

**MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN KALENDER DI TK. PERTIWI
KOTA PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

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



Oleh:

MELDAWATI
NIM : 95775/2009

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Permainan
Kalender Di TK Pertiwi Kota Payakumbuh
Nama : Meldawati
NIM : 2009 / 95775
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Ketua Jurusan,

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN KALENDER DI TK PERTIWI KOTA PAYAKUMBUH

Nama : Meldawati
NIM : 95775/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	1.....
2. Sekretaris	Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	2.....
3. Anggota	Drs. Indra Jaya, M.Pd	3.....
4. Anggota	Dra. Rivda Yetti	4.....
5. Anggota	Dr. Dadan Suryana	5.....

ABSTRAK

Meldawati, 2011: Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Permainan Kalender Di TK Pertiwi Payakumbuh, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender masih rendah, dalam mengenal angka, menyebut angka dan mencari angka dengan harapan dan tujuan peneliti membuat sebuah permainan kalender agar dapat meningkatkan kognitif anak.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih optimal, dengan menggunakan subjek penelitian anak TK Pertiwi kelompok B3 dengan jumlah 21 orang anak. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah melakukan observasi dan format hasil penilaian anak.

Penelitian ini dilakukan dalam II siklus, hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kognitif anak dari siklus I yang pada umumnya masih rendah dengan nilai rata-rata 50% setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 93%.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender, sebelum tindakan rata-rata yang diperoleh 12% anak yang mencapai nilai baik, setelah tindakan mengalami peningkatan 93% pada table 4.1. Maka dengan kesimpulan ini dapat diambil bahwa dengan adanya permainan kalender dapat meningkatkan kognitif anak.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul: “Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Permainan Kalender Di TK Pertiwi Kota Payakumbuh”. Tujuan penulisan Skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa dalam perencanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah memberikan bantuan yang sangat berharga bagi penulis, baik moril maupun material. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku dosen pembimbing I sekaligus merangkap sebagai ketua jurusan PG-PAUD UNP.
2. Dra.Hj Sri Hartati, M.Pd sebagai pembimbing II,
3. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd sebagai Penguji I, Dra.Rivda Yetti sebagai Penguji II dan Dr.Dadan Suryana sebagai peguji III.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan Skripsi ini.
5. Seluruh Dosen yang mengajar beserta staf Tata Usaha pada Jurusan PG-PAUD.

6. Orang tua, suami, anak, beserta kakak dan ponakan yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
7. Teman dan sahabat penulis yang telah memberikan motivasi.
8. Ibu Kepala TK Pertiwi Kota Payakumbuh yang telah memberikan kesempatan waktu bagi penulis menyelesaikan Skripsi ini.
9. Siswa anak didik TK Pertiwi, khususnya kelompok B3 yang telah bekerja sama dengan dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
10. Teman-teman angkatan 2009 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa masa perkuliahan.

Semoga bimbingan dan bantuan yang diberikan menjadi amal kebaikan dan dirdhoi Allah SWT.

Akhirnya penulis menyadari bahwa Skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu penulis sangat menerima saran, kritikan dan masukan yang bermanfaat dari kesempurnaan Skripsi ini. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	4
F. Tujuan Penelitian	4
G. Manfaat Penelitian	5
H. Defenisi Operasional	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
1. Pengertian Kognitif	7
2. Tujuan Perkembangan Kognitif	8
3. Perkembangan Kognitif	9
4. Hubungan Konsep Angka Dengan Kemampuan Kognitif	10
5. Hakekat Anak Usia Dini (AUD)	10
6. Hakekat Bermain.....	12
7. Permainan Kalender	17
B. Penelitian Yang Relevan	18
C. Kerangka Pemikiran	19
D. Hipotesis Tindakan	21
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian	22

B. Subjek Penelitian	22
C. Prosedur Penelitian	23
D. Instrumentasi	27
E. Teknik Analisis Data	28
F. Indikator Keberhasilan	29
 BAB IV HASIL PENELITIAN	 30
A. Deskripsi Data	30
B. Analisis Data	43
C. Pembahasan	77
 BAB V PENUTUP	 84
A. Kesimpulan	84
B. Implikasi	85
C. Saran	85

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil penilaian observasi perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender pada kondisi awal (sebelum tindakan)	30
Tabel 1.2	Sikap anak melalui permainan kalender pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	32
Tabel 2.1	Hasil penilaian observasi perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender pada siklus I.....	37
Tabel 3.1	Hasil penilaian observasi perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender pada siklus II	42
Tabel 3.2	Hasil observasi peningkatan kognitif anak melalui permainan kalender pada siklus I pertemuan I (setelah tindakan).....	44
Tabel 3.3	Sikap anak melalui permainan kalender siklus I pertemuan pertama (setelah tindakan)	46
Tabel 3.4	Hasil observasi peningkatan kognitif anak melalui permainan kalender pada siklus I pertemuan II (setelah tindakan).....	47
Tabel 3.5	Sikap anak melalui permainan kalender siklus I pertemuan II (setelah tindakan)	49
Tabel 3.6	Hasil observasi peningkatan kognitif anak melalui permainan kalender pada pertemuan 3 siklus I (setelah tindakan)	51
Tabel 3.8	Sikap anak melalui permainan kalender pertemuan 3 siklus I (setelah tindakan)	53
Tabel 3.9	Rekapitulasi hasil observasi perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender siklus I pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan).....	55
Tabel 3.10	Rekapitulasi sikap anak melalui permainan kalender pada siklus I pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan)	57
Tabel 3.11	Hasil wawancara yang dilakukan pada anak di siklus I (setelah tindakan)	58
Tabel 3.12	Hasil observasi peningkatan kognitif anak melalui permainan kalender siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)	61

Tabel 3.14	Sikap anak melalui permainan kalender pada siklus II pertemuan pertama (setelah tindakan)	63
Tabel 3.15	Hasil obsevasi peningkatan kognitif anak melalui permainan kalender siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)	64
Tabel 3.16	Sikap anak anak melalui permainan kalender pada siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)	66
Tabel 3.17	Hasil observasi peningkatan kognitif anak melalui permainan kalender pada pertemuan 3 siklus II (setelah tindakan).....	68
Tabel 3.18	Sikap anak melalui permainan kalender pada pertemuan 3 siklus II (setelah tindakan)	70
Tabel 3.19	Rekapitulasi Hasil observasi perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender siklus II pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan).....	72
Tabel 3.20	Rekapitulasi sikap anak melalui permainan kalender siklus II pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan)	74
Tabel 3.21	Hasil wawancara yang dilakukan pada siklus II (setelah tindakan)...	76
Tabel 4.1	Hasil observasi perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender (kriteria baik).....	80
Tabel 4.2	Hasil observasi perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender (kriteria cukup).....	81
Tabel 4.3	Hasil observasi perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender (kriteria kurang)	82

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1	Hasil observasi peningkatan kognitif anak melalui permainan kalender pada kondisi awal (sebelum tindakan)	32
Grafik 1.2	Sikap anak melalui permainan kalender pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	33
Grafik 2.1	Hasil observasi peningkatan kognitif anak melalui permainan kalender pada pertemuan I siklus I (setelah tindakan).....	45
Grafik 3.3	Sikap anak melalui permainan kalender pada pertemuan pertama siklus I (setelah tindakan)	47
Grafik 3.4	Hasil observasi peningkatan kognitif anak melalui permainan kalender pada pertemuan 2 siklus I (setelah tindakan)	49
Grafik 3.5	Sikap anak melalui permainan kalender pertemuan 2 siklus I (setelah tindakan)	50
Grafik 3.7	Hasil observasi peningkatan kognitif anak melalui permainan kalender pada pertemuan ke 3 siklus I (setelah tindakan)	52
Grafik 3.8	Sikap anak melalui permainan kalender pada pertemuan siklus I (setelah tindakan)	54
Grafik 3.9	Hasil observasi peningkatan kognitif anak melalui permainan kalender pada pertemuan 1,2,3 siklus I (setelah tindakan)	59
Grafik 3.10	Sikap anak melalui permainan kalender pada pertemuan 1,2,3 siklus I (setelah tindakan)	58
Grafik 3.12	Hasil observasi peningkatan kognitif anak melalui permainan kalender pertemuan 1 siklus II (setelah tindakan)	62
Grafik 3.14	Sikap anak melalui permainan kalender pada siklus II pertemuan pertama (setelah tindakan)	64
Grafik 3.15	Hasil obsevasi peningkatan kognitif anak melalui permainan kalender pertemuan 2 siklus II (setelah tindakan)	66
Grafik 3.16	Sikap anak anak melalui permainan kalender pada pertemuan 2 siklus II (setelah tindakan)	67

Grafik 3.17	Hasil observasi peningkatan kognitif anak melalui permainan kalender pada pertemuan 3 siklus II (setelah tindakan).....	69
Grafik 3.18	Sikap anak melalui permainan kalender pada pertemuan 3 siklus II (setelah tindakan)	71
Grafik 3.19	Hasil observasi perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender siklus II pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan)	73
Grafik 3.20	Hasil observasi sikap anak melalui permainan kalender siklus II pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan)	75
Grafik 3.21	Peningkatan hasil wawancara yang di lakukan pada anak dari siklus I ke siklus II.....	76
Grafik 3.22	Perbandingan hasil observasi perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender dari kondisi awal siklus I dan siklus II	76
Grafik 4.1	Hasil observasi perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender (kriteria baik).....	80
Grafik 4.2	Hasil observasi perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender (kriteria cukup).....	81
Grafik 4.3	Hasil observasi perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender (kriteria kurang).....	43

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa usia dini memiliki peran penting bagi perkembangan individu dan kehidupan berbangsa dan bernegara. Pada masa usia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai dimensi atau aspek. Oleh karena itu, perkembangan yang terjadi pada masa dini ini menjadi penentu bagi kehidupan bangsa dan Negara dimasa yang akan datang.

Pendidikan anak usia dini, khususnya di Taman Kanak - Kanak sangat penting sekali dan salah satu jenjang pendidikan yang perlu diperhatikan. TK merupakan salah satu pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang membantu mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral, agama, social, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni untuk setiap memasuki pendidikan selanjutnya. Depdikbud (2005:3).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memulai memberikan berbagai simulasi agar anak dapat berkembang secara optimal. Apa yang dipelajari seseorang diawal kehidupan akan mempunyai dampak pada kehidupan di masa yang akan datang.

Kemampuan dasar anak saling mendukung satu sama lain. Salah satu kemampuan dasar anak yaitu kemampuan kognitif, kemampuan kognitif memegang peranan penting, namun kemampuan yang lainnya juga tak kalah pentingnya digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami. Melalui alat berfikir yang digunakan oleh setiap individu inilah kognitif seseorang berkembang sejak usia dini sampai keusia dewasa.

Namun pada kenyataannya berdasarkan observasi yang penulis amati dilapangan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka, mencari angka dan menyebut angka masih rendah hal ini disebabkan oleh bebebrapa faktor yaitu alat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang menarik minat anak, media yang tersedia sangat sedikit strategi yang digunakan guru kurang bervariasi dalam proses pembelajaran serta kemampuan guru dalam mengelola kegiatan masih kurang.

Berdasarkan fenomena di atas diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan, dan mudah agar anak cepat memahami pembelajaran, menyenangkan agar anak merasa bisa menikmati pelajaran seolah dia sedang bermain. Oleh sebab itu penulis merancang sebuah permainan berupa kalender dengan harapan agar anak senang dan mudah dalam mengenal angka, sehingga bisa meningkatkan kognitif anak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis memberi judul penelitian ini dengan : “Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Permainan Kalender Di TK Pertiwi Payakumbuh”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat di identifikasikan sebagai berikut :

1. Masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep angka, mencari angka dan menyebut angka.
2. Alat dan media yang kurang menarik atau bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga kurang menariknya minat anak.
3. Kurang tepatnya perencanaan guru dalam proses pembelajaran yang meningkatkan kognitif anak.
4. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kognitif anak.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini diharapkan lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini antara lain :

1. Kurangnya pemahaman anak terhadap konsep angka.
2. Kurang meningkatnya kemampuan kognitif anak disaat belajar konsep angka.
3. Belum bisa anak menghubungkan konsep angka dengan lambang bilangan.
4. Kurangnya alat pendukung untuk pembelajaran kognitif anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka dapat di rumuskan permasalahan ini adalah: Apakah melalui permainan Kalender dapat meningkatkan kognitif anak di TK.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permainan kalender dalam bentuk kalender dapat memecahkan suatu permasalahan yang menjadi pemicu kurang meningkatnya kognitif anak di TK.

F. Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada permasalahan yang ada di atas dan agar sasaran yang akan dicapai dalam penelitian ini lebih terarah, maka penulis perlu menjabarkan tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Meningkatkan kognitif anak tentang konsep angka.
2. Mengetahui cara yang tepat dalam meningkatkan kognitif anak tentang konsep angka.
3. Memotivasikan anak dalam mengenalkan konsep angka.
4. Meningkatkan strategi pembelajaran yang digunakan guru di sekolah agar anak lebih cepat mengenal konsep angka.
5. Meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan media yang menarik untuk anak tentang konsep angka.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Anak didik

Meningkatkan kognitif anak pada proses pembelajaran.

2. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang didapat selama dibangku perkuliahan dan untuk melihat apakah permainan ini cocok dan menarik bagi anak dalam meningkatkan kognitif anak.

3. Bagi Guru Taman Kanak-kanak

Meningkatkan kreatifitas dalam memilih metode yang tepat dan menarik bagi anak.

4. Bagi masyarakat.

Memberikan pemahaman orang tua dalam meningkatkan kognitif anak.

5. Bagi penelitian lanjutan bisa menjadi sumber bacaan dan literature.

H. Defenisi Operasional

Judul penelitian ini di dukung oleh beberapa istilah yang perlu dibatasi sebagai kajian lebih lanjut agar tidak terdapat kerancuan dan perbedaan pandangan terhadap istilah tersebut :

1. Kognitif adalah pikiran, sedangkan kemampuan kognitif adalah upaya yang dilakukan agar daya pikir anak meningkat. Jadi kemampuan kognitif adalah kemampuan dalam berpikir.
2. Permainan Kalender adalah permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak dimana anak bisa mengenal angka dan huruf. Misalnya : anak mengetahui jumlah hari dalam satu minggu, anak mengetahui tanggal dalam satu bulan, anak mengetahui jumlah bulan dalam satu tahun dan anak mengetahui tahun berapa sekarang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Kognitif

Istilah kognitif sama pengertiannya dengan intelektual. Kognitif berhubungan dengan intelegensi, kognitif lebih bersifat pasif atau statis sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif.

Berbicara tentang pengertian kognitif dalam Yuliani (2008:1.3) mengatakan kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi).

Beberapa ahli psikologi dalam bidang pendidikan mendefenisikan intelektual atau kognitif. Tarman dalam Yuliani (2008:1.4) mendefenisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak. Selanjutnya *Colvin* dalam Yuliani (2008:1.4) mendefenisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. karena lingkungan mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif anak. Menurut definisi penulis antara pendapat Tarman dan Colvin adalah karena lingkungan mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif anak.

Yuliani (2008:1.4) mendefenisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan. Selanjutnya Hant (dalam Yuliani 2008:1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra. Menurut definisi penulis antara pendapat Henman dan

Hant adalah karena setiap kemampuan kognitif harus di gunakan oleh indra, seperti : indra penglihatan dan indra pendengaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat terjadi proses berfikir yang berkaitan erat dengan kecerdasan yang dapat mencirikan seseorang dengan minat terutama pada ide-ide kreatif disaat belajar.

2. Tujuan Perkembangan Kognitif

Pada dasarnya pengembangan kognitif mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indra. Sehingga dengan pengetahuan yang di dapat anak akan dapat melangsungkan hidupnya menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya.

Menurut *Wachs* dalam Yuliani (2008:1.19) dapat kita pahami bahwa pentingnya perkembangan kognitif anak usia dini dimana kemampuan ini dapat di pengaruhi oleh orang tua yang penuh kasih sayang, responsif secara verbal dan memberikan lingkungan yang terorganisasi.

Proses kognitif meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Oleh sebab itu Piaget dalam mengungkapkan pentingnya mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini dengan alasan sebagai berikut :

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.

3. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menurut pandangan Sujiono (dalam Yuliani 2005:40) menyatakan bahwa perkembangan kognitif secara lebih luas menjangkau kreatifitas, imajinasi, dan ingatan, perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Adapun didalam Izzati (2005:57) menyatakan perkembangan kognitif pada anak usia dini berfokus pada tahapan pemikiran praoperasional.

Dari Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir dan berfokus pada tahapan pemikiran praoperasional dan bergantung pada seberapa jauh anak berfikir dan berinteraksi dengan lingkungannya.

4. Hubungan Konsep Angka Dengan Kemampuan Kognitif

Kemampuan Kognitif dengan konsep angka memiliki hubungan yang sangat erat dan berkaitan satu dengan lainnya, karena kemampuan kognitif merupakan kemampuan dari daya pikir yang mampu nantinya dalam mengembangkan konsep-konsep seperti, konsep angka, konsep bilangan, konsep warna serta konsep huruf. Konsep angka sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif melalui permainan kalender dalam bentuk kalender.

Menurut Depdiknas (2005:11) pada standar kurikulum berbasis kompetensi dijelaskan pada tujuan pembelajaran, bahwa anak dapat memahami konsep angka dengan kemampuan kognitif yang sangat erat kaitannya. Jadi dapat disimpulkan konsep angka merupakan ruang lingkup dari kemampuan kognitif, berhasil atau tidaknya anak usia dini dalam memahami konsep angka sangat berpengaruh kepada kemampuan kognitif anak.

5. Hakikat Anak Usia Dini (AUD)

Hakikat Anak Usia Dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan 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 pesat.

Selain itu menurut Sujiono (2009:7) Anak Usia Dini memiliki karakteristik yaitu:

- a. Egosentrisme

- b. Cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri
- c. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan
- d. Anak adalah mahluk sosial
- e. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah.
- f. *The unique person*
- g. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda
- h. Kaya dengan fantasi
- i. Mereka Senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif
- j. Daya konsentrasi yang pendek
- k. Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu dengan nyaman
- l. Masa usia dini merupakan masa belajar yaang potensial
- m. Masa usia dini disebut sebagai masa *Golden Age* Anak usia dini menurut Siti Aisyiah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup didalam program pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, TK, dan SD.

Sedangkan Karakteristik anak usia dini menurut Siti Aisyiah (2007:3) adalah:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Merupakan pribadi yang unik
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi
- d. Masa paling potensial untuk belajar

- e. Menunjukkan sikap egosentris
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- g. Sebagai bagian dari mahluk sosial

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini itu adalah mahluk sosial yang unik dan kaya dengan potensinya. Yang tercakup didalam berbagai program pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri.

6. Hakikat Bermain

Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena dengan bermain anak akan merasa senang dalam melakukan proses pembelajaran. Para ahli pendidikan anak telah menemukan dalam riset yang dilakukan bertahun-tahun, bahwa cara mendidik anak yang efektif adalah melalui bermain, karena bermain merupakan cara yang baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik.

a. Pengertian Bermain

Menurut Sudono (1995 : 1) Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Sejalan dengan pendapat tersebut Mulyadi (2004 : 53) menjelaskan bahwa bermain adalah:

Suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak dilakukan demi kesenangan saja namun bermain juga merupakan hal yang serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Sedangkan Musfiroh (2005:1) menyatakan bermain adalah merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur manapun.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kebutuhan manusia melalui kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak. Sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk perkembangan bahasa, daya pikir, motorik, emosi, kreatifitas, dan sosial pada anak. Hal ini diperkuat oleh *Hurlock* (1988:6) bahwa bermain dapat menimbulkan kesenangan tanpa pertimbangan akhir.

b. Tujuan Bermain

Secara alamiah bermain bertujuan untuk memotivasi anak agar mengetahui sesuatu secara mendalam dan secara spontan anak dapat mengembangkan motorik halus, dengan bermain anak juga dapat bereksperimen dan menemukan hal-hal yang baru baginya.

Tujuan bermain menurut Diknas (2002 : 26) menjelaskan sebagai berikut:

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang sudah diperolehnya.
- 2) Melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.
- 3) Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak dalam berolah tangan.
- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan daya cipta supaya anak lebih kreatif yaitu lancar, fleksibel dan orisinal.

- 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan rasa kepercayaan diri.
- 7) Mengembangkan kemampuan sosial anak, seperti membina hubungan sosial dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, dan menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Dilihat secara sepintas bermain bertujuan untuk mendapatkan suatu kesenangan dan kepuasan pada diri anak-anak sehingga anak-anak dapat termotivasi untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dan secara spontan anak mampu untuk mengembangkan kemampuan moral dan nilai agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, emosional, sosial dan kepribadian.

Sedangkan menurut Muclichatoen (1999:32) menyatakan tujuan dari bermain adalah: Dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan-kegiatan yang mengembangkan kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Sedangkan menurut Mayke dalam Sudono (1995 : 3) bahwa tujuan bermain adalah untuk memberikan kesempatan pada anak memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi mempraktekkan bermacam-macam konsep serta pengetahuan yang tidak terkira.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah sebagai makna dari anak, sehingga terjadi pembelajaran bagi anak-anak mengambil keputusan, memilih, mencoba, menentukan, berusaha, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan dengan tuntas dan mengalami berbagai kepuasan pada dirinya.

c. Manfaat Bermain Bagi Anak

Anak sangat menyukai bermain karena bermain sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya, menurut pedoman sarana bermain Diknas (2001: 18) manfaat bermain adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan keterampilan, kemampuan dan keterampilan anak.
- 2) Mengaktifkan semua panca indera anak.
- 3) Meningkatkan kemandirian pada anak.
- 4) Memenuhi keingintahuan
- 5) Memberikan kesempatan kepada anak melatih memecahkan masalah
- 6) Memberikan motivasi dan rangsangan anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan)
- 7) Memberikan kegembiraan dan kesenangan kepada anak.

Sedangkan menurut Mulyadi (2004 : 61) manfaat bermain adalah sebagai berikut :

- 1) Manfaat fisik. Bermain bermanfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan, semakin aktif anak bermain tumbuh dan berkembangnya semakin besar.
- 2) Manfaat terapi. Membantu anak mengekspresikan perasaan-perasaannya dan menyalurkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya.
- 3) Manfaat edukatif, melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda.
- 4) Manfaat kreatif. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitas bereksperimen dengan gagasan baru baik pakai alat maupun tidak.
- 5) Pembentukan konsep diri melalui bermain anak dapat mengenali dirinya dan hubungan dengan orang lain dan dapat memperbandingkan kemampuannya dengan orang lain.
- 6) Manfaat sosial. Bermain dengan teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak lainnya yang belum dikenalnya dengan mengatasi persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.
- 7) Manfaat moral. Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak bagaimana bersikap adil, jujur dan sebagainya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting dalam membantu perkembangan dan pertumbuhan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal.

d. Karakteristik Bermain

Bermain juga mempunyai beberapa karakteristik menurut Suryadi(2006:7) menyatakan bahwa karakteristik bermain adalah :

- 1) Bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental.
- 2) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasikan, dan menggairahkan.
- 3) Bermain dilakukan bukan karena paksaan melainkan karena keinginan dari diri sendiri.
- 4) Dalam bermain individu bertindak laku secara spontan, sesuai dengan keinginannya.
- 5) Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku.
- 6) Bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku.
- 7) Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan pelaku

Sedangkan menurut Hartati (2005:91) mengemukakan bahwa karakteristik bermain adalah:

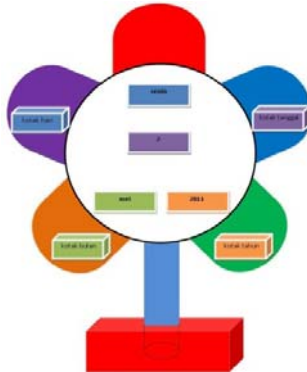
- 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan
- 2) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, dan menggairahkan.
- 3) Bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan itu sendiri sudah menyenangkan.
- 4) Bermain lebih mengutamakan aktifitas dari pada tujuan.
- 5) Bermain menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun secara psikis.
- 6) Bermain itu bebas bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan, anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.
- 7) Bermain sifatnya spontan sesuai dengan yang diinginkan saat itu.
- 8) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan sipelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Dilihat dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari bermain adalah anak terlibat secara langsung baik secara fisik maupun psikis yang dilakukan tanpa iming-iming tapi secara spontan karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

7. Permainan Kalender

Permainan kalender menurut Hasan (2007:494) menyatakan permainan kalender adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak, dimana anak bias mengenal angka yang ada pada tanggal, bulan, dan tahun, dengan langkah- langkah: Guru memperkenalkan angka pada anak kemudian guru meminta anak untuk mencari kepingan angka yang telah disediakan guru, setelah itu guru mencontohkan cara permainannya dengan cara guru mengambil kepingan angka yang sudah dikenal oleh anak kemudian menempelkan pada anak hari, tanggal, bulan, dan tahun yang ada pada kalender seperti kalau sekarang hari senin tanggal 5 maka anak akan mencari angka yang cocok dan memasangkannya pada kalender tersebut. Adapun alat dan bahan yang peneulis gunakan untuk pembuatan permainan kalender ini adalah triplek yang dibentuk seperti bunga kemudian ditulis dengan nama hari, bulan, tanggal dan tahun penulis juga menggunakan kertas untuk membuat kepingan angka yang akan ditempelkan ke kalender dengan menggunakan krek-krek untuk menempelnya.

Permainan kalender ini tidak hanya dapat meningkatkan kognitif anak tetapi juga dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan lainnya, dengan permainan kalender ini penulis rasa anak akan senang dan termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga anak akan mudah mengenal angka.



B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Imelda Saputri Nim 88536 dengan judul Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Gambar Berbentuk Geometri Di TK Negeri Pembina Batang Anai mempunyai hubungan yang sama dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kognitif anak tetapi juga mempunyai perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu permainan dan aspek yang dikembangkan penulis disini meningkatkan kognitif anak dengan mengenalkan konsep angka, sedangkan Imelda Saputri mengenalkan bentuk-bentuk Geometri.

Maryuliati (2007) dengan judul Upaya Meningkatkan Pengenalan Konsep Angka Melalui Lambang Bilangan dan Gambar Di TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan telah terjadi peningkatan disetiap siklusnya

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

C. Kerangka Berfikir

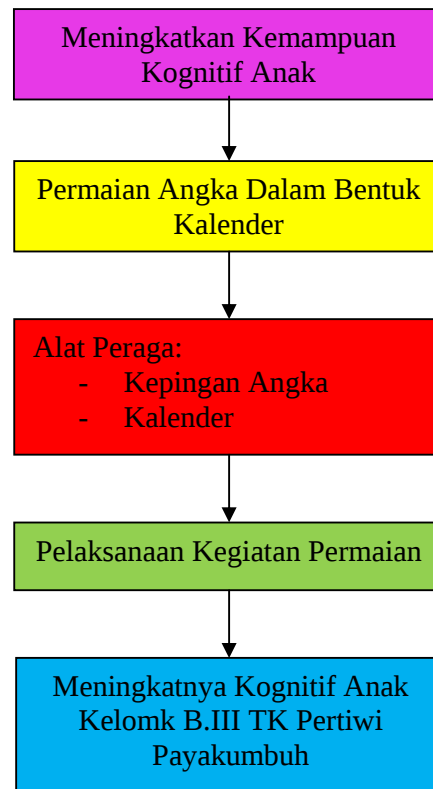
Pentingnya mengembangkan kognitif anak sangat berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seorang anak terhadap minat yang ditujukan pada proses pembelajaran yang sangat mempengaruhi terhadap perkembangan seorang anak.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kognitif anak terhadap pemahaman konsep angka adalah melalui permainan kalender dalam bentuk kalender. Melalui permainan ini anak dapat memahami langsung konsep angka, dalam hal ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpatani dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak, kepingan angka, dan kalender yang digunakan pada kegiatan ini dapat meningkatkan kognitif anak terhadap pemahaman konsep angka.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak terhadap pemahaman konsep angka dengan menggunakan permainan kalender dalam bentuk kalender ini akan dilaksanakan di TK Pertiwi Kota Payakumbuh pada kelompok B.III.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan kalender dalam bentuk kalender merupakan permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak terhadap pemahaman konsep angka. Ada pun tujuan permainan kalender dalam bentuk kalender yang dilaksanakan di TK Pertiwi adalah supaya kemampuan kognitif anak terhadap pemahaman konsep angka dapat meningkat.

BAGAN KERANGKA BERFIKIR**D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan adalah “meningkatnya kemampuan kognitif anak melalui permainan kalender dalam bentuk kalender pada proses dan hasil pembelajaran yang optimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang perkembangan kognitif anak melalui permainan kalender sebagai berikut:

1. Masa usia dini merupakan penentu bagi perkembangan individu pada masa yang akan datang
2. Masalah tentang perkembangan kognitif anak sering sekali muncul
3. Permainan kalender merupakan permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal angka, karena permainan ini terdiri dari banyak angka.
4. Melalui permainan kalender juga dapat meningkatkan sosialisasi anak serta dapat menanamkan sikap sabar pada anak
5. Kognitif anak berkembang setelah diadakan permainan kalender yang menunjukkan hasil yang baik. Terbukti pada siklus I perkembangan kognitif anak mencapai 50%, ternyata pada siklus II meningkat menjadi 95%, berarti permainan kalender telah berhasil mengembangkan kognitif anak
6. Selama proses pembelajaran berlangsung penilaian untuk anak dapat dilakukan dengan baik.

B. Implikasi

Permainan kalender telah berhasil dilakukan dalam merangsang perkembangan kognitif anak, karena kognitif anak sangat perlu ditingkatkan untuk melihat bagaimana pemikiran anak itu berkembang. Penelitian ini diperkuat oleh teori yang dikemukakan oleh Sugiono (2005:40) yang menyatakan perkembangan kognitif anak menggambarkan bagi mana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru TK untuk mencobakan permainan kalender ini sebagai strategi yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak secara langsung pada proses pembelajaran.
2. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media-media yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui berbagai macam permainan yang menarik bagi anak.
3. Penelitian telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan subjek penelitian siswa kelompok B3 TK Pertiwi Kota Payakumbuh, dengan harapan guru dapat memahami terus kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.
4. Kepada pihak TK Pertiwi hendaknya dapat melengkapi media untuk meningkatkan kognitif anak.

5. Sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang agar anak lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu dan menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwen Betri, dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran Di LPTK*. Padang: UNP.
- Arikunto, Suharsimi. 1989. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- 2006. *Prosedur Penelitian*: Jakarta: PT Rineka Cipta
- Bambang Sujiono, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*: Jakarta: Universitas Terbuka.
- Darmansyah. 2009. *PTK Pedoman Praktis Bagi Guru dan Dosen*: Padang: Sukabina Press
- Depdiknas. 2001. *Diklatik Metodik Di TK*. Jakarta: Depdiknas
- 2002. *Kurikulum dan Hasil Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta : Balitbang Depdiknas
- 2003 *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional*: Balitbang: Depdiknas.
- 2005. *Kurikulum Berstandar Kopetensi*. Balitbang: Depdiknas.
- Emzir. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Husaini Usma, Purnomo Setiadi Akbar. 1996. *Metodologi Penelitian Sosial*: Jakarta: Bumi Aksara.
- Harlock, B. Elizabeth. 1988. *Perkembangan Anak (Jilid 2)* .Jakarta: Erlangga
- Hartati Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hasan, Alwi. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka
- Hariyadi Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya
- Izzaty Rita Eka. 2005. *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Imelda Saputri. 2010. “ *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Gambar Berbentuk Geometri* “. Skripsi tidak diterbitkan