

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN  
*FUN WITH MUSIC* DI TK AISYIYAH GANDO**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh :**

**ISMI MARIA FITRI  
2008/10097**

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

**2011**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN  
*FUN WITH MUSIC* DI TK AISYIYAH  
GANDO**

Nama : Ismi Maria Fitri

Nim / Bp : 10097 / 2008

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Agustus 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Indra Jaya, M. Pd**

**Saridewi, S.Pd, M.Pd**

NIP. 195805051982031005

NIP. 19840524 200812 2 004

Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP

**Dra. Hj Yulsyofriend, M. Pd**

NIP. 19620730 1988032 2 002

## HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program  
Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini**

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam  
Pembelajaran Matematika Melalui Permainan *Fun With Music* di TK  
Aisyiyah Gando  
Nama : Ismi Maria Fitri  
NIM : 10097  
Program Studi : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Agustus 2011

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Indra Jaya M.Pd	_____
2. Sekretaris : Saridewi, M. Pd	_____
3. Anggota : Dra. Rivda Yetti	_____
4. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd.	_____
5. Anggota : Rismareni Pransiska, S. S, M. Pd	_____

## ABSTRAK

**ISMI MARIA FITRI.2011. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan *Fun With Music* Di TK Aisyiyah Gando. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Gando. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Gando. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Apakah pembelajaran melalui permainan *fun with music* dapat meningkatkan kemampuan kognitif di TK Aisyiyah Gando. 2) membilang/ mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan. 3) Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan anak dengan benda sampai 10 anak tidak disuruh menulis. 4) Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama jumlahnya, lebih banyak dan lebih sedikit. 5) Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.

Subjek penelitian ini adalah kelas B2 TK Aisyiyah Gando, yang berjumlah 20 orang anak terdiri dari 12 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melalui observasi dan pengamatan kegiatan anak selama melakukan pembelajaran kognitif melalui permainan *fun with music* di TK Aisyiyah Gando. Data hasil belajar anak dianalisis dengan teknik persentase.

Hasil rata-rata penelitian sebelum tindakan sampai siklus II adalah yang mendapat nilai sangat baik pada kondisi awal (sebelum tindakan) yang mendapat nilai sangat baik 6,25%, pada Siklus I anak yang *fun with music* mendapat nilai sangat baik 16,2%, sedangkan pada Siklus II anak yang mendapat nilai sangat baik 82,5%. Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari Siklus I sampai Siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *fun with music* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Gando.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan *Fun With Music* di TK Aisyiyah Gando Kabupaten Lima Puluh Kota”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi S1 Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak baik secara moril maupun secara materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, kasih sayang, dan perhatian serta kesabaran yang diberikan sehingga membuat penulis optimis dalam menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Saridewi, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini
3. Ibu penguji I ,II dan III yang telah meluangkan waktu, dan perhatian kesabaran bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd sebagai Ketua Jurusan PG-PAUD dan Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd sebagai Sekretaris Jurusan PG-PAUD yang telah

memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan.
6. Bapak/ Ibu Dosen Jurusan PG-PAUD yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan wawasan sehingga membuahkan hasil bagi penulis.
7. Ibu Eyouni selaku Kepala TK Aisyiyah Gando, Kabupaten Lima Puluh Kota yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
8. Semua Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan berupa moril dan materil serta motivasinya terhadap penulis.

Semoga bimbingan, bantuan, dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi Allah SWT Amin Ya Rabbal 'Alamin. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari tahap kesempurnaan, untuk itu penulis menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi penulis demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya serta pembaca pada umumnya dan dapat memberikan sumbangan kepada perkembangan ilmu pengetahuan.

Padang, April 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	ix

### BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	6
H. Definisi Operasional .....	7

### BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori .....	9
1. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	10
a. Pengertian Kognitif.....	10
b. Perkembangan Kognitif.....	11
c. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif .....	12
d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif .....	13
e. Hakikat Permainan Matematika di TK .....	14
f. Peran Guru dalam Permainan Matematika.....	14
2. Konsep Permainan .....	15
a. Pengertian Permainan .....	15
b. Tujuan Permainan.....	16
c. Alat Permainan .....	18

d. Fungsi Alat Permainan .....	19
e. Persyaratan Alat Permainan.....	20
f. Prinsip-prinsip Alat Permainan .....	21
g. Alat Permainan Edukatif .....	22
3. Pelaksanaan Permainan Melalui <i>Fun With Music</i> .....	23
B. Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Konseptual.....	26
D. Hipotesis Tindakan.....	27

### **BAB III RANCANGAN PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	28
B. Subjek Penelitian .....	29
C. Prosedur Penelitian.....	29
D. Insrumentasi.....	45
E. Teknik Pengumpulan Data .....	45
F. Teknik Analisa Data.....	46

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data .....	51
B. Pembahasan .....	88

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	103
B. Implikasi .....	104
C. Saran .....	105

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan <i>Fun With Music</i> Sebelum Tindakan .....	53
Grafik 2	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan <i>Fun With Music</i> Pertemuan 1 Siklus 1Setelah Tindakan .....	57
Grafik 3	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan <i>Fun With Music</i> Pertemuan 2 Siklus 1Setelah Tindakan .....	60
Grafik 4	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan <i>Fun With Music</i> Pertemuan 3 Siklus 1Setelah Tindakan .....	63
Grafik 5	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan <i>Fun With Music</i> Pertemuan 4 Siklus 1Setelah Tindakan .....	66
Grafik 6	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan <i>Fun With Music</i> Pertemuan 1,2,3,4 Siklus 1Setelah Tindakan .....	69
Grafik 7	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan <i>Fun With Music</i> Pertemuan 1 Siklus 2 Setelah Tindakan .....	75

Grafik 8	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan <i>Fun With Music</i> Pertemuan 2 Siklus 2 Setelah Tindakan .....	78
Grafik 9	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan <i>Fun With Music</i> Pertemuan 3 Siklus 2 Setelah Tindakan .....	81
Grafik 10	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan <i>Fun With Music</i> Pertemuan 4 Siklus 2 Setelah Tindakan .....	84
Grafik 11	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan <i>Fun With Music</i> Pertemuan 1,2,3,4 Siklus 2 Setelah Tindakan .....	86
Grafik 12	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan <i>Fun With Music</i> Kategori Sangat Baik .....	90
Grafik 13	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan <i>Fun With Music</i> Kategori Baik.....	92
Grafik 14	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan <i>Fun With Music</i> Kategori Tidak Baik.....	93

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Permainan fun with music (Sebelum Tindakan).....	51
Tabel 2	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Permainan fun with music Pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan) .....	55
Tabel 3	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Permainan fun with music Pertemuan II Siklus I (Setelah Tindakan) .....	58
Tabel 4	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Permainan fun with music Pertemuan III Siklus I (Setelah Tindakan).....	62
Tabel 5	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Permainan fun with music Pertemuan IV Siklus I (Setelah Tindakan).....	65
Tabel 6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Permainan Fun With Music Siklus I Pertemuan 1,2,3,4( setelah tindakan) .....	68
Tabel 7	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Permainan fun with music Pertemuan I Siklus II (Setelah Tindakan) .....	73
Tabel 9	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Permainan fun with music Pertemuan II Siklus II (Setelah Tindakan).....	76
Tabel11	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Permainan fun with music Pertemuan III Siklus II (Setelah Tindakan) .....	79
Tabel 12	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Permainan fun with music Pertemuan IV Siklus II (Setelah Tindakan) .....	82
Tabel13	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Permainan fun with music ( Kategori Sangat Baik).....	90
Tabel 14	Persentase perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Permainan fun with music ( Kategori Baik).....	91
Tabel 15	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Permainan fun with music ( Kategori Tidak Baik) .....	92
Tabel 16	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Permainan Fun With Music Siklus II Pertemuan 1,2,3,4( setelah tindakan).....	94

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu Pendidikan Anak Usia Dini yang ada di jalur pendidikan sekolah. Sebagaimana yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 ayat 3, yang menyatakan bahwa pendidikan Anak Usia Dini pada pendidikan formal berbentuk TK.

Salah satu bentuk awal pendidikan sekolah yang dikenal oleh anak didik adalah TK. Oleh sebab itu, TK perlu menciptakan situasi pendidikan yang kondusif, yaitu mampu memberikan rasa aman, tentram, dan menyenangkan bagi anak. Sebutan “Taman” pada Taman Kanak-kanak mengandung makna” Tempat yang nyaman untuk bermain”. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain yang berarti bermain merupakan kegiatan yang sangat dibutuhkan oleh anak. Selain itu, dengan bermain anak dapat mengenal suatu konsep serta dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan mempergunakan alat, karena alat permainan dapat membantu anak untuk memperoleh pengertian atau informasi, memahami suatu konsep dan dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek pengembangan anak. Sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Hartati, 2005 :7) yang menyatakan bahwa pada usia 4-6 tahun tingkat perkembangan kognitif anak berada pada tingkat

pra-operasional konkrit, dimana anak belum bisa belajar secara abstrak. Belajar lebih bermakna bagi anak melalui benda-benda konkrit.

Depdiknas (2004:5) menjelaskan tujuan TK yaitu: membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian, dan seni untuk memasuki Pendidikan Dasar.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan tenaga pendidik yang profesional. Tenaga pendidik yang profesional adalah guru yang dapat memahami perkembangan anak, membimbing anak, menyusun dan melaksanakan program pembelajaran, menguasai metode serta mampu menyediakan dan menguasai media pembelajaran. Melalui kegiatan pembelajaran diharapkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kurikulum TK tahun 2004, aspek-aspek pengembangan yang harus dikembangkan adalah bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar.

Guru merupakan faktor yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pendidikan, hal ini disebabkan karena guru merupakan pelaksana pendidikan yang berlangsung, dan berhubungan dengan anak didik dalam situasi belajar mengajar. Berlangsungnya proses belajar mengajar disekolah melibatkan unsur guru, siswa, materi, metode, penilaian, dan tujuan yang akan dicapai. Masing- masing unsur tersebut mempunyai fungsi tersendiri dalam mencapai tujuan. Guru TK diharapkan memiliki keterampilan dalam melayani dan mengembangkan dimensi pertumbuhan dan

perkembangan Anak Usia Dini, agar semua aspek-aspek perkembangan yang ada pada diri anak seperti aspek kognitif, bahasa, fisik /motorik, sosial emosional, dan seni dapat berkembang secara optimal sesuai dengan taraf perkembangan anak.

Perkembangan kognitif pada anak dijelaskan dengan berbagai teori dan berbagai peristilahan. Piaget (dalam Santrock, 2007:246) mengemukakan tentang perkembangan kognitif yang terdiri dari empat tahapan perkembangan yaitu tahapan sensorimotor (0-2 tahun), tahapan pra operasional (2-7 tahun), tahapan konkrit operasional dan formal operasional. Kecepatan perkembangan setiap anak berbeda-beda atau tidak sama karena anak merupakan makhluk yang unik, berbeda satu dengan yang lainnya.

Hasil observasi awal yang telah penulis lakukan, penulis menemukan berbagai fenomena. Dilihat dari kondisi peserta didik ditemukan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran kognitif dalam pengenalan bilangan dan lambang bilangan: anak kurang berminat dan tidak ikut partisipasi. Contohnya, Penulis menemukan ada beberapa anak yang tidak memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, mereka asyik ngobrol dengan temannya dan bermain cubit-cubitan sehingga mereka tidak mampu untuk mengenal bilangan dan lambang bilangan.

Hasil observasi awal yang penulis temui dilihat dari guru yang melaksanakan proses pembelajaran, guru tidak menggunakan metode yang bervariasi sehingga anak cepat bosan, serta guru kurang mengoptimalkan

penggunaan media yang menarik minat anak dalam proses pembelajaran pengenalan bilangan dan lambang bilangan. Contohnya: pada saat pembelajaran berlangsung anak kurang merespon apa-apa yang disampaikan oleh guru serta rasa ingin tahu anak yang tinggi menjadi berkurang sehingga apa yang disampaikan guru tidak bermakna bagi anak.

Langkah-langkah untuk meminimalisir permasalahan diatas adalah dengan metode bermain *fun with music*, karena dengan metode ini dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain *fun with music* dalam mengenal bilangan dan lambang bilangan. Sehingga anak termotivasi dalam belajar, materi yang disampaikan menarik perhatian serta mudah dimengerti dan cepat dipahami anak.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, penulis mencoba mengaplikasikan Permainan *fun with music* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Gando Kabupaten Lima Puluh Kota". Adapun alasan penulis untuk meneliti hal tersebut untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini melalui permainan *fun with music*. Karena Permainan *fun with music* memiliki beberapa kelebihan yaitu permainannya menarik bagi anak, menggunakan kertas yang berwarna-warni sehingga menarik bagi anak dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan anak dapat menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan sehingga anak dapat melatih konsentrasinya melalui permainan *fun with music*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari ilustrasi latar belakang di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut ;

1. Kurangnya minat anak dalam pembelajaran pengenalan bilangan dan lambang bilangan
2. Kurangnya partisipasi dan semangat anak dalam pembelajaran pengenalan bilangan dan lambang bilangan
3. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi
4. Media yang di gunakan guru kurang menarik

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat di batasi permasalahan sebagai berikut;

1. Kurangnya minat anak dalam pengenalan bilangan dan lambang bilangan
2. Media yang digunakan guru kurang menarik
3. Metode yang digunakan kurang bervariasi

## **D. Perumusan masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, terlihat bahwa betapa pentingnya pengembangan kognitif pada Anak Usia Dini, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah dengan permainan *fun with music* kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Gando Kabupaten Lima Puluh Kota dapat meningkat?”.

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

Berdasarkan permasalahan yang di temukan sesuai dengan batasan masalah maka di TK Aisyiyah Gando permasalahannya adalah, masih kurangnya minat anak dalam pengenalan bilangan dan lambang bilangan, disebabkan oleh kurang menariknya media yang digunakan guru serta metode yang digunakan guru kurang bervariasi sehigga membosankan bagi anak, maka penulis akan melakukan rancangan pemecahan masalah melalui permainan *fun with music* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak serta permainannya menarik dan menyenangkan bagi anak.

### **F. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah “Untuk mengoptimalkan permainan *fun with music* agar kognitif anak dalam pembelajaran matematika meningkat kemampuannya di TK Aisyiyah Gando Lima Puluh Kota.”

### **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini di harapkan bermanfaat bagi semua pihak, antara lain:

#### 1. Bagi Anak

Memberikan bekal dasar yang kuat tentang pengenalan bilangan dan lambang bilangan.

#### 2. Bagi Guru

Dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan *fun with music* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak karena

permainan *fun with music* merupakan salah satu alternatif yang dapat meningkatkan kognitif Anak Usia Dini.

### 3. Bagi Sekolah

Diharapkan pada pihak sekolah dan orang tua dapat berkolaborasi untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *fun with music*

### 4. Bagi Peneliti

Mengembangkan wawasan untuk melahirkan ide-ide atau karya-karya inovatif dalam rangka mengembangkan potensi anak dalam upaya meningkatkan kognitif Anak Usia Dini.

### 5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti yang lain yang tertarik untuk meneliti hal yang sama dengan aspek yang berbeda, dimasa yang akan datang.

## H. Definisi Operasional

Berdasarkan kata kunci dari judul di atas maka definisi operasionalnya adalah:

### 1. Kemampuan Kognitif Anak

Kognitif adalah cara individu bertingkah laku, bertindak dengan cepat atau lambatnya individu dalam memecahkan masalah yang di hadapinya.

2. *Fun with music*

*Fun with music* merupakan suatu kegiatan permainan untuk mengenal bilangan dan lambang bilangan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

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

Menurut Sujiono (2009:7) Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak Usia Dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009 : 7) adalah: (a) Egosentri. (b) Anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. (c) Memiliki *curriosty*. (d) Anak mengira dunia penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. (e) Mahluk social. (f) Anak membangun konsep diri melalui interaksi social disekolah. (g) *The unique person*. (h) Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. (i) Kaya dengan fantasi. (j) Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif. (k) Daya konsentrasi yang pendek. (l) Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. (m) Masa usia dini merupakan

masa belajar yang paling potensi. (n) Masa usia dini disebut masa *golden age*.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dimana anak kaya akan fantasi dan memiliki rasa ingin tahu yang besar.

## **2. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Kognitif**

Kognitif merupakan suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau kemampuan berfikir. Menurut *Piaget* (dalam Musfiroh, 2005 : 56) Kognitif adalah kemampuan atau aktifitas mental dalam mengenal serta menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Sedangkan Gagne (dalam Sujiono, 2005: 1:15) mendefenisikan kognitif adalah kemampuan untuk membeda-bedakan (diskriminasi) dan merumuskan peraturan-peraturan berdasarkan dalil-dalil.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah aktifitas mental dalam mengenal tentang

lingkungan berdasarkan perauran-peraturan dengan dalil-dalil yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Kognitif berkembang melalui penyesuaian terhadap lingkungan sekitar anak sesuai dengan apa yang dilihat anak, baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun, lingkungan masyarakat.

*Camerun dan Barley* (dalam Sujiono 2005 :1.13) menyatakan aktifitas kognitif sangat bergantung pada kemampuan bahasa baik secara lisan maupun tulisan, karena bahasa adalah alat berfikir dan mentranspormasikan fikiran yang digunakan dalam berfikir.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah aktifitas yang sangat bergantung yang masuk kedalam fikiran (kognitif) melalui bahasa dan ditranspormasikan dengan menggunakan fikiran.

#### **b. Perkembangan Kognitif**

*Piaget* (dalam *Santrock* 2007:244) menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui proses yang disebut dengan adaptasi yang merupakan penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu asimilasi dan akomodasi.

Asimilasi merupakan proses gabungan informasi baru dengan skema (gambaran anak tentang sesuatu) yang telah dimiliki. Akomodasi adalah pembentukan skema agar sesuai dengan informasi dan pengalaman baru.

Kognitif pada anak dapat berkembang dengan baik apabila pengetahuan dan pengalaman anak dapat diketahui dan memberikan kegiatan yang tepat bagi anak dalam proses pembelajaran, sehingga suatu kegiatan dapat mendukung pengembangan berfikir dan pembelajaran bagi anak.

**c. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif**

*Piaget* (dalam Paul Suparno, 2001:26) seorang ahli Psikologi kognitif mengemukakan empat tahap perkembangan kognitif individu yaitu;

1) Tahap Sensori-Motor (0-2 tahun)

Pada tahap ini, intelegensi lebih didasarkan pada tindakan indrawi anak terhadap lingkungannya. Pada tahap ini anak belum dapat berbicara dengan bahasa serta anak belum mempunyai symbol untuk mengungkapkan adanya suatu benda yang tidak berada didekatnya.

2) Tahap Pra- Operasional (2-7 tahun)

Pada tahap pra-operasional ini ditandai dengan adanya fungsi semiotic, yaitu penggunaan symbol atau tanda untuk menyatakan serta menjelaskan suatu objek yang saat itu tidak ada bersama subjek. Cara berfikir simbolik diungkapkan dengan penggunaan bahasa dan dicirikan dengan pemikiran yang intuitif. Dengan adanya penggunaan symbol anak dapat mengungkapkan dan membicarakan suatu hal yang terjadi yang tidak terikat pada waktu

dan ruang serta tidak sesuatu yang sedang dilihatnya. Pada tahap ini bahwa intelegensi anak makin berkembang.

3) Tahap Kongkrit-Operasional (7-11 tahun)

Pada tahap ini ditandai dengan adanya perkembangan system pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan yang logis. Bersifat reversibel, transformasi, dan system kekekalan. Pada tahap ini kemampuan anak sudah sangat maju serta anak dapat mengurutkan dan mengklasifikasikan objek. Dengan menggunakan system pemikiran yang logis yang dapat diterapkan dalam memecahkan persoalan-persoalan konkrit dan dapat menganalisis masalah dari berbagai segi.

4) Tahap Formal-Operasional (11 tahun keatas)

Pada tahap ini anak (remaja) sudah mampu berfikir secara lebih abstrak, idealis, dan logis (hipotetis-deduktif).

**d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Menurut Sujiono (2005:11.8) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu ; (1) Faktor Keturunan/ Hereditas, (2) Faktor Lingkungan , (3) Faktor Kematangan, (4) Faktor Pembentukan, (5) Minat dan Bakat, (6) Kebebasan

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif di pengaruhi oleh keturunan, lingkungan tempat tinggal anak, kepribadian, sikap, prilaku, bakat, dan minat anak.

**e. Hakikat Permainan Matematika di TK**

- 1) Permainan matematika di TK adalah kegiatan belajar konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari yang alamiah.
- 2) Tujuan permainan matematika di TK adalah agar anak –anak dapat berfikir *logic* dan sistematis, memiliki keterampilan berhitung yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, memahami konsep ruangan dan waktu, memiliki daya abstraksi dan apresiasi, serta membangun daya kreatifitas dan imajinasi anak.
- 3) Manfaat Permainan matematika bagi anak TK adalah untuk membelajarkan anak tentang konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

**f. Peran Guru Dalam Permainan Matematika**

Peran guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran matematika adalah membangun rasa ingin tahu anak secara alami tentang bentuk, ukuran, jumlah, dan konsep-konsep dasar lain dalam matematika. Kepedulian dan ketertarikan guru terhadap apa yang dikatakan anak akan mendorong mereka untuk menceritakan pengalaman dan penemuan mereka.

Penerimaan guru terhadap sejumlah kegiatan matematika yang dilakukan oleh anak walaupun hal tersebut terkesan “salah” atau “tidak

logis”, akan memberi mereka kepercayaan diri untuk tetap berfikir, bertanya dan, berbagi pengalaman tentang berbagai hal yang dialami anak.

### **3. Konsep Permainan**

#### **a. Pengertian Permainan**

Menurut Sudono (1995:7) permainan adalah benda-benda yang di pakai oleh anak dalam kegiatan bermain untuk mengembangkan seluruh aspek pengembangan anak. Sedangkan (dalam Depdiknas 2005:698) permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahuinya, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari.

Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat, dan lain-lain. Anak mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus di wujudkannya dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktifitas lain. Melalui permainan anak. Dapat menyatakan kebutuhannya tanpa

dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya ( Semiawan, 2002:21 ).

Bermain juga merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena dengan bermain juga dapat menimbulkan kesenangan. Dengan bermain anak dapat meniru tingkah laku orang dewasa yang berguna bagi anak untuk mencapai kematangan.

Kesimpulan dari pengertian permainan diatas, permainan merupakan seperangkat peraturan yang perlu di patuhi atau diindahkan oleh para pemain guna mencapai tujuan yang diharapkan.

#### **b. Tujuan Permainan**

Setiap permainan mempunyai tujuan yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan situasi lingkungannya. Tujuan umumnya adalah untuk membentuk dan membina watak lewat metode yang menarik, menyenangkan dan menantang. Dengan demikian peserta didik tidak merasa di bebani dengan nasehat atau pelajaran, melainkan sambil bermain dapat memetik pelajaran. Oleh karena itu diperlukan seorang fasilitator terlatih untuk memimpin permainan salah satunya adalah seorang guru TK.

Secara alamiah bermain juga bertujuan memotifasi anak untuk mengetahui sesuatu, dan juga dapat membantu perkembangan kognitif anak, dengan bermain anak juga dapat bereksperimen tentang hal-hal yang baru baginya.

Tujuan permainan menurut Depdiknas (2003:56) menyatakan bahwa permainan dapat melatih perkembangan kognitif anak antara lain : (1) Dapat mengembangkan daya pikir anak (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui anak dengan pengetahuan yang di perolehnya, (2) Melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkunganya. (3) Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan motorik halus dan berolah tugas. (4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan. (5) Mengembangkan cipta supaya anak lebih kreatif yaitu lancer, fleksibel dan orisinil. (6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan macam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri. (7) Mengembangkan kemampuan sosial anak seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku dengan tuntunan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebayanya.

Tujuan permainan menurut Moeslichatoen (2005:32) adalah ; (1) Dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan, perkembangan khususnya perkembangan motorik, kreatifitas, bahasa, sosial, emosional, nilai dan sikap hidup. (2) Anak dapat melakukan koordinasi otak kasar seperti merayap, merangkak, berlari dan merayap. (3) Anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah. (4) Kreatifitas anak

berkembang. (5) Dapat melatih bahasanya dengan cara mendengarkan, mengucapkan, berbicara. (6) Meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, perubahan dan menumbuhkan kepercayaan diri.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa dengan melalui permainan dapat melatih pembiasaan moral, nilai agama, juga sosial-emosional dan kemandirian, dan juga bermain kognitif, fisik motorik, dan seni, anak juga termotivasi dan bersemangat untuk belajar.

### **c. Alat Permainan**

Alat permainan merupakan alat yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran dan fungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep.

Menurut Sudono (1995:7) alat permainan adalah alat yang dapat di pergunakan dalam kegiatan belajar mengajar berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep, idea atau pengertian.

Menurut Depdiknas (2003:2) pengertian alat permainan adalah (1) Alat-alat yang dapat dimainkan dan digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak. (2) Penentu dan penerapan persyaratan yang bersifat kualitatif alat permainan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain. Sedangkan menurut Peabody

(dalam Sudono 1995:16) kemampuan dasar anak berasal dari lingkungan terdekat anak, sehingga anak tidak menjadi bosan. Disini dapat dilihat keahlian seorang guru mengenal kemampuan anak didiknya. Untuk itu penulis merancang alat permainan yang mengasyikkan bagi anak.

#### **d. Fungsi Alat Permainan**

Menurut Sudono (1995:8) menyatakan fungsi alat permainan adalah: (1) Mengenal Lingkungan, Mengajak anak untuk mengenal kekuatan ataupun kelemahan dirinya. (2) aktifitas sel otak anak, yang akan memperlancar proses pembelajaran. (3) Memberikan kesempatan pada seluruh panca indra, anak aktif melakukan kegiatan permainan.

Sedangkan menurut Santoso (2002:11) fungsi alat permainan yaitu: (1) Melatih panca indra supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada pada lingkungannya. (2) Melatih kecerdasan emosionalnya meliputi rasa ingin tahu, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, dan kecakapan berkomunikasi. (3) Menanamkan nilai moral, etika moral, budi pekerti dan aspek lainnya (yang mengandung unsur pendidikan). (3) Melatih kecerdasan intelektual anak (walaupun masih sederhana). (4) Menanamkan nilai agama. (5) Melatih keterampilan anak dengan alat bermain sehingga ia bisa mencoba menyusun, mengangkat, menghitung, memudahkan, membalik, membalik, dan melempar sesuai dengan fungsinya. (6) Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreatifitas, dan tanggung jawab anak. (7)

Mengembangkan imajinasi, dan idealisme. (8) Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan. (9) Melatih kerja sama, gotong royong, toleransi, saling menghormati dan saling membutuhkan antar anak. (10) Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis, dan berhitung. (11) Mengenal bentuk benda, warna garis, dan benda yang berguna bagi manusia melalui gambar, benda lainnya. (13) Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku di masyarakat. (14) Membuat anak senang.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah untuk melatih panca indra supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Untuk itu sangatlah penting diperhatikan dalam memilih alat permainan yang digunakan.

#### **e. Persyaratan Alat Permainan**

Menurut Montolalu (2005:74) syarat alat permainan adalah: Setiap alat permainan hendaklah menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak, ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak, aman dan tidak berbahaya bagi anak, menarik dalam segi warna dan bentuknya, awet, tidak mudah rusak mudah dipelihara, murah dan mudah diperoleh, kualitasnya harus dipertahankan, jangan sampai ada bagian yang runcing/tajam

yang dapat melukai anak dan membahayakan, serta tidak mengandung racun. Alat permainan ini harus dapat mendorong anak untuk melakukan berbagai eksperimen.

Menurut Elida (1998:76) alat permainan yang baik itu adalah : “Sesuai dengan kebutuhan bermain, mengembangkan kreatifitas, sosial, emosional, bahasa, motorik anak, sesuai dengan kesanggupan anak, tidak terlalu sukar dan berbahaya, alat permainan hendaknya mempunyai daya tarik bagi anak, alat permainan harus tahan lama”.

Berdasarkan teori diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa tidak semua alat permainan baik dan aman digunakan anak. Dalam memilih alat permainan yang akan diberikan kepada anak, hendaknya tidak membahayakan dan alat permainan itu juga dapat menyenangkan, melatih imajinasi anak, dan anak mampu bekerjasama dengan teman- temannya. Untuk itu sebagai calon pendidik semestinya harus tahu dan memperhatikan syarat alat permainan yang baik dan aman bagi anak didiknya.

#### **f. Prinsip-prinsip Alat Permainan**

Menurut Rivai (dalam Sudjana 1989:4) prinsip-prinsip pemilihan alat permainan di TK adalah: sesuai fungsi dan tujuannya penggunaan alat permainan memberikan pengertian atau konsep tertentu guna mendorong kreatifitas dan kesempatan bereksperimen bagi anak.

Memenuhi unsur-unsur kebenaran ukuran dan keselarasan, yang dapat memberikan rasa aman dan tidak membahayakan bagi anak, serta bisa digunakan secara individu, kelompok atau klasikal. Alat permainan yang digunakan bagi anak hendaknya menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan, juga memenuhi unsur keindahan dalam bentuk maupun warna, serta mudah digunakan oleh guru dan anak.

**g. Alat Permainan Edukatif**

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan, oleh karena itu alat permainan edukatif untuk Anak Usia Dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam sesuai dengan rentang usia anak. Alat permainan dikembangkan khusus untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia TK.

Alat permainan yang edukatif dirancang untuk anak usia dini yang bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

Menurut Sugianto (1995:62) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan ahwa alat permainan merupakan alat yang dirancang secara khusus untuk pendidikan dan alat tersebut berfungsi untuk meningkatkan aspek perkembangan anak.

Menurut Sugianto (1995:62) ciri-ciri alat permainan edukatif adalah : (1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk. (2) Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah yang berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak. (3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat. (4) Membuat anak terlibat secara aktif. (5) Sifatnya konstruktif.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa alat permainan *fun with music* adalah alat permainan yang cocok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK, karena alat permainan tersebut terbuat dari kertas karton/kardus bekas, kaset, tape, kartu angka/ bilangan, jepitan. Permainan ini aman digunakan oleh anak, menarik, serta tahan lama.

#### 4. Pelaksanaan Permainan melalui *Fun With Music*

Permainan berhitung permulaan (dalam Depdiknas, 2007:39) mengajarkan berhitung pada Anak Usia Dini dilakukan dengan pendekatan bermain, karena bermain adalah metode belajar yang efektif bagi anak. Untuk mengajarkan anak mengenal bilangan, tidak ada larangan bagi anak asalkan sesuai dengan kematangan anak. Pada penelitian ini yang cocok bagi anak adalah mengenal bilangan melalui *fun with music*, disini akan terlihat bahwa anak dapat mengenal bilangan dan lambang bilangan.

Adapun langkah-langkah permainan *fun with music* yang terdiri dari :1) Guru menyiapkan alat-alat. 2) Guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan *fun with music*. 3) Anak berjalan di lantai sambil mengikuti irama musik dengan membawa tas berisi jepitan. 4) Ketika musik berhenti anak harus berhenti dan menyebutkan angka yang ada di kotak ia berdiri, kemudian mengambil jepitan yang ada pada kantong tas dan menjepitkannya pada kantong yang telah disediakan. 5) Anak mengamati jepitan yang paling banyak dan menghitung jumlah jepitan itu. 6) Guru kembali memainkan musik dan anak berjalan sesuai dengan irama musik. Demikian seterusnya sampai semua anak dapat melakukan permainan tersebut.

Setelah guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencobakan permainan *fun with music*, guru memberikan penghargaan atau motivasi berupa pujian, tepuk tangan, acungan jempol. Sedangkan, bagi anak yang belum berhasil melaksanakan permainan tersebut guru memberikan arahan dan bimbingan.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Ada beberapa penelitian yang relevan sesuai dengan fokus penelitian yang akan dikaji peneliti yaitu :

1. Lismira Yati (2010) dengan judul “Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan Bentuk-Bentuk Geometri Menggunakan Papan Planel di TK Islam AL Kasyaf Salido”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan guru didalam kelasnya, dengan

tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak jadi meningkat. Perkembangan kognitif anak melalui permainan bentuk-bentuk geometri menggunakan papan planel dalam kategori mampu, pada aspek kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri sebelum tindakan 20%, pada siklus I naik 53% dan pada siklus II naik menjadi 87%. Kemampuan anak mengelompokkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan bentuk semakin meningkat anak dalam kategori mampu pada kondisi awal sebelum tindakan 20%, pada siklus I naik menjadi 53% dan pada siklus II naik menjadi 80%.

2. Imelda Saputri (2010) dengan judul “Peningkatan Pengembangan Kognitif Melalui Gambar Berbentuk Geometri di TK Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai “. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*ciassroom action research*), dimana peneliti lansung meneliti anak serta hasil belajar anak selama proses belajar berlangsung.
3. Fitri Yanti (2010) dengan judul “Upaya meningkatkan kognitif anak melalui lagu bagi Anak Usia Dini di TK Aisyiyah I Pandean”. Hasil Penelitian yang dilakukan adalah peningkatan berhitung melalui metode permainan berhitung pada anak usia dini. Hasil ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kemampuan berhitung dari sebelum tindakan sampai siklus sampai siklus III, yakni sebelum tindakan 45%, pada siklus I mencapai 70%, siklus II mencapai 85% dan siklus III mencapai 87%. Oleh karena itu metode permainan berhitung merupakan pembelajaran yang

efektif dalam kemampuan berhitung bagi anak usia dini. Metode ini mempunyai peranan penting dalam kemampuan berhitung anak dan membantu meminimalkan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran berhitung yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Ketiga hasil penelitian diatas dapat menjadi acuan dan masukan bagi penulis dalam melakukan penelitian yang berjudul upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *fun with music* di TK Aisyiyah Gando Kabupaten Lima Puluh Kota.

### **C. Kerangka Konseptual**

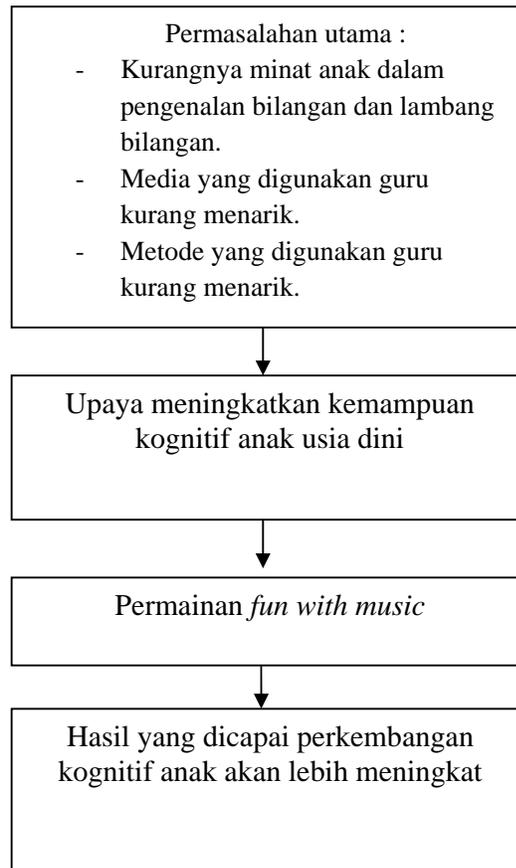
Di TK Aisyiyah Gando Kabupaten Lima Puluh Kota kemampuan kognitif anak sangat rendah, maka penulis merancang suatu permainan yang dapat memotifasi dan meningkatkan minat anak dalam mengenal bilangan. Adapun kegiatan permainan yang penulis rancang melalui permainan *fun with music*, kegiatan ini terdiri dari kartu bilangan dan lambang bilangan. Penulis berharap dengan permainan ini kemampuan kognitif anak dapat meningkat.

Adapun permasalahan yang penulis jumpai adalah :

1. Kurangnya minat anak dalam pengenalan bilangan dan lambang bilangan.
2. Media yang digunakan guru kurang menarik.
3. Metode yang di gunakan kurang menarik.

Permasalahn diatas harus segera diminimalisir sedini mungkin, dimana penulis berupaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui

permainan *fun with music*. Adapun hasil akhir yang diharapkan adalah kemampuan kognitif anak meningkat.



#### **BAGAN I**

#### **KERANGKA KONSEPTUAL**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis tindakan pada penelitian ini yaitu "Kemampuan kognitif anak meningkat melalui permainan *fun with music* di TK Aisyiyah Gando Kabupaten Lima Puluh Kota".

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan permainan *fun with music* pada anak kelompok B2 TK Aisyiyah Gando, Lima Puluh Kota.
2. Agar tujuan pengembangan kognitif dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak;
3. Permainan *fun with music* dapat membelajarkan anak dengan menggunakan permainan kartu angka/bilangan, jepitan, dan kertas karton yang dapat menumbuhkan minat anak dalam pengenalan bilangan dan lambang bilangan serta dapat meningkatkan rasa ingin rasa keingintahuan anak.
4. Permainan dengan menggunakan media dalam pembelajaran memegang peranan yang sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi yang ada pada diri anak.

5. Melalui permainan *fun with music* dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
6. Penggunaan alat permainan *fun with music* dalam pembelajaran pada anak kelompok B2 TK Aisyiyah Gando, Lima Puluh Kota dapat meningkatkan sikap positif anak.
7. Pelaksanaan permainan *fun with music* dengan menggunakan kartu angka dan jepitan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam hal memasangkan/menghubungkan konsep bilangan dengan benda-benda.
8. Pelaksanaan permainan *fun with music* dengan mengurutkan atau menyusun angka atau bilangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan dan sekaligus dapat membuat urutan bilangan dari 1-10.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah :

1. Selama ini permainan *fun with music* dimainkan untuk mengembangkan kemampuan seni anak. Namun setelah penelitian, menemukan bahwa permainan *fun with music* dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. Aplikasi permainan *fun with music* ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran kognitif pada anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka Penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan *fun with music* dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Gando;
2. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif;
3. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan;
4. Untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan;

5. Diharapkan bagi peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan kognitif anak melalui metode dan media yang lainnya;
6. Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan agar menambah wawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_.2003. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Citra Umbara.
- \_\_\_\_\_.2004. *Standar Kompetensi Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta
- \_\_\_\_\_.2007. *Permainan Berhitung Permulaan di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Elida Prayitno 1998. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Depdikbud
- Fitri Yanti. 2010. “Upaya Meningkatkan kemampuan Kognitif Anak Melalui Lagu Bagi Anak Usia Dini TK Aisyiyah 1 Pandean”. Skripsi. Tidak diterbitkan.
- Hartati Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta. PT Prestasi Pustaka Raya.
- Imelda Saputri. 2010. “Peningkatan Pengembangan Kognitif Melalui Gambar Berbentuk Geometri di TK Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai”. Skripsi (Tidak diterbitkan)
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Grafindo Persada.
- Lismira Yati. 2010. “Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan Bentuk-Bentuk Geometri Menggunakan Papan Planel di TK Islam AL Kasyaf Salido”. Skripsi (Tidak diterbitkan)
- Moeslichatoen. 2005. *Metode Pengajaran Anak TK*. Jakarta : Rineka Cipta
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Musfiroh Takdiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi.
- Paul Suparno. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta : Kanisius.
- Santoso Soegeng. 2002. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Depdiknas
- Santrock John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Semiawan. Conny.R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran Taraf Usia Dini*. Jakarta : PT. Ikrar Mandiri Abadi.