

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN BEBEK ANGKA
DI TK BHAYANGKARI 09
PAYAKUMBUH**



Oleh

**DELNA FITRI
NIM. 2009/52744**

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

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN BEBEK ANGKA
DI TK BHAYANGKARI 09
PAYAKUMBUH**

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**DELNA FITRI
NIM. 2009/52744**

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

HALAM PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui
Permainan Bebek Angka di TK Bhayangkari 09
Payakumbuh

Nama : Delna Fitri

NIM : 2009/52744

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Desember 2011

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd

NIP. 19480128 197503 2 001

Dr. Dadan Suryana

NIP. 19750503 200912 1 001

Ketua Jurusan,

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd

NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Negeri Padang*

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN BEBEK ANGKA DI TK BHAYANGKARI 09 PAYAKUMBUH

Nama : DELNA FITRI
NIM : 2009/52744
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Desember 2011

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	1. -----
2. Sekretaris : Dr. Dadan Suryana	2. -----
3. Anggota : Drs. Indra Jaya, M.Pd	3. -----
4. Anggota : Nurhafizah, M.Pd	4. -----
5. Anggota : Dra. Farida Mayar, M.Pd	5. -----



*"Sesungguhnya yang takut kepada Allah diantara hamba-hambanya,
Hanyalah orang-orang yang mengetahui kebesaran dan kekuasaan Allah"
(Q.S. Faathir:28)*

*"... Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan
orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat...."*

*"bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan dia telah menciptakan
manusia dari segumpal darah bacalah, dan Tuhanmulah yang maha pemurah" Dia
mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya" (Q.S. Al-Asaq:1-5)*

*"pelajarilah ilmu, karena mempelajari ilmu karena Allah adalah kebaikan dan menuntut
ilmu adalah ibadah, pengkajiannya adalah seperti tasbeih, menyelidikannya seperti jihad,
pengajarannya adalah sedekah (Hadist diriwayatkan oleh Muslim)*

Ya Allah....

Tambahkanslah kepadaku ilmu yang bermanfaat

Ilmu yang dapat meningkatkan derajatku

Dan mendekatkan diri pada-Mu

Ta Allah...

Tiada kemampuan yang melebihi dari apa yang Kau miliki

Sungguh besar nikmat yang telah Engkau berikan

Sembah sujud dan syukur kupanjatkan kepada-Mu

*Kupersembahkan karya kecisku untuk keluargaku suami tercinta Del Erianto,
Anakku Ihsanul Kamil, Ayahanda Amiruddin, Ibunda Nursis (Am), Kakaku
Luraimah, Marlis, Yurnalis, Alam Sudin, Desmawati, Armen Eka Putra,
A.Md, Briptu Trio Okta Joni, Kakak Sparku Briptu Furman, Adik Sparku
Briptu Meiliza serta keluarga besar Mertuaku Masni. S dan terimakasih kepada
yang sebesar-besarnya kepada Haura Asheeqa*

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim

Padang, 14 Desember 2011

Yang menyatakan

DELNA FITRI
NIM. 52744

ABSTRAK

Delna Fitri, 2011. Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka di TK Bhayangkari 09 Payakumbuh. Skripsi pendidikan guru pendidikan anak usia dini. Fakultas ilmu pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Peningkatan kognitif anak melalui permainan bebek angka di TK Bhayangkari 09 Payakumbuh masih rendah (dibawah KKM). Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal angka dan konsep angka dengan bebek angka.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian TK Bhayangkari 09 Payakumbuh pada kelompok B1 yang berjumlah 18 orang anak dengan menggunakan media bebek angka dalam dalam pengumpulan data adalah berupa observasi, wawancara dan format hasil penelitian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan peningkatan kognitif anak dalam mengenal angka dan konsep angka dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah, pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan kognitif dengan persentase meningkat disetiap pertemuannya serta menunjukkan hasil yang positif. Sesuai dengan tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan terjadinya peningkatan kognitif melalui permainan bebek angka. Sebelum tindakan anak yang mencapai nilai baik masih sedikit. Sesudah tindakan memperoleh peningkatan.

Kemampuan anak dalam angka mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media bebek angka dapat meningkatkan kognitif anak melalui permainan di TK Bhayangkari 09 Payakumbuh.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Bebek Angka di TK Bhayangkari 09 Payakumbuh”.

Skripsi ini merupakan hasil penelitian yang disusun dalam rangka memenuhi persyaratan mendapat gelar sarjana Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Padang.

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan kerana peneliti banyak mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Dahliari, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah bermurah hati dan sabar memberikan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing II yang telah bermurah hati dan sabar memberikan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penelitian skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.s.Kons selaku Dekan Kakultas Ilmu Pendidikan yang memberikan kemudahan.
5. Seluruh Dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Buat suami tercinta, orang tua dan anakku Ihsanul Kamil dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil yang tidak dapat diucapkan nilainya.
7. Buat Haura Asheeqa yang membantu dalam pembuatan skripsi ini hingga selesai.
8. Ibu Hj. Azwarti selaku Kepala Sekolah TK Bhayangkari 09 Payakumbuh dan para Majelis Guru yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Anak didik TK Bhayangkari 09 Payakumbuh yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas.
10. Teman-teman angkatan 2009 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa dalam bangku perkuliahan dan pada masa penelitian sekaligus penyusunan skripsi.

Semoga bantuan yang telah diberikan manjadi amal shaleh dan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan peneliti pada khususnya.

Padang, 14 Desember
2011

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Penelitian	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Defenisi Operasional	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Anak Usia Dini (AUD)	8
2. Perkembangan Kognitif AUD	11
3. Hakekat Matematika pada Anak Usia Dini	15
4. Hakikat Bermain AUD	20
5. Permainan Bebek Angka	22
B. Peneltian yang Relevan	24
C. Kerangka Konseptual	24
D. Hipotesis Tindakan	26
BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Subjek Penelitian	28

C. Prosedur Penelitian	28
D. Instrumentasi	36
E. Teknik Pengumpul Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	38
G. Indikator Keberhasilan	39
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	40
A. Deskripsi Data.....	40
B. Analisa data.....	52
C. Pembahasan	77
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	81
A. Kesimpulan	81
B. Implikasi.....	82
C. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Indikator Yang Dicapai	15
Tabel 2.1	Rancangan Penelitian	34
Tabel 2.2	Format observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka	36
Tabel 2.3	Format Wawancara	37
Tabel 1	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka pada kondisi awal (sebelum tindakan)	40
Tabel 2	Hasil Wawancara yang dilakukan pada anak dalam peningkatan kognitif anak Melalui Permainan bebek angka siklus 1 (Sebelum tindakan)	43
Tabel 3	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka pada Siklus 1 Pertemuan I ...	52
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan kognitif Anak Melalui Permainan bebek angka Pada Siklus 1 Pertemuan II ...	55
Tabel 5	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan kognitif Anak Melalui Permainan bebek angka Pada Siklus 1 Pertemuan III	57
Tabel 6	Hasil rata-rata observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka pada siklus I pertemuan I, II, III.....	60
Tabel 7	Hasil Wawancara yang dilakukan pada anak dalam peningkatan kognitif anak Melalui Permainan bebek angka siklus 1 (setelah tindakan)	63
Tabel 8	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka pada siklus II pertemuan I	65
Tabel 9	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka pada siklus II pertemuan II....	67

Tabel 10	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka pada siklus II pertemuan III...	70
Tabel 11	Hasil Rata-Rata Observasi peningkatan kemampuan kognitif Anak melalui Permainan bebek angka pada Siklus II Pertemuan I, II, III	73
Tabel 12	Hasil wawancara dilakukan pada anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka pada siklus II.....	75

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.	Rata-rata observasi peningkatan kemampuan kognitif anak pada kondisi awal (Sebelum tindakan)	41
Grafik 2.	Hasil wawancara yang di lakukan kepada anak dalam mengenal angka dan konsep angka melalui permainan (Sebelum tindakan)	43
Grafik 3.	Hasil peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka pada Siklus I Pertemuan I.....	52
Grafik 4.	Hasil Peningkatan kemampuan kognitif Anak Melalui Permainan bebek angka Pada Siklus I Pertemuan II.....	55
Grafik 5.	Hasil Peningkatan kemampuan kognitif Anak Melalui Permainan bebek angka Pada Siklus I Pertemuan III.....	58
Grafik 6.	Hasil wawancara yang dilakukan pada anak dalam mengenal angka melalui permainan bebek angka (Setelah tindakan).....	61
Grafik 7.	Rata-rata Siklus I Pertemuan 1, 2, 3.....	64
Grafik 8.	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka pada siklus II pertemuan I.....	65
Grafik 9.	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka pada siklus II pertemuan II.....	68
Grafik 10.	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka pada siklus II pertemuan III.....	70
Grafik 11.	Rata-rata Siklus II Pertemuan 1, 2, 3.....	74
Grafik 12.	Hasil Wawancara anak siklus I dan siklus II.....	76
Grafik 13.	Peningkatan Penilaian Wawancara Anak pada kondisi awal Siklus I dan II.....	76
Grafik 14.	Perbandingan siklus I ke siklus II.....	77

DAFTAR BAGAN

1. Bagan 1. Kerangka Konseptual Permainan Bebek Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif 26
2. Bagan 2. Penelitian Tindakan Kelas yang Dilakukan Kemmis (dalam Arianto,2006:97) 30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Hasil rata-rata penilaian kemampuan kognitif anak (sebelum tindakan)	86
Lampiran 2.	Satuan kegiatan harian siklus I pertemuan I.....	87
Lampiran 3.	Hasil rata-rata penilaian kemampuan kognitif anak siklus I pertemuan I	88
Lampiran 4.	Satuan kegiatan harian siklus I pertemuan II	89
Lampiran 5.	Hasil rata-rata penilaian kemampuan kognitif anak siklus I pertemuan II	90
Lampiran 6.	Satuan kegiatan harian siklus I pertemuan III	91
Lampiran 7.	Hasil rata-rata penilaian kemampuan kognitif anak siklus I pertemuan III.....	92
Lampiran 8.	Satuan kegiatan harian siklus II pertemuan I	93
Lampiran 9.	Hasil rata-rata penilaian kemampuan kognitif anak siklus II pertemuan I	94
Lampiran 10.	Satuan kegiatan harian siklus II pertemuan II	95
Lampiran 11.	Hasil rata-rata penilaian kemampuan kognitif anak siklus II pertemuan II	96
Lampiran 12.	Satuan kegiatan harian siklus II pertemuan III	97
Lampiran 13.	Hasil rata-rata penilaian kemampuan kognitif anak siklus II pertemuan II	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan formal, sebab anak memasuki sekolah dasar lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia dini merupakan *golden age* (usia emas) yang didalamnya terdapat “usia peka” yang hanya datang sekali. Masa peka adalah suatu masa yang menuntut perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Penelitian menunjukkan bahwa 80% perkembangan mental, kecerdasan anak berlangsung pada usia dini. Kenyataan di lapangan bahwa anak yang tinggal dikelas, *drop*, khususnya pada kelas rendah disebabkan anak yang bersangkutan tidak melalui pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK).

Untuk mengembangkan kemampuan anak tersebut diperlukan berbagai macam alat permainan yang dapat mengembangkan semua aspek pada diri anak. Melalui kegiatan bermain dan alat permainan yang digunakan, diharapkan anak akan memperoleh pengalaman bermain dengan mengekspresikan dirinya untuk perkembangan dan pertumbuhannya. Pada usia taman kanak-kanak anak belajar melalui bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Saat anak berumur 3-5 tahun, keterampilan, keaktifan, imajinasi, bahasa dan keseimbangan berbagai rasa, ide dan alat permainan dapat meningkat kognitif anak. Anak senang bergerak dari aktifitas kepada aktifitas lainnya tanpa lelah. Kemampuan motorik, terutama motorik kasar berkembang cepat menyebabkan anak senang menampilkan ide-ide dan imajinasi.

Bermain juga penting untuk perkembangan berpikir anak, melalui suasana kegiatan kreatif dan pendekatan yang beorientasi. Bermain yang dilakukan adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan dengan mempertimbangkan perkembangan anak, salah satu aspek perkembangan yang dilakukan bermain sambil belajar adalah aspek kognitif yang mempunyai kompetensi dasar yaitu anak dapat memahami konsep angka secara sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 dalam Diknas (2008:5) tentang Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian motivasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan fisikis agar anak melatih kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan kognitif dapat dilakukan dengan metode pembelajaran seperti, pemberian tugas, praktek langsung, bercakap-cakap dan tanya jawab. Dengan menggunakan metode ini pembelajaran memberikan interaksi yang berbeda untuk anak didik. Pembelajaran yang dilakukan melalui berbagai metode dan media yang bervariasi akan memberikan motivasi pada anak untuk beraktifitas dan kreatifitas dan akan memberikan pengalaman kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan objek dan sumber belajar yang ada di lingkungan.

Belajar sambil bermain merupakan bagian anak yang penting untuk perkembangan fisik maupun mental seperti kognitif sosial dan tingkah laku moral

dengan ini anak belajar keterampilan mempergunakan simbol model tingkah laku, keterampilan memecahkan masalah dan bergaul dengan teman sebaya. Selain itu dengan bermain anak akan mengenal dan mencintai lingkungan serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap lingkungan.

Dari uraian di atas diharapkan guru TK memiliki keterampilan dalam melayani dan mengembangkan dimensi pertumbuhan dan perkembangan anak usia TK, agar semua aspek-aspek perkembangan yang ada pada diri anak seperti aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, social emosional dan seni dapat berkembang secara optimal sesuai dengan taraf perkembangan anak.

Menurut Terman dalam Sujiono (2008:1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan berfikir secara abstrak. Studi menunjukkan bahwa anak usia empat tahun yang terbiasa berfikir logis seperti memilih-milih, mengklarifikasikan dan menata dalam ukuran lebih berhasil dalam tugas tersebut dari pada yang tidak pernah.

Sebelum anak pandai menghitung langkah pertama adalah dengan mengerti tentang arti angka. Saat anak mulai belajar menghitung mereka akan menganggap angka-angka itu sebagai tantangan. Mungkin pengertian mereka terhadap angka masih pada hitungan 1, 2, 3 dan menurut mereka belum bisa membayangkan 5, 6, 7 dan seterusnya, bila anak sudah tahu urutan angka 1 sampai 10 dapat dikatakan anak bisa mengerti apa arti angka-angka tersebut. Namun tidak jarang anak usia dini sering salah mengucapkan urutan angka jadi mereka butuh banyak latihan menghitung angka serta mengetahui beberapa konsep angka supaya anak dapat mengerti dengan angka yang sebenarnya.

Berdasarkan kenyataan di TK Bhayangkari 09 Payakumbuh masih banyak ditemukan pada saat proses pembelajaran berlangsung terlihat sangat kurangnya kemampuan anak untuk belajar terutama saat belajar menyusun dan mengenal angka. Anak tidak begitu bersemangat dan tidak mau ikut berpartisipasi, serta tidak memberikan respon yang baik dalam belajar sehingga banyak anak yang tidak mampu menyusun dan mengenal bentuk angka, membedakan bentuk-bentuk angka, menyebutkan benda-benda apa saja disekitarnya yang berbentuk angka, misalnya angka satu seperti jarum dan paku, angka dua seperti bebek dan lain-lain.

Apabila masalah ini dibiarkan berlarut-larut, maka kognitif anak tidak akan berkembang dengan optimal, anak akan kehilangan kesempatan emasnya disebabkan anak tidak mendapatkan motivasi sesuai dengan perkembangannya belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Sehingga kognitif anak berkembang sesuai dengan pola perkembangannya.

Maka untuk membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak, peneliti perlu meningkatkan proses belajar mengajar melalui permainan bebek angka di TK Bhayangkari 09 Payakumbuh. Pada kelompok B1 dengan jumlah murid 18 orang yang terdiri dari, 10 orang laki-laki 8 orang perempuan. Dengan demikian melalui permainan ini peneliti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berfikir. Mengetahui konsep angka anak dapat mengurutkan angka serta bilangan dalam bebek angka tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka dan konsep angka, khususnya di TK Bhayangkari 09 Payakumbuh,, diantaranya :

1. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal angka, bentuk angka dan konsep angka.
2. Kurangnya partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran
3. Kurangnya motivasi yang diberikan guru dalam kegiatan pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini diharapkan lebih efektif dan efisien, terarah, dapat dikaji lebih mendalam dan diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah kurangnya kemampuan anak dalam mengenal angka, bentuk angka dan konsep angka.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan tersebut di atas, maka rumusan dari permasalahan ini adalah: “ Bagaimana cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka di TK Bhayangkari 09 Payakumbuh? “

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka rancangan pemecahan masalah adalah melalui permainan bebek angka dapat meningkatkan kognitif anak usia dini dalam pengenalan angka, bentuk angka dan konsep angka.

F. Tujuan Penelitian

Berhubungan dengan permasalahan di atas, maka peneliti menggambarkan tujuan dan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka.

G. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi anak didik yang terlibat sebagai objek penelitian dapat menambah pengetahuan anak terhadap konsep bebek angka.
2. Bagi guru TK sebagai bahan masukan dalam mengajarkan pembelajaran matematika khususnya tentang konsep waktu dan angka.
3. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat mendorong para guru untuk dapat meningkatkan kualitas dalam kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran matematika.

H. Definisi Operasional

Ada dua istilah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yang perlu mendapatkan penjelasan yaitu, kemampuan kognitif adalah upaya yang dilakukan

agar daya fikir anak meningkat, jadi kemampuan kognitif adalah kemampuan dalam berfikir dengan cara mengenalkan berbagai angka. Permainan bebek angka adalah sebuah permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak dimana anak bisa mengenal angka dan konsep angka, misalnya angka 1 seperti jarum dan paku 1, 2 seperti bebek berenang 3 burung terbang dan seterusnya. Guru mengajak anak bernyanyi tentang bebek, tiba-tiba datang seekor kucing, bebek-bebek berlarian, dan kucing meminta bebek membuat barisan dengan kepala yang dikehendaknya, seperti 4, maka barisan bebek dimulai dari hitungan ke 4, 5,6, dan seterusnya sampai 10, sementara 1-3 berbaris dibelakangnya. Dan begitulah seterusnya, tergantung angka yang dikehendaki kucing. Adapun indikator yang dicapai melalui permainan ini adalah : Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, menunjuk lambang bilangan 1-10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak Usia Dini menurut Ali (2005:54) mengatakan bahwa “Anak usia dini adalah makhluk atau individu yang memiliki potensi yang baik, dimana dengan potensi yang dimilikinya itu anak berkembang melalui kegiatan berinteraksi dengan lingkungannya”.

Aisyah (2007:3) mengatakan bahwa anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup di dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, TK, dan SD.

Berdasarkan uraian kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, dimana anak sedang mengalami program pendidikan di keluarga dan penitipan anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Hartati dalam Aisyah (2008:1.4), menyatakan bahwa karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut : 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) merupakan pribadi yang unik, 3) suka berfantasi dan berimajinasi, 4) masa paling potensial untuk belajar, 5) menunjukkan

sikap egosentris, 6) memiliki daya konsentrasi yang pendek, 7) sebagai bagian dari makhluk sosial.

Mustaffa dalam Ali (2005:54) mengemukakan bahwa karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut : 1) Menggunakan semua indra untuk menjelajahi benda; belajar melalui kegiatan motorik dan partisipasi social, 2) rentang perhatiannya masih pendek; mudah bosan, 4) perkembangan keterampilan bahasa yang pesat, 5) aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentan atensi yang pendek. 6) menempatkan diri sebagai pusat dunianya sendiri, kemampuan perilaku dan fikiran yang terfokus pada diri (*egosentris*), 7) serba ingin tahu tentang dunianya sendiri sebagai kanak-kanak, 8) mulai tertarik dengan bagaimana mekanisme kerja berbagai hal dan dunia luar di sekitarnya.

Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak yang memiliki keaktifan untuk menjelajahi sekitarnya dengan melibatkan seluruh motorik dan inderanya serta mempunyai keingintahuan yang tinggi terhadap dunianya. Walaupun anak memiliki rentan perhatian yang pendek dan mudah bosan, namun anak mulai dapat mengembangkan keterampilan berbahasa, bermain dengan bunyi dan mulai mempelajari aturan yang mengatur dirinya. Dan anak mulai tertarik dengan dunia di sekitar.

c. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Aisyah (2008:1.25) menyatakan bahwa tahapan perkembangan anak usia dini dibagi menjadi beberapa tahap yaitu : 1) Usia 1-4 bulan,

anak mampu menarik baju dengan tangannya, mulai merespon dengan senyum, mempunyai pola tidur yang teratur, meraih benda-benda yang terdekat, minum dari cangkir dengan sedikit bantuan, menginginkan perhatian personal selain digendong, mulai berkomunikasi dengan bahasa isyarat yang sederhana. 2) usia 9-1 tahun, anak mampu makan makanan yang agak padat, kadang-kadang menarik diri dari orang asing yang tidak dikenalnya. 3) usia 1-2 tahun, anak mampu melepaskan kaus kaki, menggunakan berbagai emosinya sendiri untuk mendatangkan reaksi emosi tertentu dari orang dewasa, meniru suara celotehan kata-kata yang dikenalnya, memegang krayon, 4) usia 2 - 3,5 tahun tersenyum saat mengenali bayangannya sendiri di depan cermin, mengetahui nama depannya ketika ditanya, 5) usia 3,5 – 4, anak mampu mencuci dan mengeringkan tangannya, menyanyi lagu sederhana, menghitung tiga buah benda, melipat kertas berukuran 8,5 x 11 inch menjadi 2 bagian.

Berdasarkan uraian di atas, tahapan perkembangan anak dari waktu ke waktu mencapai tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang lebih baik. Dari sesuatu yang tidak diketahui anak sampai anak mengetahui sehingga anak mengenal lingkungan sekitarnya dan anak mampu beradaptasi dengan lingkungannya.

2. Perkembangan Kognitif AUD

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sujiono (2008:1.3) mengatakan kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individual untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi).

Sedangkan menurut pendapat Gagne dalam Jamaris (2003:17) kognitif adalah proses yang terjadi secara intelektual dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Neiseer dalam sujiono (2005:63) mendefenisikan kognitif sebagai proses berfikir dimana informasi dari panca indra ditransformasikan, direduksi, dielaborasi, diperbaiki dan digunakan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan kognitif adalah kemampuan intelektual seseorang dalam berfikir secara abstrak, menyesuaikan diri dengan lingkungan agar informasi yang disediakan indera dapat di cerna dengan baik. Kecerdasan kognitif yang sudah dibawa dari sejak anak dilahirkan sangat menentukan perkembangan tingkat intelegensinya pada masa mendatang.

b. Tujuan Pengembangan Kognitif

Depdiknas (2010:18) menyatakan bahwa perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kognitif adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat menemukan berbagai macam pemecahan masalah dan mempersiapkan anak untuk dapat berpikir secara teliti.

c. Karakteristik Pengembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada anak usia 3-6 tahun anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Pada masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterimanya melalui panca inderanya. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan kognitif setiap anak.

Sujiono (2008:2.6) menyatakan bahwa anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berpikir praoperasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada disekitarnya. orangtua sering

menganggap periode ini sebagai masa sulit, karena anak menjadi susah diatur, bisa dikenal istilah nakal atau bandel, suka membantah dan banyak bertanya. Menurut sumber lain ciri-ciri pada usia ini, yaitu anak mengembangkan keterampilan berbahasa dan menggambar, namun egois dan tak bisa mengerti penalaran abstrak.

Piaget dalam Sujiono (2006:26) menyatakan bahwa pada rentang usia dini anak memasuki perkembangan berfikir Pra Operasional Konkrit. Pada masa ini tingkat ego sentris anak semakin nyata. Anak mulai memiliki persektif yang berbeda dengan orang lain. Orang tua sering menganggap priode ini sebagai masa sulit, karena anak mulai susah diatur, suka membantah dan banyak bertanya. Anak mulai mengembangkan keterampilan berbahasa dan menggambar.

Uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pengembangan kognitif adalah anak berada dalam tahap berpikir praoperasional konkret, dimana sifat egosentris anak semakin kelihatan, sehingga anak suka membantah dan banyak bertanya. Anak mulai mengembangkan keterampilan berbahasa dan menggambar.

d. Manfaat Pengembangan Kognitif

Manfaat kognitif adalah mengembangkan daya pikir anak dan menambah pengetahuan anak dari yang belum dikenal menjadi yang dikenal, dari yang sederhana menjadi lebih kompleks.

Menurut Freud, Sujiono (2008:2.8) anak yang berusia 5-6 tahun perkembangan kognitifnya berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh

para ahli, manfaat perkembangan kognitif pada anak prasekolah adalah: 1) Memahami konsep makna berlawanan: kosong/ penuh, berat atau ringan, 2)menunjukkan pemahaman mengenai posisi: dimuka/ dibelakang, diatas/ dibawah, 3)mampu memadankan bentuk misalnya lingkaran, segitiga, dan persegi dengan objek nyata atau gambar, 4) sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran, 5) mengelompokkan benda yang memiliki persamaan: warna, bentuk atau ukuran, 6)mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya, 7) memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya: “apa pasangan cangkir”, 8)mencocokkan segitiga, persegi panjang dan wajik, dll.

Berdasarkan uraian di atas jelaslah bahwa manfaat dari perkembangan kognitif pada anak pra sekolah dapat memahami makna yang berlawanan, memasangkan dan menyebutkan benda yang sama dari yang sederhana kepada yang kongkrit.

Indikator yang akan dicapai menurut Permen No. 17 tahun 2010 melalui permainan ini adalah :

Tabel.1.1
Indikator Yang Dicapai

No	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	<ul style="list-style-type: none"> - Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10 - Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20 - Menunjuk lambang bilangan 1-10
2	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	<ul style="list-style-type: none"> - Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.

Melalui pengamatan awal peneliti, indikator tersebut dapat dilihat dari hasil kondisi awal yang belum tercapai secara optimal. Setelah dilaksanakannya permainan bebek angka, maka indikator tersebut sudah mulai tercapai.

3. Hakikat Matematika Anak Usia Dini

a. Pengertian Matematika Pada Anak Usia Dini

Pelajaran matematika penting bagi anak, guru TK perlu menguasai konsep-konsep matematika sederhana dan sesuai untuk anak usia dini, bermacam-macam cara dalam pengenalannya perlu dipahami agar dapat

melatih anak berhitung dan menggunakan fungsi-fungsi matematis lainnya.

Brewer dalam Musfiroh (2008:69) menyatakan anak TK telah mendapat klarifikasi benda berdasarkan satu kategori, anak juga mulai menunjukkan keterampilan hitung pada angka dan kualitas seperti menghitung mengukur dan membandingkan, namun demikian anak sering kali menggunakan angka-angka tanpa pemahaman.

Paimin dalam Sujiono (2005:11.3) menyatakan: Konsep matematika modern sekarang ini adalah tidak hanya pada konsep bilangan tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak, dimana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktiannya memerlukan symbol-symbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang diterapkan.

Piaget dalam Sujiono (2005:73) menyatakan bahwa pengenalan matematika sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda kongkret dan pembiasaan penggunaan matematika seperti berhitung. Fungsi utama pengenalan matematika ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan minstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis.

Berdasarkan uraian di atas jelaslah bahwa kemampuan berhitung atau matematika amatlah penting dalam kehidupan kita sehari-hari dan itu sudah bisa kita ajari kepada anak sejak usia dini, kerana anak usia dini berada pada masa peka belajar. Dengan menggunakan materi-materi yang

kongkrit dan dalam bentuk permainan untuk mempelajari konsep-konsep matematika dasar, anak diharapkan tidak akan menemui kesulitan untuk konsep berhitung yang merupakan keterampilan matematika dasar.

b. Konsep Angka

1. Pengertian Konsep Angka

Konsep angka adalah proses yang berjalan secara perlahan-lahan. Konsep kerja melibatkan tentang pemikiran berapa jumlahnya atau berapa banyak termasuk berhitung, menjumlahkan misalnya satu ditambah satu, yang penting adalah mengerti tentang konsep angka.

Menurut Sujiono (2005:11.8) hal-hal penting tentang konsep angka :

- a. Mendapatkan konsep angka adalah proses yang berjalan perlahan-lahan
- b. Belajar dengan *real and error* dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menjumlahkan
- c. Menggunakan sajak, permainan tangan dan beberapa lagu yang sesuai untuk memperkuat hubungan dengan angka.

Menurut Sujiono (2005:11.7) tentang mulainya konsep angka. Konsep angka melibatkan pemikiran tentang “ berapa jumlahnya atau berapa banyaknya “termasuk menghitung, mengelompokkan dan membandingkan menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa konsep angka merupakan proses yang berjalan perlahan-lahan dengan melibatkan pemikiran tentang berapa jumlahnya atau berapa banyaknya.

2. Mengembangkan Kognitif Melalui Konsep Angka

Yusuf dalam Masitoh (2005:9) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif pada masa pra sekolah adalah: 1) Mampu berpikir dengan menggunakan symbol, 2)berpikir masih dibatasi oleh persepsi. Mereka meyakini apa objek dalam waktu yang sama. Cara berpikir mereka bersifat memusat, 3)berpikir masih kaku. Cara berpikirnya berfokus pada keadaan awal atau akhir suatu perubahan, 4)anak sudah mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar atau dimensi seperti kesamaan warna, bentuk dan ukuran.

Depdiknas (2000:11.11) menyatakan bahwa konsep angka melibatkan pemikiran berapa jumlahnya atau berapa banyak “termasuk menghitung, menjumlahkan misalnya $1+1$ yang terpenting adalah mengerti konsep angka”.

Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

Paimin Sujiono (2005:11.4) menyatakan bahwa konsep matematika modern sekarang ini adalah tidak hanya pada konsep bilangan tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak dimana

suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktian deduktif. Matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan symbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan.

Jadi pengembangan kognitif merupakan peningkatan daya pikir anak agar dapat mengembangkan pengetahuan yang telah diketahui dengan pengetahuan yang akan diperolehnya. Dalam pembelajaran bebek angka anak dituntut untuk menguasai konsep angka. Mengembangkan kognitif anak melalui konsep angka dengan permainan bebek angka baik dilakukan pada anak TK.

3. Hubungan Kognitif dengan Konsep Angka

Adapun hubungan antara kemampuan kognitif dengan konsep angka sangatlah erat kaitannya, karena kemampuan kognitif merupakan kemampuan dari daya pikir yang mampu nantinya dalam mengembangkan konsep-konsep seperti, konsep angka, konsep bilangan, konsep warna, serta konsep huruf. Konsep angka disini sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif melalui permainan bebek angka.

Depdiknas (2005:11) pada standar kurikulum berbasis kompetensi dijelaskan pada tujuan pembelajaran, bahwa anak dapat memahami konsep angka secara sederhana. Oleh karena itu hubungan antara angka dengan kemampuan kognitif sangat erat kaitannya.

Jadi dapat disimpulkan konsep angka merupakan ruang lingkup dari kemampuan kognitif, berhasil tidaknya anak usia dini dalam memahami konsep angka sangat berpengaruh kepada kemampuan kognitif anak.

4. Hakikat Bermain Anak Usia Dini

a. Pengetian Bermain

Wing dalam Musfiroh, (2005:3-4), menyatakan bahwa bermain dan belajar merupakan suatu kesatuan dan merupakan suatu proses terus menerus yang terjadi dalam suatu kehidupan. Bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Bermain tidak memerlukan konsentrasi penuh, tidak memerlukan pikiran yang rumit. Sebaliknya, kerja menuntut konsentrasi penuh harus belajar dan menggunakan pikiran secara tercurah. Anak juga memandang permainan sebagai permainan yang tidak memiliki target. Mereka dapat saja meninggalkan kegiatan bermain kapanpun mereka mau dan sebaliknya bekerja memiliki target harus diselesaikan dan tidak dapat berbuat sekehendak hati. Bagi mereka bermain adalah kebutuhan, sedangkan bekerja adalah sebuah keharusan.

Hurlock, (1998).320) menyatakan bahwa bermain merupakan sarana untuk belajar, karena bermain dan belajar merupakan satu kesatuan dan merupakan suatu proses terus menerus yang terjadi dalam satu kehidupan. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi

kesenangan, tanpa pertimbangan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan karena keinginan anak, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Bermain tidak memerlukan konsentrasi penuh. Bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak.

b. Alat Permainan

Anak usia dini selalu melakukan kegiatan bermain dengan kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa ada keterpaksaan. Dilihat dari cara berpikir maupun daya simaknya dan dapat mengungkapkannya kembali.

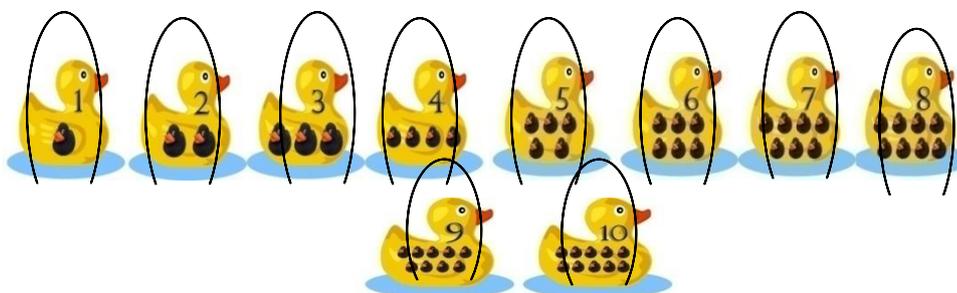
Montolalu (2008:6-19) menyatakan bahwa permainan yang berguna untuk pengembangan kognitif adalah: 1) Bermain klasifikasi beragam benda, 2) memperkirakan jumlah benda, 3) mencoba beragam rasa, 4) mengamati berbagai benda di alam sekitar, seperti daun, kerang dan pohon.

Berdasarkan teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu untuk perkembangan kognitif anak. Sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapapun, baik itu guru maupun orang tua, ataupun dari lingkungan sekitar anak. Adapun media yang digunakan adalah : Mahkota bebek terbuat dari karton dan kertas mar-mar. Sementara kalung bebek terbuat dari benang kur dan kertas HVS bergambar bebek kemudian dilakemampuaning. contoh gambarnya adalah :

Mahkota bebek terbuat dari karton dan kertas mar-mar



Kalung bebek terbuat dari benang kur dan kertas HVS



Gambar 1

Kokarde bebek yang akan dipakai anak.

5. Permainan Bebek Angka

Hurlock dalam Masfiroh (2005:1) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa pertimbangan hasil akhir kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Peneliti tertarik meneliti suatu alat permainan bebek angka.

Berdasarkan Kamus Umum Bahasa Indonesia dalam Balai Pustaka (1990:90) pengertian bebek angka adalah itik, angka yaitu symbol dari suatu bilangan. Jadi peneliti menyimpulkan pengertian dari permainan bebek angka adalah permainan yang memakai mahkota yang dipasang dikepala dan diberi angka dan di dada anak juga dipasang kalung yang bertuliskan angka.

Permainan ini diharapkan dapat memberikan kesempatan pada anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan, selain itu melalui permainan ini dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri dengan siapa anak hidup serta lingkungan tempat anak hidup.

Bermain merupakan kebutuhan, bagi anak melalui bermain anak akan memperoleh manfaat yang positif yaitu :

- a. Bagi perkembangan aspek fisik : anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- b. Bagi perkembangan motorik halus dan kasar : dengan bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, dan mata)
- c. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian: dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan rileks.
- d. Bagi perkembangan aspek kognisi : dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya.
- e. Bagi perkembangan alat pengindraan : aspek pengindraan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap dan peka terhadap hal-hal yang ada disekitar.
- f. Dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.
- g. Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak.

B. Penelitian Yang Relevan

Setelah peneliti melakukan kunjungan ke perpustakaan terlihat penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan adapun penelitiannya adalah yang dilakukan oleh Maryuliati (2007) dengan judul Upaya Meningkatkan Pengenalan Konsep Angka Melalui Lambang Bilangan dan Gambar Di TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan telah terjadi peningkatan disetiap siklusnya.

Wijaya (2007) dengan judul Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Angka Di TK Aisyiyah 5 Andalas Padang. Berdasarkan hasil yang didapat disetiap tindakan telah terjadi peningkatan disetiap siklusnya.

Nelda Liana (2010) Kognitif Anak Melalui Permainan Pohon Angka di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Silayang Kabupaten Pasaman Barat. Adapun hasil yang telah dilakukan telah terjadi peningkatan kognitif anak melalui permainan Pohon Angka terlihat sebelum tindakan kemampuan kognitif anak 39% sedangkan pada siklus I 58% dan siklus II meningkat menjadi 93% jadi bisa disimpulkan bahwa permainan gambar bentuk geometri dapat meningkatkan kognitif anak. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan.

C. Kerangka Konseptual

Pada anak usia 4-6 tahun yang paling tepat dan sangat penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Melihat karakter anak usia dini yang belajar dari yang konkrit kepada yang lebih abstrak, dari yang sederhana kepada yang lebih kompleks, maka pelaksanaan pembelajaran permainan bebek angka dapat

dilakukan dengan menggunakan alat permainan yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak.

Walaupun demikian, peningkatan kemampuan kognitif anak haruslah dilakukan secara terencana dan sistematis. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan oleh sebuah lembaga khusus yang dapat menunjang kemampuan kognitif anak semacam Taman Kanak-Kanak atau kelompok bermain.

Banyak kegunaan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, salah satunya melalui kegiatan bermain bebek angka. Dalam permainan bebek angka ini anak diharapkan dapat menyusun angka dengan teliti dan benar.

Sebelum guru memulai permainan, guru menerangkan secara lisan kepada anak-anak yang termasuk angka itu adalah 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dst dan menjelaskan cara bermain dan sebelumnya guru sudah megajarkan nyanyian Bebek Angka kepada anak. Setelah itu masing-masing anak diberi topi dan kalung yang dibuat menyerupai bebek di atasnya juga diberi angka dan pada kalung diberi angka dan konsep bilangan, setelah itu anak dibagi ada yang menjadi bebek dan kucing.

Pada permainan tahap awal, satu orang jadi kucing, lima orang jadi bebek. Dalam permainannya kucing sebagai pembantu apa atau siapa yang akan menjadi kepala, misalnya setelah bebek berhamburan, kucing berkata kepalanya 3 lalu bebek langsung membuat barisan 3, 4, 5 dan yang 1, 2 membuat barisan disebelah kanannya tapi agak jarak agar terlihat ada batasnya. Setelah anak mengerti 1-5 tahap keduanya di cobakan 1-10.

Pada permainan bebek angka ini sangat dituntut ketelitian dan kecepatan anak dalam menyusun angka dengan demikian tanpa di sadari anak, anak sudah belajar berhitung sambil bermain.

Setelah semua anak dalam satu kelompok mendapat giliran untuk menjadi kepalanya serta mengerti dengan warna, bentuk serta angka yang ada padanya dan mengerti urutannya, seterusnya bagi anak yang telah mampu guru akan membari *reward* berupa bintang yang boleh dibawa pulang dan *reward* ini menjadi sebuah kebanggan serta meningkatkan kepercayaan diri seorang anak, khususnya anak usia dini.



Bagan 1: Kerangka konseptual permainan Bebek Angak untukmeningkatkan kemampuan kognitif.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah terjadinya penigkatan kognitif anak terutama dalam pengenalan angka, bentuk dan susunan permainan bebek angka yang berkontribusi dalam proses dan hasil pembelajaran yang optimal.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Sesuai hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan bebek angka sebagai berikut :

1. Pendidikan anak usia Taman Kanak-kanak (TK) merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental
2. Permasalahan tentang kegiatan pembelajaran matematika sering kali muncul terutama pada pengenalan angka.
3. Agar pembelajaran tercapai secara optimal, diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK. Yaitu dengan menggunakan metode dan teknik mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
4. Membelajarkan anak tentang konsep angka dengan menggunakan permainan bebek angka dapat menumbuhkan rasa keingintahuan anak bahwa permainan bebek angka dapat merangsang anak agar lebih cepat untuk mengenal angka.
5. Melalui permainan bebek angka dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak. Dengan adanya peningkatan persentase dari siklus 1 ke siklus II.

6. Permainan bebek angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Bhayangkari 09 Payakumbuh.
7. Pemahaman anak TK Bhayangkari 09 Payakumbuh Kelompok B1, setelah melaksanakan permainan bebek angka, menunjukkan hasil yang sangat baik.
8. Kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan bebek angka pada anak kelompok B1 TK Bhayangkari 09 Payakumbuh.

B. Implikasi

Permainan bebek angka telah berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam mengenal angka, dan konsep angka. Sehingga telah terjadi peningkatan disetiap siklus, terutama disaat anak mengenal angka dan konsep angka serta menghubungkan angka dengan konsep angka.

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 pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam memahami angka dan konsep angka melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak.

2. Kepada guru diharapkan dapat menggunakan permainan bebek angka dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap pemahaman angka dan konsep angka.
3. Guru harus memahami anak dan memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam memahami angka dan konsep angka.
4. Agar pembelajaran kondusif dan menarik kemampuan anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan yang disajikan dengan bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran, maka hendaknya guru dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif dan menyenangkan.
5. Hendaknya guru mampu menggunakan bermacam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan begitu anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan belajar tercapai secara optimal.
6. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan meningkatkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui metode dan media pembelajaran yang lain.
7. Bagi pembaca, diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.1990. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineke Cipta.
- _____, 2005. *Prosedur Penelitian*. Jakarta. PT. Rineka.
- Aisyah, Siti, 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengamangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____, 2008.*Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Ahmad 2000. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdikbud. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesi*:Jakarta.
- Depdiknas. 2000.*Permainan Berhitung di TK* : Jakarta
- _____.2003.*Pedoman Pembelajaran TK Jakarta*: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- _____, 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*: Jakarta.
- _____, 2007. *Didaktika Jurnal Pendidikan* :Jakarta
- _____, 2008. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*: Jakarta.
- _____, 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak, Kementrian Pendidikan nasional* :Jakarta.
- Hartati, Sofia, 2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hurlock.B,Elizabeth.1998. *Perkembangan Anak Jilid 1 (Alih Bahasa dalam Meintasari Ijandiasa dan Muhlichah Zarkasih)*. Jakarta: Erlangga.
- Jamaris, 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman kanak-kanak*. Jakarta:Program Studi Pendidikan Usia Dini PPS Universitas Negeri Jakarta.
- Masyitoh, dkk.2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.
- Maryuliati, 2007. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Konsep Angka Melalui Lambang Bilangan dan Gambar*: Skripsi Belum Diterbitkan.