

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN SUP ANGKA DI TK AL-HUFFAZH
PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**YESSI FATRIANI
NIM. 2009 / 51215**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini
Melalui Permainan Sup Angka di TK Al-Huffazh
Payakumbuh**

Nama : **YESSI FATRIANI**

NIM/BP : 51215/2009

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : PG-PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 25 Juli 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd
NIP. 19731014 200604 2 001

Ketua Jurusan

Dra. Hj. Yulsyofriend, MP.d
Nip.19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN SUP ANGKA DI TK AL-HUFFAZH PAYAKUMBUH

Nama : **YESSI FATRIANI**
NIM/BP : 51215/2009
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : PG-PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 4 Agustus 2011

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

- | | | |
|---------------|--------------------------------------|---------|
| 1. Ketua | : Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd | 1. |
| 2. Sekretaris | : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd | 2. |
| 3. Anggota | : Dr. Dadan Suryana, M.Pd | 3. |
| 4. Anggota | : Rismareni Pransiska, M.Pd | 4. |
| 5. Anggota | : Indra Yeni, S.Pd | 5. |

ABSTRAK

YESSI FATRIANI. 2011. “Meningkatkan kemampuan kognitif anak Usia Dini Melalui Permainan Sup Angka di TK Al-Huffazh Payakumbuh”. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Latar belakang penelitian ini adalah melihat dari kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dan bentuk geometri serta berhitung (konsep matematika awal) TK Al-Huffazh Payakumbuh masih rendah. Banyak faktor yang diduga sebagai penyebabnya seperti kurangnya motivasi anak dalam belajar tentang konsep angka dan bentuk geometri di sentra berhitung, dan kurang menariknya alat dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu upaya peningkatan kemampuan kognitif anak yaitu melalui permainan sup Angka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak Usia Dini melalui permainan sup angka di TK Al-Huffazh Payakumbuh.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian TK Al-Huffazh payakumbuh pada kelompok A2 yang berjumlah 16 orang anak dengan menggunakan media sup angka. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing siklus 3 kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan format hasil penelitian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh nilai rata-rata peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka, diperoleh dari siklus I persentase tingkat keberhasilan anak mencapai 46% dan dilanjutkan siklus II peningkatan kemampuan kognitif anak menjadi lebih meningkat menjadi 81%, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan sup angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Al-Huffazh Payakumbuh.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Meningkatkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini melalui permainan sup angka di TK Al Huffazh Payakumbuh”.

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

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

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Dahliarti, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penelitian skripsi ini.

4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
5. Seluruh Dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Buat suami tercinta, orang tua dan anakku Zahra dan Naufal serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil yang tidak dapat diucapkan nilainya.
7. Ibu Nur Hayani, SE selaku kepala TK Al Huffazh Payakumbuh dan para Ustadzah yang bekerja di TK Al Huffazh yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
8. Anak didik TK Al Huffazh Payakumbuh yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Teman-teman angkatan 2009 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa dalam bangku perkuliahan dan pada masa penelitian sekaligus penyusunan skripsi

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

Padang, Juli 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Hakekat Anak Usia Dini	8
2. Pengertian Kognitif	9
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	11
B. Matematika Pada Anak Usia Dini	15
C. Pengenalan Konsep Angka.....	17
D. Hakikat Bermain	19
1. Pengertian Bermain.....	19
2. Fungsi Bermain	20
E. Permainan.....	22
F. Permainan Sup Angka	24
G. Penelitian Yang Relevan	25
H. Kerangka Konseptual	26
I. Hipotesis Tindakan.....	27

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	28
B. Subjek Penelitian	29
C. Prosedur Penelitian.....	30
D. Instrumentasi	35
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	36
G. Indikator Keberhasilan	37

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	38
1. Kondisi Awal.....	38
2. Deskripsi Siklus I	42
3. Deskripsi Siklus II.....	72
B. Analisis Refeleksi Siklus II	101
C. Pembahasan	110

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	113
B. Implikasi.....	115
C. Saran	115

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada kondisi awal (sebelum tindakan)	38
Tabel 4.2	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan pertama siklus I (setelah tindakan).....	47
Tabel 4.3	Sikap anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan pertama siklus I (setelah tindakan)	51
Tabel 4.4	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan kedua siklus I (setelah tindakan)	53
Tabel 4.5	Sikap anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan kedua siklus (setelah tindakan)	57
Tabel 4.6	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan ketiga siklus I (setelah tindakan).....	59
Tabel 4.7	Sikap anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan ketiga siklus I (setelah tindakan)	63
Tabel 4.8	Hasil wawancara anak dalam permainan sup angka pada siklus I (setelah tindakan)	66
Tabel 4.9	Hasil rata-rata penilaian peningkatan kemampuan kognitif anak pada siklus I.....	67
Tabel 4.10	Rekapitulasi Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini pada siklus I pertemuan 1, 2, dan 3 (setelah tindakan)	69
Tabel 4.11	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan pertama siklus II (setelah tindakan)	77

Tabel 4.12 Sikap anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan pertama siklus II (setelah tindakan)	80
Tabel 4.13 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan kedua siklus II (setelah tindakan).....	82
Tabel 4.14 Sikap anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada siklus II (setelah tindakan)....	86
Tabel 4.15 Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak dalam permainan sup angka pada pertemuan ketiga siklus II (setelah tindakan).....	88
Tabel 4.16 Sikap anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada siklus I (setelah tindakan)	91
Tabel 4.17 Hasil wawancara anak pada siklus II	95
Tabel 4.18 Hasil rata-rata penilaian peningkatan kognitif anak pada siklus II	97
Tabel 4.19 Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini pada siklus II pertemuan 1, 2 dan 3 (setelah tindakan).....	99
Tabel 4.20 Hasil perbandingan peningkatan kemampuan kognitif anak-anak melalui permainan sup angka (anak kategori baik).....	102
Tabel 4.21 Hasil perbandingan peningkatan kemampuan kognitif anak-anak melalui permainan sup angka (anak kategori cukup).....	105
Tabel 4.22 Hasil perbandingan peningkatan kemampuan kognitif anak-anak melalui permainan sup angka (anak kategori kurang)	108

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada kondisi awal (sebelum tindakan)	40
Grafik 4.2	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan pertama siklus I (setelah tindakan)	49
Grafik 4.3	Sikap anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan pertama siklus I (setelah tindakan).....	52
Grafik 4.4	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan kedua siklus I (setelah tindakan)	55
Grafik 4.5	Sikap anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan kedua siklus (setelah tindakan).....	58
Grafik 4.6	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan ketiga siklus I (setelah tindakan)	61
Grafik 4.7	Sikap anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan ketiga siklus I (setelah tindakan)	64
Grafik 4.8	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak anak usia dini pada pertemuan siklus I, II dan III (setelah tindakan) ...	70
Grafik 4.10	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan pertama siklus II (setelah tindakan)	78
Grafik 4.11	Sikap anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan pertama siklus II (setelah tindakan).....	81
Grafik 4.12	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada pertemuan kedua siklus II (setelah tindakan)	84

Grafik 4.13	Sikap anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada siklus II (setelah tindakan) .	87
Grafik 4.14	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak dalam permainan sup angka pada pertemuan ketiga siklus II (setelah tindakan)	90
Grafik 4.15	Sikap anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka pada siklus II (setelah tindakan) .	92
Grafik 4.16	Hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini pada siklus II pertemuan 1, 2, dan 3 (setelah tindakan)	100
Grafik 4.17	Hasil perbandingan peningkatan kemampuan kognitif anak-anak melalui permainan sup angka (anak kategori baik).....	104
Grafik 4.18	Hasil perbandingan peningkatan kemampuan kognitif anak-anak melalui permainan sup angka (anak kategori cukup).....	106
Grafik 4.19	Hasil perbandingan peningkatan kemampuan kognitif anak-anak melalui permainan sup angka (anak kategori kurang)	109

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Kerangka berfikir permainan sup angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif.....	27
Bagan 3.1	Bagan Prosedur Penelitian	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Satuan Kegiatan harian.....	1
Lampiran Satuan Kegiatan harian	2
Lampiran Satuan Kegiatan harian	3
Lampiran Satuan Kegiatan harian	4
Lampiran Satuan Kegiatan harian	5
Lampiran Satuan Kegiatan harian	6
Lampiran Pengamatan Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Sup Angka Pada Siklus 1.....	7
Lampiran Pengamatan Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Sub Angka Pada Siklus 2.....	8
Lampiran Photo Kegiatan Anak Dalam Permainan Sup Angka	9
Lampiran Photo Kegiatan Anak Dalam Permainan Sup Angka	10
Lampiran Photo Kegiatan Anak Dalam Permainan Sup Angka	11
Lampiran Photo Kegiatan Anak Dalam Permainan Sup Angka	12

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak Usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia sejak lahir sampai 6 tahun. Pada usia ini secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah. Perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%, selain itu berdasarkan penelitian/kajian yang dilakukan oleh pusat kurikulum, balitbang Diknas tahun (1999) menunjukkan bahwa hampir pada seluruh aspek perkembangan anak yang masuk Taman Kanak-kanak mempunyai kemampuan lebih tinggi dari pada anak yang tidak masuk TK di kelas 1 SD (Depdiknas 2005).

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan jalur formal yang menyediakan program pendidikan bagi Anak Usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar. Adapun tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupannya. Melalui pendidikan di Taman Kanak-kanak ini, diharapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya baik psikis maupun fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional, kognitif dan bahasa untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003: 109 pasal 28 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa PAUD merupakan jenjang pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar baik melalui pendidikan formal (berbentuk TK), non formal (berbentuk kelompok bermain/KB, Taman Penitipan Anak/TPA) dan pendidikan informal (berbentuk pendidikan keluarga/pendidikan yang diselenggarakan di lingkungan tempat tinggalnya).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2005: 2)

Sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional dan UU tentang PAUD di atas pendidikan dan pengajaran yang baik sangat penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak karena usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak.

Upaya mengembangkan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui bermain. Bermain juga merupakan wahana yang penting untuk perkembangan berfikir anak melalui suasana kegiatan yang kreatif dan pendekatan yang berorientasi. Karena bermain merupakan pekerjaan anak dan sangat penting bagi perkembangan fisik maupun mental, seperti kognitif sosial dan tingkahlaku moral. Jadi Taman Kanak-kanak adalah tempat yang sangat cocok untuk berkembang maupun

pertumbuhan anak usia dini karena di Taman Kanak-kanak adalah taman bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Pada usia 3 tahun anak biasanya menunjukkan minat yang cukup tinggi terhadap angka. Karena di sekitar lingkungan kehidupan anak menemukan berbagai bentuk angka di mana-mana, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender bahkan angka pada kue ulang tahun. Oleh karena itu dapat dikatakan angka telah menjadi kehidupan sehari-hari, pada saat inilah permainan berhitung seyogyanya mulai diperkenalkan pada anak.

Sebelum anak pandai menghitung angka langkah pertama yang harus dilakukan adalah bagaimana anak mengerti arti angka. Saat anak-anak mulai belajar menghitung mereka akan menganggap angka-angka itu sebagai tantangan. Mungkin pengertian mereka terhadap angka masih terbatas pada hitungan 1-2-3 dan menurut mereka belum bisa membayangkan arti 5-6-7 dan seterusnya bila anak sudah tahu urutan angka dari 1 sampai dengan 10 dapat dikatakan anak bisa mengerti apa arti angka-angka tersebut. Namun tidak jarang anak usia dini sering salah mengucapkan urutan angka. Jadi mereka butuh banyak latihan menghitung angka serta mengetahui, mengenal dan memahami konsep bilangan, memahami lambang sesuai dengan jumlah benda-benda, pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan supaya anak dapat mengerti dengan angka yang sebenarnya.

Seperti yang peneliti temui di TK Al Huffazh pada umumnya anak-anak hanya bisa menghitung angka tetapi pada konsep yang sebenarnya anak-anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan dari angka yang di

ucapkannya, misalnya anak mengucapkan angka 2 tetapi anak belum mampu menunjukkan lambang angka 2 serta jumlah benda sesuai angka 2 tersebut, sedangkan dalam pengucapannya anak sudah mampu mengucapkan angka dengan jumlah yang banyak.

Peneliti juga menemui di lapangan guru kurang kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi sehingga anak tidak tertarik dengan pembelajaran yang disediakan oleh guru dalam pengembangan konsep angka dan bentuk geometri, sehingga kognitif anak tidak berkembang. Untuk itu peneliti berupaya meningkatkan kemampuan kognitif anak Usia Dini di TK Al Huffazh Payakumbuh, dalam hal ini guru sebagai peneliti mencoba meningkatkan kognitif anak melalui suatu permainan supaya anak lebih mengenal konsep angka dan bentuk geometri agar dapat mengetahui angka secara kongkrit bukan melalui ucapan saja.

Berdasarkan uraian di atas peneliti sangat tertarik melakukan penelitian guna peningkatan proses belajar mengajar dalam rangka peningkatan kemampuan kognitif yang berjudul “Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka di TK Al Huffazh Payakumbuh. Permainan sup angka yang peneliti lakukan di TK Al Huffazh Payakumbuh menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Dengan demikian melalui permainan ini peneliti berharap dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan mengetahui konsep angka, karena, dan bentuk bentuk geometri yang ada pada permainan sup angka tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang di atas, maka peneliti menemukan suatu permasalahan di TK Al Huffazh Payakumbuh yaitu:

1. Kurang berkembangnya kemampuan kognitif anak di TK Al Huffazh Payakumbuh.
2. Kurangnya minat dan motivasi anak dalam belajar berhitung dan mengenal konsep angka
3. Kurang menarik dan bervariasi alat dan media pembelajaran yang mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat berbagai keterbatasan yang ada pada peneliti, maka tidak semua masalah yang diidentifikasi di atas dapat diteliti secara menyeluruh. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya membatasi pada peningkatan kemampuan kognitif anak di TK Al Huffazh Payakumbuh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah dengan permainan sup angka akan meningkatkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini di TK Al Huffazh Payakumbuh?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka permainan sup angka yang dilakukan di TK Al Huffazh Payakumbuh khususnya kelompok A.2 dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan minat dan motivasi anak dalam pembelajaran berhitung dan mengenal konsep angka.
2. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini di TK Al Huffazh melalui permainan sup angka.

G. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk:

1. Masukan bagi guru TK dalam menyusun kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini.
2. Masukan bagi orang tua dalam membantu melatih anak Usia Dini dalam pembelajaran berhitung dan mengenal konsep angka.
3. Penelitian lanjutan, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/ literature bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang sama.

G. Defenisi Operasional

Agar terdapat persamaan persepsi dalam penelitian ini maka peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah yang dianggap penting yakni:

1. Meningkatkan kemampuan kognitif anak merupakan suatu upaya yang dapat kita lakukan agar terjadinya peningkatan dalam aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan anak untuk memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.
2. Permainan sup angka adalah sebuah permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Permainan sup angka ini terdiri dari angka-angka yang mempunyai bentuk dan warna, serta biji-bijian yang digunakan anak untuk menjumlah. Permainan sup angka ini merupakan sebuah permainan yang tidak memakan waktu yang lama, namun sangat menarik dan menyenangkan bagi anak, karena disini anak dilatih untuk mengambil biji-bijian dan angka dengan sendok, dimana jumlah biji yang mereka ambil harus sesuai dengan angka yang mereka ambil sebelumnya. Permainan bisa dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Dalam permainan ini sekaligus kita dapat mengenalkan warna dan bentuk- bentuk geometri.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini (AUD)

Anak usia dini menurut 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 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. Sedangkan

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah:

- 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*

Sedangkan Karakteristik anak usia dini menurut 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.

2. Pengertian kognitif

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian

atau peristiwa. Menurut Gagne Jamaris (2003: 17) Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir.

Beberapa ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan kognitif dengan berbagai istilah Sujiono, (2008: 1.4), diantaranya adalah:

- 1) Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak
- 2) Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan
- 3) Henman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan
- 4) Hunt mendefinisikan bahwa kognitif adalah tehnik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indera.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan manusia untuk berfikir secara abstrak, menyesuaikan diri dengan lingkungan dan tehnik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indera. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir akan menentukan perkembangan tingkat intelegensi. Sedangkan pengertian dari kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan nilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

3. Perkembangan kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif bukan hanya hasil perkembangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya. Dalam pandangan ini organisme aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan. Perbuatan atau lebih jelas lagi penyesuaian terhadap objek-objek yang ada di lingkungannya, yang merupakan proses interaksi yang dinamis inilah yang disebut kognitif.

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancaindranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Perkembangan kognitif (intelektual) sebenarnya merupakan perkembangan pikiran. Pikiran anak adalah bagian dari otaknya yang bertanggung jawab terhadap bahasa pembentukan mental, pemahaman, penyelesaian masalah, pandangan penilaian, pemahaman sebab akibat serta ingatan.

Menurut Jamaris (2003: 23), karakteristik kemampuan kognitif anak usia dini usia 4 tahun adalah sebagai berikut :

1. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berfikir secara intuitif.

Misalnya menyusun puzzle berdasarkan coba-coba.

2. Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah interaksi dengan lingkungannya.
3. Dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya
4. Proses berfikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indra seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba dan dicium dan selalu diikuti dengan pertanyaan “mengapa”.
5. Semua kejadian yang terjadi di sekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (*egocentris*).
6. Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa kemampuan kognitif anak usia 4 tahun masih belum sempurna, maka dari itu perlu motivasi dari orang tua dan guru. Proses kognitif meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget (Sujiono, (2008: 1.22) pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif anak sebagai berikut :

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya

- 4) Agar anak memahami berbagai simbol yang terdapat di dunia sekitarnya
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan)
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Melalui pengembangan kognitif, fungsi fikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi dan masalah tertentu.

Menurut Piaget (Masyitoh, 2005 : 9) menyatakan :

Anak usia TK berada pada tahap pra operasional, yaitu secara tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk melalui sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Melalui kemampuan di atas anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal

Yusuf (Masyitoh, 2005: 9) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif pada anak masa pra sekolah adalah :

- a. Mampu berfikir dengan menggunakan simbol
- b. Berfikirnya masih dibatasi oleh persepsi. Mereka menyakini apa objek dalam waktu yang sama, dan cara berfikir mereka bersifat memusat
- c. Berfikir masih kaku. Cara berfikirnya terfokus pada keadaan awal atau akhir suatu transformasi, bukan pada transformasi itu sendiri

- d. Anak sudah mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar atau dimensi seperti kesamaan karena, bentuk dan ukuran

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa anak usia dini sudah mampu berfikir dengan menggunakan simbol, meskipun cara berfikir mereka masih dibatasi oleh persepsi serta masih bersifat memusat dan kaku, namun mereka sudah mulai mengerti bagaimana mengklasifikasi sesuatu berdasarkan pemahaman mereka yang masih sederhana.

Menurut Isenberg dan Jalongo (Hartati (2005: 95) permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak untuk perkembangan kognitif adalah :

- 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.

Selanjutnya menurut Patmonodewo (2003: 27) menyatakan :

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir, kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif individu berasal dari sumber-sumber sosial di luar dirinya, namun bukan berarti individu bersikap pasif dalam perkembangan

kognitifnya, jadi perkembangan kognitif seseorang di samping ditentukan oleh individu sendiri secara aktif juga oleh lingkungan sosial yang aktif pula. Agar perkembangan kognitif anak bisa meningkat di TK kita bisa menggunakan metode bermain. Karena melalui bermain anak terbiasa dalam bersosialisasi dengan temannya.

B. Matematika Pada Anak Usia Dini.

Berhubungan dengan permainan matematika di TK adalah kegiatan belajar konsep matematika. Melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari yang bersifat alamiah.

Menurut Paimin (Sujiono, 2005: 11.3) menyatakan: Konsep matematika modern sekarang ini adalah tidak hanya pada konsep bilangan tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak, dimana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktian. Matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan.

Sedangkan menurut Sumantri (Sujiono 2005: 11.2) matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan. Matematika amat penting dalam kehidupan manusia. Guru TK perlu menguasai konsep-konsep matematika yang sederhana dan sesuai untuk anak TK, berbagai cara pengenalannya perlu dipahami agar dapat melatih anak berhitung dan menggunakan fungsi-fungsi matematis lainnya.

Selanjutnya menurut Piaget (Sujiono, dkk, 2005: 73) menyatakan :

Pengenalan matematika sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda kongkret dan pembiasaan penggunaan matematika seperti menghitung. Fungsi utama pengenalan matematika ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berfikir logis dan matematis.

Anak usia TK telah dapat mengklasifikasi benda berdasarkan satu kategori, anak juga mulai menunjukkan ketertarikan pada angka dan kuantitas seperti menghitung, mengukur dan membandingkan. Meskipun demikian, anak sering kali menggunakan angka-angka tanpa pemahaman Brewer (Musfiroh, 2008: 69)

Berdasarkan uraian di atas jelaslah bahwa kemampuan berhitung atau matematika amatlah penting dalam kehidupan kita sehari-hari, dan itu sudah bisa kita ajari kepada anak sejak usia dini, karena anak usia dini berada pada masa peka belajar. Dengan menggunakan materi-materi yang kongkrit dan dalam bentuk permainan untuk mempelajari konsep-konsep matematika dasar, anak diharapkan tidak akan menemui kesulitan untuk konsep berhitung yang merupakan keterampilan matematika dasar. Namun semua itu harus didukung oleh bimbingan guru dan orang tua, agar anak-anak bisa belajar berfikir kritis dan logis. Oleh karena itu pada sentra berhitung disediakan alat-alat yang dapat membantu anak untuk mengenal angka, mengelompokkan, mencocokkan memasangkan serta mendorong kemampuan intelektual anak. Contohnya: angka-angka, tutup botol, kerang, tutup pulpen, batu-batuan, biji-bijian, karena-warni, kertas, pensil dan lain-lain.

Matematika ada dalam kehidupan sejak manusia bangun dari tidur sampai saat pergi tidur lagi. Manusia menggunakan matematika pada saat mengeset alarm, memberi kebutuhan pokok, mengolah/mencampur makanan untuk buah hati, memantau perolehan nilai atau waktu dalam kejuaraan atletik, memasang *wallpaper* ruangan, memutuskan sepatu mana yang akan dibeli, atau membungkus hadiah Nungki (2008: 14). Pernahkah kita menyatakan pada diri kita, “Apakah saya mendapatkan uang kembali yang benar?” atau “Apakah saya memiliki cukup banyak bahan bakar untuk berjalan sepanjang 20 km” atau “Apakah saya memiliki banyak makanan dan minuman untuk bekal anak-anak ke sekolah?” atau “Apakah saya memiliki cukup persediaan beras untuk minggu ini?” matematika ada dalam hal-hal tersebut dan masih banyak lagi yang lain. Dari permainan sup angka ini, peneliti yakin anak usia dini yang ada di kelas A.2 Taman Kanak-Kanak Al-Hufazh akan meningkat kemampuan kognitifnya dalam pengenalan konsep angka dan berhitung dan ini sangat berguna bagi kehidupannya kelak, saat dia sudah dewasa, bahkan sampai tua.

C. Pengenalan Konsep Angka

Pengenalan konsep angka pada anak-anak dapat diawali dengan melalui pengalaman bekerja atau bermain. Konsep angka adalah proses yang berjalan secara perlahan-lahan. Konsep angka melibatkan tentang pemikiran berapa jumlahnya atau berapa banyak termasuk berhitung, menjumlahkan misalnya satu ditambah satu, yang terpenting adalah mengerti tentang konsep angka.

Menurut Alexander (2009: 1)

Konsep angka merupakan cara pengenalan dari yang konkrit dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak.

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang berapa jumlahnya atau berapa banyaknya termasuk menghitung, menjumlahkan yang terpenting mengerti konsep angka. Pemahaman tentang konsep angka berkaitan dengan kecerdasan logika matematika, karena kecerdasan ini dalam hal angka dan mengolah angka anak senang berhitung dan mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan angka-angka.

Sedangkan menurut Sujiono (2005: 11.7) tentang mulainya konsep angka.

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak” termasuk menghitung, mengelompokkan dan membandingkan menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya, membedakan angka dengan menunjukan angka atau nomor serta dengan lambangnya, seperti angka 2 (dua) anak menyebutkan dua, dan menunjukan jarinya 2 buah. Maka anak lebih paham kalau diberi simbol dan lambangnya dan arti sesungguhnya karena dibantu dengan simbolnya.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa: memperoleh konsep angka dapat dilakukan dengan cara bermain, baik dengan angka maupun dengan benda-benda yang menarik, sehingga lebih tertanam dan terkonsep dengan baik.

D. Hakikat Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuannya yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dalam lingkungannya dengan cara-cara yang beragam. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu: makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral dan makna memahami diri sendiri, Suryadi (2006: 6).

Selanjutnya bermain merupakan sarana untuk belajar, karena bermain dan belajar merupakan suatu kesatuan dan merupakan suatu proses terus menerus yang terjadi dalam suatu kehidupan. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan, tanpa pertimbangan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar dalam Hurlock, (1998: 320).

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Bermain tidak memerlukan konsentrasi penuh, tidak memerlukan pikiran yang rumit. Sebaliknya, bekerja menuntut konsentrasi penuh harus belajar, dan menggunakan pikiran secara tercurah. Anak juga memandang bermain sebagai kegiatan yang tidak memiliki target. Mereka dapat saja meninggalkan kegiatan bermain kapan pun mereka mau, dan sebaliknya, bekerja memiliki target harus diselesaikan, dan tidak dapat berbuat

sekehendak hati. Bagi mereka bermain adalah kebutuhan, sedangkan bekerja adalah sebuah keharusan, Wing (Musfiroh, 2005: 3-4).

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa bermain adalah sesuatu yang sangat menyenangkan bagi anak dan merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupannya sehari-hari. Guna mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya.

2. Fungsi Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK. Menurut Hartley, Frank dan Goldeson (Moeslichatorn, 2004: 33), ada delapan fungsi bermain bagi anak :

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur. Dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan lain sebagainya.

5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan sebagainya.
6. Untuk kilas balik peran-peran yang bisa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan lain-lain.
7. Mencerminkan pertumbuhan seperti semakin bertambah tingginya tubuhnya, semakin gemuk badannya dan semakin dapat berlari cepat.
8. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Bermain juga berfungsi untuk latihan pengambilan keputusan, memilih, mandiri, tuntas, kreatifitas, percaya diri, pengembangan intelektual, pengembangan bahasa, pengembangan sosial, perkembangan emosi, pengembangan fisik dan sebagai terapi Suryadi (2006: 7-8).

Selanjutnya, Ariyanto dan Erika, (2003), menyatakan: Fungsi bermain terhadap kemampuan intelektual anak dapat dilihat pada beberapa hal berikut :

1. Merangsang perkembangan kognitif
2. Membangun struktur kognitif
3. Membangun kemampuan kognitif
4. Belajar memecahkan masalah
5. Mengembangkan rentang konsentrasi

Bermain juga dapat memperluas interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial, yaitu belajar bagaimana berbagi,

hidup bersama mengambil peran, belajar hidup dalam masyarakat secara umum. Menurut Parke (Moeslichatorn, 2004: 34). Berdasarkan uraian di atas bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif.

E. Permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak, sehingga menimbulkan suatu kesenangan dan kepuasan bagi anak. Anak usia dini selalu melakukan kegiatan bermain dengan kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa ada keterpaksaan. Dengan demikian permainan dapat membentuk dunia anak yang dianggap nyata dari kehidupan yang sebenarnya. Dilihat dari cara berfikir maupun daya simaknya dan dapat mengungkapkannya kembali.

Sudono (1995: 7) menyatakan bahwa permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Peralatan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam-macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam bagi anak. Alat permainan ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok menyempurnakan suatu desain, menyusun sesuai bentuk utuhnya. Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya terutama perkembangan kognitif. Semua alat yang dapat dimainkan anak digolongkan sebagai alat permainan.

Selanjutnya Sudono (1995: 8) menyatakan bahwa untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca indranya secara aktif. Kegiatan aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktifitas sel otaknya dan juga merupakan masukan, pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajaran.

Selanjutnya menurut Montolalu (2008: 6-19) permainan yang berguna untuk pengembangan kognitif adalah :

- a. Bermain klasifikasi beragam benda
- b. Memperkirakan jumlah benda
- c. Mencoba beragam rasa
- d. Mengamati berbagai benda-benda di alam sekitar seperti daun, batu, kerang dan pohon.

Alat permainan yang tujuan dan penggunaannya disiapkan pendidik juga harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitan tersebut. Alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih oleh anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Berdasarkan teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan sangat membantu untuk perkembangan kognitif anak. Sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapapun, baik itu guru maupun orang tua, ataupun dari lingkungan sekitar anak.

F. Permainan Sup Angka

Permainan sup angka merupakan teori yang didapat dari Pedak Maslichan, (2009: 149) yang mengatakan bahwa permainan ini dapat menstimulasi perkembangan otak anak-anak, baik otak kiri maupun otak kanan. Hal yang perlu diperhatikan adalah jangan memaksa anak untuk melakukan permainan tertentu. Bawalah anak ke suasana senang dan gembira ketika mereka bermain. Sedangkan permainan sup angka ini bertujuan agar anak bisa mengelompokkan bentuk-bentuk geometri serta biji-bijian dan mengenal bentuk geometri serta menghitung biji-bijian sesuai angka yang didapatnya.

Permainan sup angka ini merupakan sebuah permainan yang tidak memakan waktu yang lama, namun sangat menarik dan menyenangkan bagi anak, karena disini anak dilatih untuk mengambil biji-bijian dan angka dengan sendok. Permainan ini dapat mengenalkan karena, bentuk, dan angka serta jumlah biji yang diambil harus sesuai dengan angka yang mereka ambil. Sup angka merupakan alat permainan yang bisa dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

Dalam permainan sup angka ini, anak diminta untuk mengambil angka dan biji-bijian ke dalam mangkok kecil yang sudah disediakan dan setiap anak mendapatkannya. Kemudian anak mengambil 1 angka dengan sendok, lalu memberikan pada guru sebagai hadiah, kemudian guru menanyakan pada anak angka berapa, karena apa, serta bentuk apa ini (sambil menunjukkan kartu angka yang sudah diberikan anak tadi).

Setelah itu guru menyuruh anak menyendok biji-bijian yang sama jumlahnya dengan angka tadi. Begitu seterusnya setiap anak mendapat giliran, namun setiap kali pertemuan, anak cuma mendapat giliran 5 orang. Selain itu teman-teman yang lain boleh main dengan teman-teman satu kelompok mereka.

G. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelitian sebelumnya peneliti mengambil kesimpulan diantara penelitian penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini. Antara lain adalah:

1. Skripsi dari Maryuliaty Tahun 2010 dengan judul Upaya Meningkatkan Pengenalan Tentang Konsep Angka Melalui Lambang Bilangan Dan Gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengenalan tentang konsep angka namun penelitian ini terfokus pada pengenalan konsep angka.
2. Skripsi dari Nelda Liana Tahun 2010 dengan judul Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Pohon Angka Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Silayang Kabupaten Pasaman Barat. Dari penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat positif bagi perkembangan kemampuan kognitif anak.

Dari hasil penelitian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka. Berdasarkan penelitian inilah peneliti memilih permainan sup angka dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia Dini di TK AL Huffazh Payakumbuh.

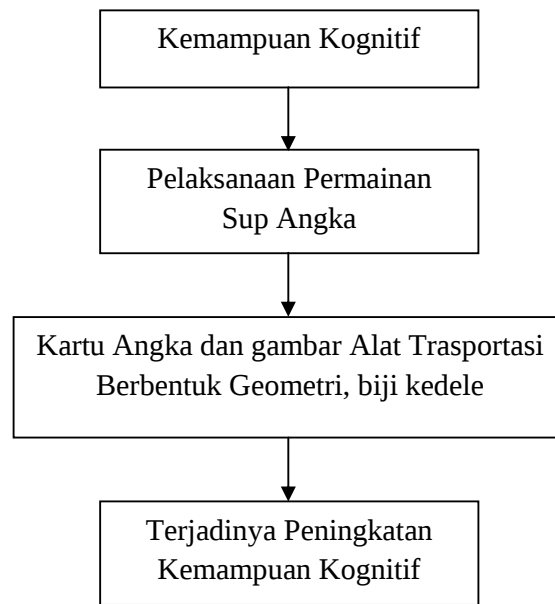
H. Kerangka Konseptual

Usia dini merupakan usia yang paling tepat dan sangat penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Melihat karakter anak usia dini yang belajar dari yang konkrit kepada yang lebih abstrak, dari yang sederhana kepada yang lebih kompleks, maka pelaksanaan pembelajaran permainan sup angka dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak.

Namun walau begitu, peningkatan kemampuan kognitif anak haruslah dilakukan secara terencana dan sistematis. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan sebuah lembaga khusus yang dapat menunjang kemampuan kognitif anak semacam taman kanak-kanak atau kelompok bermain.

Banyak kegunaan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, salah satunya melalui kegiatan bermain sup angka. Dalam permainan sup angka ini anak diminta menyebutkan karena, bentuk, angka serta jumlah biji-bijian yang mereka ambil. Sebelumnya guru menyebutkan deretan angka 1-10 dengan nyanyian.

Setelah semua anak dalam satu kelompok mendapat giliran ditanya oleh guru tentang karena, bentuk, serta angka yang telah mereka ambil, seterusnya bagi anak yang telah mampu menjawab semua pertanyaan dari guru akan diberi *reward* berupa bintang yang boleh dibawa pulang, dan *reward* ini menjadi sebuah kebanggaan serta meningkatkan kepercayaan diri seorang anak, khususnya anak usia dini.



Bagan 2.1. Kerangka konseptual permainan sup angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif

I. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan kognitif anak terutama dalam pengenalan konsep angka, bentuk dan warna dalam permainan sup angka, yang berkontribusi dalam proses dan hasil pembelajaran yang optimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian, guna meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan sup angka, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah:

1. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2005:2)
2. Pada usia 3 tahun anak biasanya menunjukkan minat yang tinggi terhadap angka. Sebelum anak pandai menghitung angka langkah pertama yang harus dilakukan adalah bagaimana anak mengerti tentang angka.
3. Permainan sup angka merupakan permainan yang bisa melatih perkembangan kognitif anak karena permainan ini bisa melatih anak untuk mengerti tentang bentuk, warna dan konsep angka.
4. Penelitian ini diperkuat oleh teori yang dikemukakan Montolalu, dkk (2005: 113) yang menyatakan melalui bermain dengan menggunakan berbagai media baik ukuran, bentuk, warna dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.
5. Upaya dalam meningkatkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini di TK Al-Huffazh Payakumbuh pada kelompok A2 dimana melalui permainan

sup angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam pengenalan konsep angka dan konsep matematika awal.

6. Pengenalan matematika sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda kongkret dan pembiasaan penggunaan matematika seperti menghitung. Fungsi utama pengenalan matematika ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berfikir logis dan matematis. Piaget, (Sujiono, dkk, 2005:73) .
7. Begitu juga guru dalam mengenalkan tentang mulainya konsep angka. Konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak” termasuk menghitung, mengelompokkan dan membandingkan menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda (Sujiono (2005:11.7).
8. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat menumbuhkan kesenangan dan keingintahuan anak terhadap suatu konsep atau pengertian serta dapat mengembangkan motivasi belajar anak.
9. Peningkatan kognitif anak TK Al-Huffazh Payakumbuh pada kelompok A2 setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran melalui permainan sup angka menunjukkan hasil yang amat baik, dengan demikian permainan sup angka ini merupakan salah satu upaya dan strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, sesuai dengan yang telah dilakukan dari kondisi awal yang persentase nilai rata-rata anak dari 15% meningkat menjadi 49% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 81%.

B. Implikasi

Kemampuan kognitif anak melalui permainan sup angka di TK Al-Huffazh Payakumbuh dinyatakan meningkat, ini sesuai dengan teori Sujiono (2005 : 117) yang dinyatakan konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyaknya, termasuk menghitung, mengelompokkan, dan membandingkan”.

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

C. Saran

Dari kesimpulan di atas dalam penelitian ini penulis dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah :

1. Guru harus memahami peserta didik dan memberikan kesempatan anak untuk mencobakan berbagai aktivitas yang dapat mengembangkan kognitif anak.
2. Agar pembelajaran lebih menyenangkan dan kondusif bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang agar anak lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran.
3. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media dan media yang dapat mengembangkan kognitif anak melalui berbagai macam permainan. , sebaiknya dalam penggunaan media, diperlukan bahan-bahan yang

menarik minat anak terhadap peningkatan kognitif anak, seperti dalam pengenalan bentuk, warna dan konsep angka.

4. Disaran kepada guru TK untuk mencobakan permainan sup angka ini sebagai strategi yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara langsung pada proses pembelajaran.
5. Penelitian ini telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan subjek penelitian siswa kelompok A2 TK Al-Huffazh Payakumbuh, dengan harapan guru dapat memahami terus kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.
6. Disarankan bagi peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkap lebih jauh tentang semua bentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan yang lebih menarik lagi.
7. Bagi para pembaca yang dicintai karna Allah diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai bahan untuk psenambah ilmu dalam upaya peningkatan kemampuan kognitif Anak Usia Dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1990. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineke Cipta
- Ariyanto dan Erika (2003). *Pentingnya Permainan*
<http://www.pepak.org/pustaka/pentingnya/permainan.html>./Didownload
tgl 13 Maret 2011/pukul 11.00wib
- Ahmad 2000. *Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Bentri, Alwen dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran Di LPTK*. Padang:UNP.
- Darmansyah, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Suka Bina Press
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Didaktika Jurnal Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- _____, 2004. *Kurikulum TK dan RA*, Jakarta:Depdiknas
- Hartati, Sofia, 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hariyadi Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta:PT. Prestasi Pustaka Raya
- Hurlock, B. Elizabeth. 1998. *Perkembangan Anak Jilid I (Alih Bahasa Oleh Meintasari Ijandiasa dan Muslichah Zarkasih)*. Jakarta: Erlangga.
- Jamaris, 2003. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman kanak-kanak*. Jakarta:Program Studi Pendidikan Usia Dini PPS Universitas Negeri Jakarta
- Masyitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mahyudin, Neny. 2008. *Asesment Anak Usia Dini*. Padang : UNP Pres
- Musfiroh, 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga pendidikan
- Montolalu, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Nungki, 2008. *Membantu anak belajar matematika*. Jokjakarta: Tugu