyak dan lebih sedikit serta menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bilangan dalam penelitian ini adalah kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh anak dalam mengenal unsur-unsur penting yang terdapat dalam bilangan seperti nama, urutan, lambang dan jumlah, meliputi anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 10 secara urut, menghitung sambil menunjuk benda secara urut, mencari angka sesuai dengan jumlah benda, menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit

#### **b. Pentingnya pembelajaran mengenal bilangan untuk anak usia dini**

Pembelajaran mengenal bilangan penting diberikan kepada anak sejak dini, karena pada masa ini perkembangan otak mengalami lompatan dan berjalan demikian pesat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Osbon dalam Depdiknas (2007: 5) bahwa “Perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai dengan prasekolah (4-6 tahun)”. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Bloom dalam Depdiknas (2007: 5) bahwa ‘50%’ dari potensi intelektual anak sudah terbentuk di usia 4 tahun kemudian mencapai 80% pada usia 8 tahun.

Mengingat betapa pentingnya mengenal bilangan dalam kehidupan manusia, maka pembelajaran mengenal bilangan perlu

diperkenalkan kepada anak sedini mungkin, karena “bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika” Depdiknas (2007: 1). Hal ini dipertegas oleh pendapat Grows dkk dalam Suparlan (2004: 12) yang mengatakan bahwa “pengertian bilangan merupakan prasyarat yang paling dasar yang harus dikuasai dengan benar oleh siswa, dengan cara membangun konstruksi pemahaman yang benar dalam benak siswa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konsep bilangan sangatlah penting bagi anak usia dini, karena pada masa ini perkembangan otak mengalami lompatan dan berjalan demikian pesat, bilangan merupakan dasar bagi kemampuan matematika anak

### **c. Tahap-tahap Pembelajaran Mengenal bilangan Anak Usia Dini**

Dalam menyampaikan materi pembelajaran mengenal bilangan anak usia dini tidak dapat dilakukan secara tergesa-gesa, tetapi harus secara bertahap. Menurut Thorndike dalam Maulana (2008: 65) bahwa:

Sebaiknya materi diberikan dan disusun dari tahap yang paling mudah ke yang paling sukar, sesuai dengan tingkatan kelas dan tingkatan sekolah. Penguasaan materi yang lebih mudah akan menuntun anak untuk menguasai materi selanjutnya yang lebih sukar. Atau dengan kata lain, topik/konsep prasyarat harus dikuasai terlebih dahulu untuk dapat memahami topik atau konsep selanjutnya.

Begitu pula Raharjo (2004: 3) menyatakan bahwa ada beberapa tahap dalam menyampaikan pembelajaran mengenal bilangan pada anak yaitu:

- a. Peragaan membilang 1 sampai 5
- b. Peragaan mengenal bilangan berdasarkan banyaknya benda dalam suatu kumpulan (diawali dengan bilangan 1 sampai dengan 5) untuk pertama kali dilakukan secara urut, kemudian dilanjutkan secara acak hingga lancar. Apabila peragaan secara acak sudah lancar berarti penanaman konsep bilangan sudah tercapai

Piaget dan Iorton dalam Sriningsih (2008: 34) pada tahapan pemahaman konsep, anak memahami berbagai konsep melalui pengalaman bekerja dan bermain dengan benda-benda kongkrit, pada tahap transisi guru dapat mengenalkan lambang bilangan konsep dengan menghubungkan antara konsep kongkrit dengan lambang bilangan dan pada tahap lambang guru dapat mengenalkan berbagai lambang yang ada dalam matematika.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketika akan memberikan pembelajaran mengenal bilangan pada anak usia dini tidak dapat dilakukan secara asal maupun tergesa-gesa, tetapi harus dilakukan secara bertahap mulai dari yang termudah sampai dengan yang tersulit, yaitu mulai dari mengenal konsep bilangan, menghubungkan konsep ke lambang bilangan dan mengenalkan lambang bilangan. Melalui tahapan yang benar maka diharapkan anak dapat mengenal bilangan dengan mudah.

#### **d. Metode dalam Pembelajaran Mengenal Bilangan untuk Anak Usia Dini**

Menurut Moeslichaton (2004: 7) metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan”. Sebagai alat untuk mencapai tujuan, maka dalam memilih suatu metode yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus memperhatikan faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut, seperti karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang diajar.

Depdiknas (2007: 13) “ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran mengenal bilangan pada anak usia dini yaitu a) metode bercerita, b) Metode tanya jawab, c) metode pemberian tugas. Selain itu Moeslichatoen (2004: 31) mengemukakan bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan berpikirnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti membandingkan, menghitung, menjodohkan dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan”. Sebagai alat untuk mencapai tujuan. metode yang digunakan adalah a) metode bercerita, b) metode tanya jawab, c) metode pemberian tugas.

## **4. Bermain**

### **a. Pengertian**

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab, bermain sebagai kekuatan pengaruh terhadap perkembangan lewat bermain pula di dapat pengalaman yang penting dalam dunia anak.

Singer dalam Kustanti (2004: 16) mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Menurut Semiawan, dalam Hartati (2005: 85) menyatakan bahwa “Bermain adalah aktifitas yang di pilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian”. Sudono (2000: 1), menyatakan bahwa “Bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah aktifitas yang dipilih oleh anak merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat.

**b. Tujuan Bermain**

Depdiknas (2002 : 56) menyatakan tujuan bermain adalah 1) dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak, 2) melatih keterampilan anak, 3) mengembangkan jasmani agar keterampilan motorik kasar anak dalam olah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan, 4) mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinil, 5) meningkatkan kepekaan sosial anak, 6) mengembangkan kemampuan sosial; seperti membina hubungan dengan anak lain.

Hetherington dalam Moeslichatoen (1992:32). Tujuan bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan dengan wawasan dan pengertian yang dimiliki anak mampu menghubungkan pengetahuan yang baru, hingga dapat mengembangkan kognitif agar kreatif, fleksibel, orisinal. Dengan berkembangnya kognitif juga dapat mempermudah anak dalam memecahkan masalah yang timbul, terampil dan sabar.

**e. Manfaat Bermain**

Diknas (2002: 28) manfaat bermain sebagai berikut:1) meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, 2) mengaktifkan semua panca indra anak, 3) meningkatkan kemandirian pada anak, 4)

memenuhi kebutuhan, 5) memberi kesempatan pada anak untuk melatih memecahkan masalah, 6) memberi motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan), 7) memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak.

Sedangkan menurut Montolalu (2005:1,19) manfaat bermain adalah: 1) bermain memicu kreatifitas, 2) bermain bermanfaat mencerdaskan otak, 3) bermain bermanfaat menanggulangi konflik, 4) bermain bermanfaat untuk melatih empati, 5) bermain bermanfaat mengasah panca indra, 6) bermain sebagai media terapi, 7) Bermain itu melakukan penemuan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain meliputi meningkatkan keterampilan, memicu kreativitas, memberikan motivasi, untuk melatih empati, melakukan penemuan.

## **5. Permainan Congklak Wadah Telur**

### **a. Pengertian**

Permainan merupakan kesenangan atau sebuah kemampuan bagi anak, maka dalam kegiatan belajar mengajar yang ada di Taman Kanak-kanak berprinsip belajar sambil bermain, belajar seraya bermain. Sehubungan dengan itu maka dalam kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak- Kanak di anjurkan harus ada alat permainan.

Menurut Sudono (1995:13) bahwa menyatakan“Alat Peraga adalah semua alat yang digunakan oleh guru untuk menerangkan atau memperagakan pelajaran di dalam proses belajar mengajar”.

Soetopo (2009: 11) Permainan congklak dalam penelitian ini menggunakan wadah telur ayam bras sebagai congklaknya untuk biji congklaknya menggunakan kancing baju atau biskuit sebagai gantinya. Pada setiap cekungan wadah telur ditemplei kertas angka 1-10. Minta anak mengisi mengisi salah satu cekungan dengan kancing baju pada angka yang tertera pada wadah telur ayam bras. Bila anak sudah lancar melakukannya, angka pada wadah telur ayam bras tersebut bisa ditingkatkan lagi.

**b. Bahan yang digunakan**

- 1) Wadah telur kosong berukuran 30cm x 30cm
- 2) Spidol
- 3) Kancing baju
- 4) Kertas kecil bertuliskan angka

**c. Petunjuk permainan congklak wadah telur ini adalah:**

- 1) Pada tiap cekungan di wadah telur ayam bras ditemplei kertas kecil bertuliskan angka, misalnya 1 sampai 10.
- 2) Perlihatkan pada anak, congklak wadah telur ayam bras yang sudah anda sediakan
- 3) Minta anak untuk mengisi salah satu cekungan dengan kancing baju berjumlah sama dengan angka yang tertera

- 4) Bila anak sudah lancar melakukannya, angka pada wadah telur tersebut bisa ditingkatkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan congklak wadah telur ini adalah permainan yang menggunakan wadah telur sebagai congklaknya untuk biji congklak menggunakan kancing atau biscuit.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

1. Rusmaini (2010) dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Kartu Angka Berjendela di TK Teratai Pertiwi Kabupaten Padang Pariaman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan melalui permainan kartu angka berjendela kemampuan kognitif anak meningkat ini terlihat dari siklus I memperoleh rata-rata sebesar 23,9% meningkat pada siklus II memperoleh rata-rata sebesar 76,2%.
2. Roza (2011) dengan judul "Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri di TK Aisyiyah Kabupaten Dharmasraya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan melalui permainan geometri kemampuan kognitif meningkat dari siklus I memperoleh rata-rata sebesar 13,3% meningkat pada siklus II sebesar 80%

## **C. Kerangka Konseptual**

Hendaknya guru dapat menciptakan suatu kegiatan atau permainan yang dapat di motifasi anak dalam pertumbuhannya. Kegiatan yang dapat di laksanakan dalam pengenalan kognitif di TK dapat di laksanakan melalui

permainan-permainan. Beberapa hal yang perlu di perhatikan guru dalam upaya mengenal (deteksi dini) sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat di berikan kepada anak.

Kemampuan yang di harapkan dalam permainan congklak wadah telur di TK dapat dilaksanakan melalui beberapa konsep sehingga anak dapat memahami konsep angka, transisi dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda seperti pengenalan kognitif melalui permainan congklak wadah telur di TK yang di laksanakan di TK Aisyiyah VII Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang. Sehingga kerangka berfikir dapat meningkatkan kognitif anak usia dini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Bagan 1  
**Kerangka Konseptual**

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah ”melalui permainan congklak wadah telur dapat meningkatkan kognitif yaitu anak bisa mengenal konsep bilangan dengan benda di TK Aisyiyah VII Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan congklak wadah telur di TK Aisyiyah VII Padang:

1. Melalui permainan congklak wadah telur di TK Aisyiyah VII Padang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu mengenal konsep bilangan.
2. Kognitif anak meningkat hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan kognitif anak baru mencapai 25% ternyata pada siklus II meningkat menjadi 83% berarti permainan dengan congklak wadah telur dapat meningkatkan pemahaman anak dalam belajar.

#### **B. Implikasi**

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan congklak wadah telur dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, dengan demikian guru harus meningkatkan berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga dalam hal ini metode belajar yang harus diperbaiki oleh guru dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif anak, dengan demikian agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak antusias dalam belajar diharapkan guru membuat

berbagai teknik dan metode permainan sehingga anak dapat menerima dan kemampuan anak meningkat.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam memberikan pemahaman belajar kepada Anak Usia Dini terutama menanamkan bermain sambil belajar, sehingga anak-anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar yang membosankan. Bagi setiap guru bangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan penuh semangat.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Kepada Sekolah TK Aisyiyah VII Padang hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan kognitif anak dapat lebih ditingkatkan lagi
2. Bagi guru diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan congklak wadah telur untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak
3. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian agar dimasa yang akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang kemampuan kognitif anak

4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adjie Nahrowi dan Maulana. 2006. *Pemecahan Masalah matematika*. Bandung: UPI Press
- Akbar Sutawidjaja dkk. 2008. *Pendidikan Matematika X*. Jakarta: Depdikbud
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bentri, Alwen. 2005. *Wajib Belajar Sembilan Tahun*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Diknas. 2002. *Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup (Life Skill) Melalui Pendekatan Broad-Besed Education (Draft)*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2007. *Kerangka Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- \_\_\_\_\_. 2010. *Pedoman Pembelajaran dan Manajemen Berbasis Sekolah di Taman Kanak-kanak Tahun 2010*. Jakarta: Bp. Cipta Jaya
- Dewi. 2005. *Mengoptimalkan Kemampuan Menulis Keluwesan Kognitif*. Jakarta: PT Agro Media
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anal Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan* Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- (<http://www.Google.AnakCeria.com>, Diakses tanggal 17 Januari 2012)
- (<http://www.Google.JurnalAneakhira.TeoriMaslow>, Diakses Tanggal 15 November 2011)
- (<http://www.Google.Macam-macampermainantradisional anakIndonesiaterbaca.com>, diakses tanggal 9 Maret 2012)
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*. Jakarta: PPS UNJ.
- Kurikulum KTSP Tahun 2006