

**PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU
ANGKA DI PAUD ANGGREK KELURAHAN SEBERANG PADANG
KECAMATAN PADANG SELATAN
KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi PAUD
Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



oleh

**Sjofia Aziz
NIM. 98903**

**KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PENGESAHAN LULUSAN UJIAN SKRIPSI

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

**Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka
di PAUD Angrek Kelurahan Seberang Padang
Kecamatan Padang Selatan Kota Padang**

Nama : Sjofia Aziz
BP/NIM : 2009/98903
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 4 Januari 2013

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Dr. Solfema, M.Pd	(Ketua)	1. 
2. Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd	(Sekretaris)	2. 
3. Irmawita, M.Si	(Anggota)	3. 
4. Drs. Wisroni, M.Pd	(Anggota)	4. 
5. Dra. Yuhelmi, M.Pd	(Anggota)	5. 

ABSTRAK

Sjofia Aziz : Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka di PAUD Anggrek Kelurahan Seberang Padang Kecamatan Padang Selatan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terlihat masih banyak anak yang belum mampu mengembangkan daya persepsinya, anak tidak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, anak tidak mampu mengembangkan pemikiran-pemikiran dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa yang lainnya, anak tidak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif dalam mengenal angka, mendeskripsikan kemampuan kognitif anak dalam menghubungkan angka, mendeskripsikan kemampuan kognitif anak dalam menyusun kartu angka.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah PAUD Anggrek Kelurahan Padang Kecamatan Padang Selatan sebanyak 20 orang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing siklus 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal konsep angka rata-rata kemampuan anak pada siklus I mencapai kategori cukup meningkat pada siklus II dengan kategori baik, kemampuan anak menghubungkan angka rata-rata kemampuan anak mencapai kategori cukup meningkat pada siklus II dengan kategori amat baik, kemampuan anak menyusun kartu angka rata-rata kemampuan anak pada siklus I mencapai kategori cukup meningkat pada siklus II dengan kategori amat baik. Berdasarkan kesimpulan pada penelitian tindakan kelas ini dikemukakan saran-saran untuk kepala sekolah hendaknya melengkapi sarana dan prasarana, kepada guru untuk dapat menggunakan berbagai media dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, kepada peneliti selanjutnya agar meneliti lebih mendalam tentang kegiatan untuk meningkatkan sosial emosional anak, kepada peneliti selanjutnya agar meneliti lebih mendalam tentang kegiatan bermain peran menggunakan boneka untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dalam pembelajaran

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunianya yang telah dilimpahkannya. Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka di PAUD Anggrek Kelurahan Seberang Padang Kecamatan Padang Selatan”.

Penulis menyadari bahwa proposal ini memiliki keterbatasan sesuai dengan ilmu yang dimiliki, oleh sebab itu penulis menerima saran dan kritikan dari pembaca demi kesempurnaan isi skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs. Wisroni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
2. Ibu Dr. Solfema, M.Pd selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran untuk memberikan bimbingan, dorongan, arahan pada penulis dalam penulisan skripsi ini.
3. Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran untuk memberikan bimbingan, dorongan, arahan pada penulis dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di PLS dan tata usaha di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi motivasi serta semangat pada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Suami dan Anak-anak yang telah begitu banyak memberikan doa dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti
6. Rekan-rekan seperjuangan dan semua pihak yang telah banyak memberikan bantuannya dalam proses pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kelemahan dan kekurangannya. Oleh karena itu, segala kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini sangat penulis harapkan, semoga penulisan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI.....	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GRAFIK	
DAFTAR LAMPIRAN	
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Pertanyaan Penelitian.....	4
E. Pemecahan Masalah.....	4
F. Tujuan Penelitian	4
G. Manfaat Penelitian	5
H. Definisi Operasional.....	6
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	8
2. Hakekat Bermain Anak Usia Dini.....	13
3. Alat Permainan Edukatif	19
4. Pengertian Gulir Ceria.....	24
B. Penelitian Yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir	26
 BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Subjek Penelitian.....	29
C. Prosedur Penelitian.....	29
D. Instrumentasi Penelitian	35
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	36
F. Jenis Data dan Sumber Data	38
G. Teknik Analisis Data.....	38
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Penelitian	40
1. Deskripsi Kondisi Awal	40
2. Deskripsi Siklus I.....	41
3. Deskripsi Siklus 2	48
4. Kondisi Antar Siklus.....	53
B. Pembahasan.....	55

BAB V. PENUTUP	57
A. Simpulan	57
B. Saran.....	57
 DAFTAR PUSTAKA	 59
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Pengamatan Kognitif Anak Kondisi Awal	40
2. Hasil Pengembangan Kognitif Anak Mengenal Konsep Angka.....	43
3. Hasil Pengembangan Kognitif Anak Menghubungkan Angka.....	45
4. Hasil Pengembangan Kognitif Anak Menyusun Kartu Angka	47

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Kerangka Konseptual	27
2. Siklus PTK	32
3. Peningkatan Kogniti Anak dalam Mengenal Konsep Angka	44
4. Peningkatan Kognitif Anak dalam Menghubungkan Angka	45
5. Peningkatan Kognitif Anak dalam Menyusun Angka	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Anak Didik PAUD Anggrek Kelurahan Seberang Padang Kecamatan Padang Selatan	61
2. Kisi-kisi Instrumen.....	62
3. Rangkuman Penilaian.....	
4. Lembar Observasi	67
5. Rencana Kegiatan Harian.....	68
6. Dokumentasi	71
7. Surat Izin Penelitian	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan PAUD sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 3 Pendidikan Anak usia Dini 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.

Kegiatan pembelajaran di PAUD dirancang mengikuti prinsip-prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bagi anak usia PAUD bermain merupakan kegiatan yang mengasikkan dan menyenangkan untuk itu bermain harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dalam bermain anak juga belajar berbagai kemampuan dasar seperti: kemampuan bahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni, kemampuan bermasyarakat serta memberikan banyak pada anak untuk mengekspresikan perasaan anak secara bebas. Dalam kegiatan bermain, anak sangat memerlukan dan membutuhkan alat permainan, karena alat bermain merupakan sarana dan prasarana untuk bermain.

Program Pembelajaran di PAUD 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. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sesuai dengan tahap perkembangannya, supaya anak usia dini bisa mengekspresikan perasaannya secara bebas. Tetapi kenyataannya yang kita lihat di lapangan saat ini masih kurangnya media atau alat permainan di PAUD yang bisa mengembangkan kemampuan anak.

Perkembangan kognitif anak merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kecerdasan anak yang diperlihatkan melalui kemampuan mengingat, mengenal dan memahami berbagai obyek. Kemampuan untuk mengerti atau memahami berbagai obyek ini sangat penting, karena hal itu akan menentukan jenis penyesuaian pribadi dan sosial yang dilakukan anak. Anak akan mudah menyesuaikan pribadi dan sosialnya jika mereka memiliki pengertian dan pemahaman yang cukup banyak tentang orang, peristiwa atau benda.

Depdiknas (2010:126) Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengelola perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir, indikator yang akan diamati adalah anak dapat mengenal benda di sekitarnya menurut bentuk dan ukurannya

- 1) mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak misalnya

menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, 2) anak dapat mengenal bilangan misalnya membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 5, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis).

Dari hasil observasi yang penulis lakukan di PAUD Anggrek kelas A Kelurahan Seberang Padang Kecamatan Padang Selatan, terlihat masih banyak anak yang belum mampu mengembangkan daya persepsinya, anak tidak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, anak tidak mampu mengembangkan pemikiran-pemikiran dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain, anak tidak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia anak. Hal ini perlu dilakukan penelitian dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak PAUD Anggrek Seberang Padang Kecamatan Padang Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terkait dengan rendahnya perkembangan kognitif anak. Menurut Susanto (2011) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak dari segi faktor pembentukan sebagai berikut:

1. Faktor lingkungan yang tidak mendukung anak dalam mengembangkan kognitif
2. Faktor minat dan bakat yang tidak tersalurkan oleh anak
3. Faktor kebebasan yang terbatas dilingkungan sekitar

4. Kesehatan anak yang kurang baik
5. Kurangnya penggunaan media yang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, biaya dan tenaga maka masalah penelitian ini dibatasi pada faktor pembentukan kognitif yaitu media yang digunakan guru kurang bervariasi, dalam hal ini peneliti ingin mencobakan pada aspek menggunakan permainan kartu angka dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka perumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah melalui permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka, menghubungkan angka, menyusun angka di PAUD Anggrek Kelurahan Seberang Padang Kecamatan Padang Selatan Kota Padang.

E. Pemecahan Masalah

Rendahnya kemampuan kognitif anak dapat diatasi dengan media permainan kartu angka

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan

1. Mendeskripsikan kemampuan kognitif dalam mengenal angka melalui permainan kartu angka di PAUD Angrek

2. Mendeskripsikan kemampuan kognitif anak dalam menghubungkan sesuai dengan urutan angka melalui permainan kartu angka di PAUD Angrek
3. Mendeskripsikan kemampuan kognitif dalam menyusun kartu kartu angka melalui permainan kartu angka di PAUD Angrek

G. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah dengan menggunakan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka?
2. Apakah dengan menggunakan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menghubungkan angka?
3. Apakah dengan menggunakan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menyusun angka?

H. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan tentang pengembangan kognitif anak melalui permainan kartu angka di PAUD Angrek Kelurahan Seberang Padang Kecamatan Padang Selatan.

2. Praktis

a) Guru

- 1) Dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan kartu angka untuk meningkatkan pengembangan kognitif anak.
- 2) Menambah dan meningkatkan pengalaman dan pemahaman guru melalui permainan kartu angka pada pengembangan kognitif anak.

b) Orangtua

Dapat membantu dalam perkembangan kognitif anak dalam mengenal angka, menghubungkan angka dan menyusun kartu angka.

c) Sekolah

Dengan keaktifan belajar dan keahlian siswa dalam permainan kartu angka, diharapkan mutu pendidikan di PAUD Anggrek kelurahan seberang padang kecamatan padang selatan semakin meningkat.

d) Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya yang terbaik untuk meneliti hal yang sama dan aspek yang berbeda

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan Kognitif Anak

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

2. Permainan Kartu Angka

Menurut Sriningsih (2008: 80) Permainan kartu angka yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kartu yang terbuat dari kertas karton berwarna-warni yang dituliskan angka-angka. Permainan kartu angka ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

3. Mengenal angka

Mengenal angka penting diberikan kepada anak sejak dini, karena pada masa ini perkembangan otak anak mengami lompatan dan berjalan dmikian pesat, anak sudah memiliki kemampuan mengenal angka sejak dini bahkan sebelum sekolah. Pemahaman mengenal angka juga membantu anak membentuk pemahaman atas dunia mereka di luar sekolah dan membantu mereka membangun sebuah dasar yang kokoh untuk kesuksesan di dalam sekolah.

4. Menyusun bilangan

Banyaknya beda dalam satu kumpulan (di awali dengan bilangan 1 sampai dengan 5 untuk pertama kali dilakukan secara urut, kemudian dilanjutkan secara acak. Apabila secar urut sudah lancer dapat dilanjutkan secara acak sehingga lancer. Apabila peragaan secara acak sudah lancer berarti penanamankonsep bilangan sudah tercapai. (Raharjo,1004:3)

5. Menggabungkan Angka adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam permainan kartu angka dalam menggabungkan angka-angka yang telah di ambil dari kartu angka yang diambil oleh anak dalam permainan kartu angka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Anak akan berfikir ketika ia ingin tahu akan sesuatu yang dia tidak mengerti, anak akan bertanya kepada orang tua atau gurunya di sekolah. Sesuai dengan KBK PAUD dalam Anggrek dkk (2007: 35) menyatakan bahwa pengembangan kognitif anak di PAUD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya. Sejalan dengan pendapat Gagne dalam Jamaris, (2003:17)

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.

Dijelaskan lagi oleh Piaget dalam Anggrek (2007:40) bahwa:

Perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak berada pada tahap pra operasional, pada tahap ini penilaian anak masih didominasi oleh hal-hal yang berkaitan dengan aktifitas fisik dan pengamatannya sendiri. Kemampuan abstraksi anak mulai tumbuh sehingga memungkinkan untuk berfikir simbolik sekalipun anak masih berfikir secara egosentris (berpusat pada anak).

Di usia PAUD logika anak berfikir masih sangat terbatas karena belum mempunyai pemahaman yang cukup tentang aturan-aturan logika yang ada.

Namun dengan bimbingan orang tua dan guru anak belajar berfikir kritis dan logis. Ayah bunda dalam Anggrek (2007: 45).

Gagne dalam Sutrisno dkk (2005: 46) berpendapat bahwa:

Perilaku kognitif yang kompleks selalu merupakan paduan dari tugas- tugas atau latihan- latihan yang sederhana. Tugas- tugas ini dikuasai terlebih dahulu sebelum perilaku yang kompleks dapat diperlihatkan.

Gagne menganalisis perilaku dalam suatu hirarki, dari yang paling sederhana ke yang paling kompleks untuk mempelajari suatu tugas tertentu itu. Struktur itu meliputi tugas- tugas persial yang penting harus dikuasai oleh anak untuk mencapai hasil yang diharapkan.

- 1) Memberitahukan tujuan kepada anak Guru harus memberikan kepada anak didik perubahan- perubahan apa yang diharapkan terjadi setelah selesai kegiatan belajar
- 2) Memahami maksud adalah nilai dari apa yang sedang dipelajari hendaknya ditunjukkan secara jelas kepada anak
- 3) Memberikan latihan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran anak

Dari sejumlah besar prinsip psikologi belajar memberikan latihan yang sesuai merupakan prinsip yang paling penting. Guru harus memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan apa yang dituntut guru sebagai bukti bahwa tujuannya tercapai.

b. Perkembangan Kognitif

Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indra, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan

hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuidengan kodratnya sebagai makhluk tuhan yang memperdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya sendiri dan orang lain.

Pengembangan kognitif, berfungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk mencegah suatu masalah. Teori perkembangan kognitif *Piaget* (2000:15) menyatakan bahwa:

Bagaimana anak beradaptasi menginterpretasi objek- objek dan kejadian-kejadian disekelilingnya, dan bagaimana anak belajar mengelompokkan objek untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaannya, memahami penyebab perubahan pada objek atau kejadian dan membentuk harapan mengenai objek dan kejadian.

Piaget dalam Menang Pusat (2000:15) beranggapan anak memegang peranan penting dalam membangun pengetahuan realitas. Anak tidak menerima informasi secara pasif, walaupun proses berfikir anak dan konsepnya mengenai realitas dimodifikasi oleh kontak- kontak dengan lingkungan sekitarnya. Anak juga memegang peranan penting dalam menginterpretasi informasi yang diterimanya dengan pengalaman- pengalamannya dan menyesuaikan dengan pengetahuan dan konsep yang dimilikinya.

Selanjutnya *Piaget* dalam Menang Pusat (2000: 16) mengajukan empat tahap perkembangan kognitif:

- 1) Tahap sensori motorik (anak usia lahir – 2 tahun)
- 2) Tahap Praoperasional (2 tahun- 4 tahun)
- 3) Tahap operasional konkrit (7 tahun- 12 tahun)
- 4) Tahap operasional formal (puber dan adolesen)

Pengembangan pengetahuan di PAUD dapat terlihat dari butir-butir indikator (kemampuan yang ada dalam program) pendidikan PAUD

- a. Pengenalan warna secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/fisik sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan” Nugraha (2008: 5.34) mengatakan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenalnya”. Selanjutnya Laksono (1998:5.42) mengemukakan bahwa “warna yang kita lihat merupakan bagian dari cahaya yang diteruskan atau dipantulkan

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada tiga unsur yang penting dari pengertian warna yaitu benda, mata dan unsur cahaya, dengan demikian warna dapat didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut

- b. Pengenalan berbagai bentuk

Hapidin yakin, kemampuan arsitek seni tata warna dan tata letak bisa sedemikian berkembang hingga menghasilkan karya yang bagus sekali bila sejak bayi sudah diberikan pengenalan. "Anak, tidak mungkin bisa membedakan mana yang segitiga, segi empat, lingkaran, silinder, atau setengah lingkaran, dan sebagainya kalau sebelumnya ia tidak pernah mengenal bentuk-bentuk tersebut." Jadi, tegasnya, memang harus distimulasi karena kemampuan itu enggak datang tiba-tiba dengan sendirinya.

c. Pengenalan Angka

Saat ini telah banyak beredar perangkat lunak yang dikembangkan untuk membuat suatu aplikasi permainan anak yang cukup bagus. Namun, kebanyakan dari permainan tersebut kurang memiliki unsur pembelajaran bagi anak-anak itu sendiri. Hal ini bisa menimbulkan dampak negatif bagi sang anak, yang menjadi malas belajar dan lebih sering bermain. Untuk anak-anak pada usia dini, proses pembelajaran yang diberikan pun belum dapat bersifat statis. Namun, pembelajaran tetap harus dilakukan karena pada masa tersebut anak-anak dapat menangkap pembelajaran jauh lebih efektif. Oleh sebab itu pemberian pelajaran dasar sangat penting, terutama untuk pengenalan angka-angka dasar.

Berdasarkan data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tahap perkembangan kognitif anak usia dini yaitu tahap sensori motorik, tahap preoperasional kongkrit, tahap operasional format, Anak juga memegang peranan penting dalam menginterpretasi informasi yang diterimanya dengan pengalaman-pengalamannya dan menyesuaikan dengan pengetahuan dan konsep yang dimilikinya terutama dalam pengenalan warna, bentuk dan angka.

2. Hakikat Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Hurlock dalam Musfiroh (2005: 2) menyatakan “Bermain adalah sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”.

Menurut Sudono (2005: 47) menyatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak

Bermain sangat menyenangkan bagi anak, karena dengan bermain anak mendapatkan informasi dari teman-teman sebayanya. Dan sekaligus dapat mengembangkan apa yang ada dalam pikiran anak. Sedangkan Masitoh dkk dalam Anggrek (2007: 3) menyatakan bahwa:

Bermain adalah ciri khas belajar anak usia PAUD hampir seluruh kegiatan mereka melibatkan unsure bermain karena pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia PAUD adalah melalui suatu kegiatan yang kongkrit dengan pendekatan yang berorientasi.”

Bermain juga merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi anak. Melalui bermain dapat memberi kepuasan kepada anak untuk bereksplorasi menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Dwartzky (2004: 34) mengemukakan bahwa:

Fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreatifitas dan perkembangan fisik anak.

Dengan bermain anak akan merasa senang dan puas karena anak dapat mengembangkan segala aspek yang ada pada diri anak. Dan anak akan bisa bersosialisasi dengan teman-temannya yang lain.

b. Tujuan Bermain

Goen dalam Hartati (2005:100) menyatakan bahwa: Bermain sangat penting yang bertujuan untuk perkembangan anak pada semua fase perkembangan, mengembangkan berbagai kemampuan termasuk kreatifitas, perkembangan daya ingat, kerja sama, penerimaan kosakata, persahabatan dan pengendalian diri, seperti: 1) Menanamkan budi pekerti yang baik, 2) Melatih anak untuk dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan tidak baik, 3) Melatih sikap ramah, suka bekerja sama, menunjukkan kepedulian, 4) Menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, 5) Melatihkan anak untuk mencintai lingkungan dan ciptaan Tuhan, 6) Melatih anak untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan, 7) Melatih anak untuk berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar, 8) Menjaga keamanan diri, 9) Melatih anak untuk mengerti berbagai konsep moral yang mendasar, seperti salah, benar, jujur, adil dan fair.

Menurut Diknas (2002: 56) Tujuan bermain adalah:

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperolehnya.
- 2) Mengembangkan daya cipta supaya anak kreatif yaitu lancar, meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan macam- macam perasaan yang menumbuhkan kepercayaan diri.

- 3) Mengembangkan kemampuan sosial anak seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku dengan tuntutan masyarakat dan mengenalkan diri dengan teman sebaya.

Dapat disimpulkan bahwa apabila ada teman bermain telah terlaksana maka pengembangan kreatifitas pun dapat diciptakan dengan suasana bermain yang ceria dan akan muncul kreatifitas secara optimal. Diharapkan anak dapat mengetahui dan memahami berbagai perasaan yang bisa diekspresikan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Karakteristik Bermain

Bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial didalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana menyalurkan energi yang sangat baik bagi anak. Oleh karena itu kegiatan bermain pada anak hendaknya memiliki karakteristik tertentu.

Menurut *Brewer* (dalam Musfiroh, 2005: 8) menyatakan bahwa Karakteristik bermain adalah bermain bersifat aktif kegiatan bermain menurut keaktifan anak. Anak yang aktif dalam bermain dapat menghasilkan suatu imajinasi yang bermanfaat pada dirinya. Anak dapat untuk menemukan ide yang cemerlang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain bagi anak usia dini adalah sarana atau kegiatan bermain juga menjadi sarana penyalur energi bagi anak, dan untuk membantu keaktifan anak dalam belajar.

Menurut *Garvey* (dalam Musfiroh, 2005:7) menyatakan bahwa:

- 1) Bermain selalu menyenangkan dan menikmati atau menggembirakan. Bahkan ketika tidak disertai oleh tanda- tanda keriangian bermain tetaplah bernilai positif bagi pemainnya.
- 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah instrinsik berarti anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas dari orang lain tetapi karena semata- mata ingi melakukannya.
- 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela. Kegiatan bermain bukan dilakukan karena terpaksa. Bermain tidak bersifat wajib melainkan di pilih sendiri oleh anak.
- 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing.
- 5) Bermain bersifat nonliteral, pura-pura atau tidak senyatanya.
- 6) Bermain tidak memiliki kaedah ekstrinsik artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya. Aturan itu di buat sesuai kebutuhan.

Berdasarkan data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, anak melakukannya tanpa ada paksaan dari orang tua dan melakukannya secara spontan dan sukarela.

Sementara Tedjasaputra (2005: 18) menyatakan bahwa: “Karakteristik bermain bersifat fleksibel maksudnya anak dapat dengan bebas bermain dan memilih kegiatan apapun yang ia senangi sesuai dengan yang diinginkan”.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan adanya karakteristik bermain maka diharapkan anak dapat menemukan kesenangan dan kenikmatan apapun yang ia lakukan serta dapat memilih permainan apa yang ia senangi.

d. Fungsi Bermain

Bermain dapat berfungsi sebagai Ventilasi bagi emosi- emosi negatif anak (seperti rasa takut, marah, cemas) serta memberikan kesempatan untuk mengasimilasi dan menguasai pengalaman traumatiknya (seperti kematian, sakit, perpisahan). Setelah menonton adegan operasi korban kecelakaan lalu lintas didalam sebuah film, misalnya anak bermain “ dokter bedah” dengan satu perbedaan penting, ia yang menjadi dokter bedah dan menguasai keadaan, ia bukan seorang pasien. Dengan menampilkan kembali kejadian traumatiknya dalam peran yang sangat berbeda, seorang anak dapat mengekspresikan emosi negatifnya dan secara bertahap dapat menetralsirnya sehingga memulihkan luka-luka emosionalnya.

Menurut Hetherrington dan Parke (1979:34) menyatakan: “Bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan akan mempelajari sesuatu, memecahkan masalah yang dihadapi, bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak”.

Sedangkan menurut *Dwortzy* (2004:34) mengemukakan bahwa: “Fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak, perkembangan bahasa, disiplin, moral, kreatifitas dan perkembangan fisik anak”.

Berdasarkan pendapat di atas ditarik kesimpulan bahwa bermain dapat mengembangkan kognitif anak, anak akan berfikir apa yang dilihatnya. Dengan bermain anak akan mengembangkan segala aspek perkembangan seperti perkembangan sosial anak, perkembangan bahasa, disiplin, moral, kreatifitas dan perkembangan fisik anak.

Fungsi penting bermain menurut Piaget (dalam Aisyah, 2007:4) adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasimulasikan kenyataan terhadap dirinya, dan dirinya terhadap kenyataan.

Menurut Aristoteles dalam Hartati, 2005: 94 menganggap bahwa:

Bermain banyak memiliki fungsi yang positif bagi anak yaitu 1) Bagi perkembangan aspek fisik: anak kesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan- gerakan tubuh menjadi kuat, 2) Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar : dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki dan mata), 3) 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 relaks, 4) bagi perkembangan aspek kognisi : dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya, 5) Bagi perkembangan penginderaan : aspek penginderaan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan) perlu di asah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal- hal yang ada disekitarnya, 6) Dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari, 7) Sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak, 8) Sebagai media intervensi, bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar warna, bentuk dan lain- lain.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana memecahkan persoalannya. Dengan bermain dapat menyalurkan rasa ingin tahunya, dan dengan bermain anak bisa mengembangkan aspek- aspek yang ada dalam diri anak.

3. Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

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”.

Sudono (2000:7) menyatakan bahwa:

Semua alat bermain yang digunakan untuk memenuhi keingi“Alat permainan adalah nan anak dalam bermain. Alat permainan merupakan alat mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya”.

Dari berbagai pendapat teori diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa alat permainan dapat digunakan sebagai alat untuk peraga dalam kegiatan belajar mengajar di PAUD. Alat permainan ini dapat membuat anak senang berimajinasi, bekerja sama dengan teman- temannya.

b. Tujuan Alat Permainan

Menurut *Isenberg* dalam Hartati (2005:95) permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu:

- 1) Untuk perkembangan kognitif :
 - a) Anak mulai untuk mengerti dunia

- b) Anak mampu untuk mengembangkan pemikiran yang fleksibel dan berbeda
 - c) Anak memiliki kesempatan untuk menemui dan mengatasi permasalahan-permasalahan yang sebenarnya
- 2) Untuk perkembangan sosial dan emosional :
- a) Anak mengembangkan keahlian dan berkomunikasi secara verbal maupun non verbal melalui negosiasi peran, mencoba untuk memperoleh akses untuk permainan yang berkelanjutan c.atau menghargai perasaan orang lain
 - b) Anak merespon perasaan teman sebaya sambil menanti giliran bermain dan berbagi materi dan pengalaman
 - c) Anak bereksperimen dengan peran- peran orang di rumah, disekolah dan masyarakat disekitarnya melalui hubungan langsung dengan kebutuhan-kebutuhan dan harapan (keinginan) orang- orang disekitarnya
 - d) Anak belajar menguasai perasaannya ketika ia marah, sedih atau khawatir dalam keadaan terkontrol
- 3) Untuk perkembangan bahasa
- a) Dalam permainan dramatik, anak menggunakan pernyataan- pernyataan peran, infleksi (perubahan nada/suara) dan bahasa komunikasi yang tepat
 - b) Selama bermain anak belajar menggunakan bahasa untuk tujuan- tujuan yang berbeda dengan orang- orang yang berbeda pula
 - c) Anak menggunakan bahasa untuk meminta alat bermain, bertanya, mengeksperisikan gagasan atau mengadakan dan meneruskan permainan

d) Melalui bermain anak bereksperimen dengan kata- kata, suku kata bunyi dan struktur bahasa.

4) Untuk perkembangan fisik :

- a) Anak terlibat dalam permainan yang aktif menggunakan keahlian- keahlian motorik kasar
- b) Anak mampu memungut dan menghitung benda-benda kecil menggunakan keahlian motorik kasarnya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan sebagai seorang guru, guru harus memiliki pemahaman tentang alat permainan yang digunakan. Bagaimana bentuknya dan aspek- aspek apa saja yang dapat dikembangkan dalam permainan itu.

c. Karakteristik Alat Permainan

Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak usia dini dirancang secara khusus dan disesuaikan dengan rentang usia anak dini, yang dikemukakan oleh *Mayke S* (2001:81) mempunyai beberapa karakteristik sebagai berikut: Dapat digunakan dalam berbagai cara maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam- macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam bentuk.

- 1) Ditujukan terutama untuk anak usia PAUD dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
- 2) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
- 3) Membuat anak terlibat secara aktif.
- 4) Sifatnya konstruktif

Cucu Eliyawati (2005:63) juga mengemukakan beberapa karakteristik alat permainan diantaranya:

- 1) Ditujukan untuk anak usia dini
- 2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek- aspek perkembangan anak usia dini
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau manfaat multiguna
- 4) Aman dan tidak bahaya bagi anak
- 5) Dilarang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- 7) Mengandung nilai pendidikan.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan karakteristik alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif yaitu dibuat disesuaikan dengan program kegiatan pendidikan

d. Fungsi Alat Permainan

Fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga untuk mengembangkan semua aspek yang ada pada diri anak. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan semua alat panca inderanya secara aktif.

Alat permainan merupakan kegiatan pilihan bagi anak yang paling mudah ke yang sulit. Adapun fungsi dari alat permainan ini adalah:

- 1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak
- 2) Membantu anak memahami tentang bentuk- bentuk gulir ceria
- 3) Untuk memberikan rangsangan- rangsangan pada anak dalam bermain.

- 4) Memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak
- 5) Mengembangkan sosialisasi dan emosional anak.
- 6) Mengembangkan kreatifitas dan motorik anak.

Montolalu (2005:73) menyatakan bahwa:

Di PAUD segala aktifitas dilakukan melalui bermain sambil belajar. Oleh karena itu, alat permainan dan bermain (toys) yang dipersiapkan di PAUD hendaknya berfungsi mendidik, memberi pemahaman dan melatih keterampilan serta pembiasaan. Makin lengkap mainan yang tersedia maka kegiatan akan semakin menarik dan merangsang anak untuk melakukan variasi aktifitas yang mengasikkan.

Fungsi alat permainan itu adalah:

- 1) Untuk melatih otot besar dan kecil, 2) untuk mengembangkan financial, 3) untuk melatih keterampilan, 4) untuk mengembangkan perasaan sosial emosional anak, 5) untuk mengembangkan kreatifitas, 6) untuk rasa keindahan

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan edukatif adalah alat yang digunakan untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak, dan membantu anak mengenali bentuk-bentuk geometri, fungsi alat permainan edukatif membantu anak melatih otot besar dan otot kecil dan melatih keterampilan anak.

4. Permainan Kartu Angka

a. Pengertian

Permainan kartu angka yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kartu yang terbuat dari kertas karton berwarna-warni yang diberi kartu angka. Guru memperkenalkan, kartu angka, kemudian guru menjelaskan kepada anak yang mana setiap angka tersebut diberi bulatan-bulatan serta angka yang ada pada setiap sisi kartu tersebut.

b. Manfaat bermain kartu angka.

Perkembangan anak usia dini yang terentang dari usia 4 sampai 6 tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan. Diusia pra sekolah, logika berfikir anak masih sangat terbatas karena memang ia belum mempunyai pemahaman yang cukup tentang *The Rules Of Logic* (Aturan Logika) salah satu permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak adalah dengan permainan kartu angka.

Dengan adanya permainan kartu angka anak lebih cepat mengenal angka, membilang dan menyebutkan angka tersebut. Meningkatkan kemampuan berhitung anak, adalah merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat di perlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan konsep dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini, menurut Sriningsih, N (2008 : 63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini di sebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan.

Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda kongrik. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, lebih lanjut Sriningsih (2008:80) menjelaskan bahwa kegiatan menyebutkan bilangan dapat dilakukan dengan permainan kartu angka.

- 1) Meningkatkan konsep bilangan, mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan

2) Meningkatkan rasa sosial anak

Permainan kartu merupakan awal mula kemunculan probabilitas dan kombinatorial. Permainan kartu sangat erat kaitannya dengan probabilitas dan kombinatorial. Probabilitas dalam hal kemungkinan kartu yang didapat, sementara kombinatorial mempengaruhi perhitungan probabilitas kartu yang didapat. Salah satu permainan kartu yang sangat menerapkan teori ini adalah permainan angka berjendela.

c. Karakteristik Permainan Kartu Angka

Program pendidikan untuk anak usia dini di tujukan dalam menggunakan alat-alat perlengkapan dan permainan-permainan yang tersedia.

Selanjutnya karakteristik alat permainan (Sudono, 2008:9)

1. Dapat di gunakan dalam berbagai cara maksudnya di mainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan bermacam bentuk.
2. Di utamakan anak PAUD mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan matematika anak
3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaannya.
4. Membuat anak terlihat kreatif
5. Sifat konstruktif

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut: Mainan yang digunakan untuk PAUD harus sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya serta ciri-ciri khas alat-alat yang dirancang sesuai dengan tujuan manfaat serta membuat anak menjadi kreatif, imajinatif, dan bersifat konstruktif.

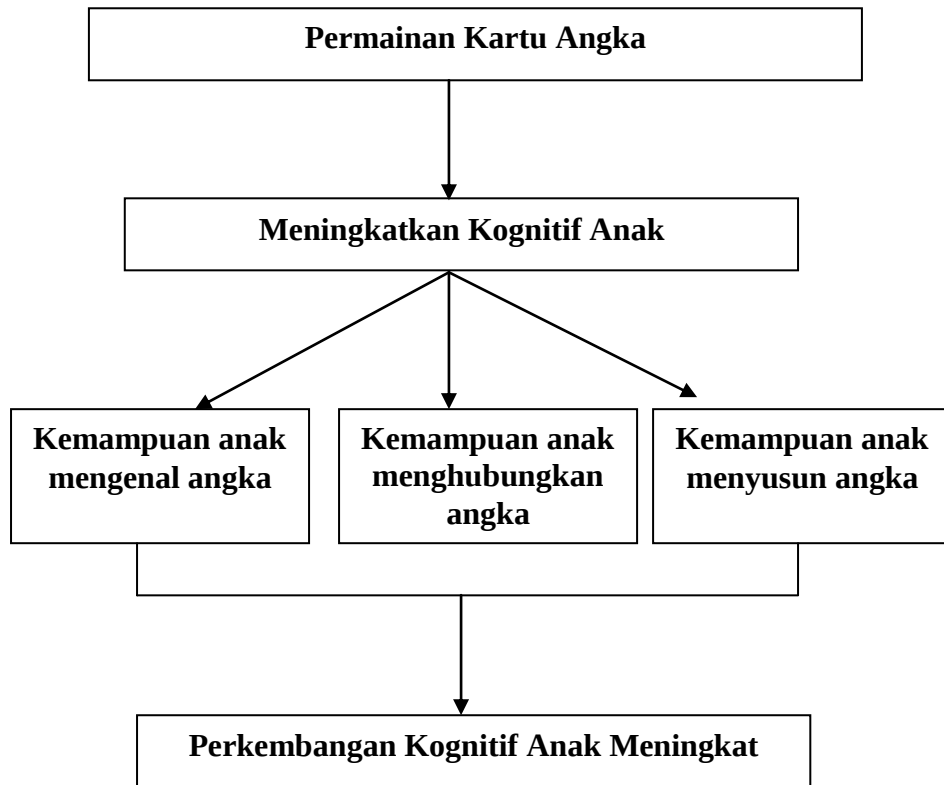
B. Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelitian Rinawati, (2007), perkembangan kognitif anak melalui permainan Geometri di PAUD Ananda Padang, dengan hasil bahwa kemampuan anak meningkat setelah menggunakan alat permainan geometri bagi anak PAUD Ananda Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

C. Kerangka Berfikir

Banyak hal yang dilakukan di PAUD, untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam diri anak, salah satunya adalah dengan cara bermain. Dengan kegiatan bermain anak akan dapat mengembangkan apa yang ada pada dirinya dan tanpa paksaan orang lain. Dan dari sini hendaknya guru dapat menciptakan suatu kegiatan atau permainan yang dapat memotivasi anak dalam pertumbuhannya.

Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kognitif anak salah satunya melalui permainan kartu angka. Dalam permainan kartu angka, anak diajak untuk melakukan kegiatan permainan yaitu mengenal bilangan dari kartu angka, anak menciptakan berbagai bentuk bangunan dari kartu angka memberikan keluasaan untuk berimajinasi dengan terciptanya bentuk bangunan sesuai yang diinginkan oleh anak. Disini akan terlihat kognitif masing-masing anak. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pemberian tugas kepada anak khususnya anak kelompok B1 di PAUD Anggrek Kelurahan Seberang Padang Kecamatan Padang Selatan.



Bagan I
Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan kartu angka di Anggrek Kelurahan Seberang Padang Kecamatan Padang Selatan dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan anak mengenal konsep angka rata-rata kemampuan anak pada siklus I mencapai kategori cukup meningkat pada siklus II dengan kategori Baik
2. Kemampuan anak menghubungkan angka rata-rata kemampuan anak mencapai kategori cukup meningkat pada siklus II dengan kategori amat baik.
3. Kemampuan anak menyusun kartu angka rata-rata kemampuan anak pada siklus I mencapai kategori cukup meningkat pada siklus II dengan kategori amat baik

Dengan menggunakan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak baik dalam hal mengenal angka, menghubungkan angka, menyusun kartu angka terdapat kemajuan peningkatan dibandingkan dengan metode biasa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian tindakan kelas ini dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada Sekolah PAUD Anggrek Kelurahan Seberang Padang Kecamatan Padang Selatan hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan kognitif anak dapat lebih ditingkatkan lagi
2. Dalam upaya mengembangkan kognitif anak diharapkan kepada guru untuk dapat menggunakan berbagai media untuk meningkatkan kognitif melalui permainan kartu angka.
3. Diharapkan kepada guru anak usia dini agar lebih kreatif dan inovatif dalam merancang media pembelajaran sehingga anak bersemangat dalam belajar
4. Kepada peneliti selanjutnya agar meneliti lebih mendalam tentang permainan kartu angka untuk meningkatkan kognitif anak

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Nugraha. 2008. *Membaca Angka Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Garasi.
- Arikunto, Suharsimi. 1989. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Grasindo
- Cucu Aliyawati. 2005. *Pemulihan dan Perkembangan Sumber Belajar Untuk AUD*. Jakarta: Depdiknas
- Dwortzy. 2004. *Metode pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Depdiknas. 2002. *Kompetensi Dasar Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:
- Depdiknas. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Pandangan Islam*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2010. *Pedomen Pelaksanaan Manajemen Berbasis Sekolah di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Hetherington dan Parke. 1997. *Bermain Berperan Penting Bagi Kognitif dan Sosial Anak*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas
- (<http://www.google.Jurnal Anak Ceria.com> diakses tanggal 1 Juni 2012).
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*. Jakarta : PPS UNJ.
- Maykes.S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan AUD*. Jakarta: Grasindo (Gramedia Widiasarana Indonesia)
- Menang Pusat. 2000. *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta*. Jakarta: Depdiknas. Dirjen Dikti
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Rinawati. 2007. *Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri di PAUD Ananda Padang*. UNP
- Siti Aisyah. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka