

MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI
PERMAINAN “*MEMORY GAME*” DI TK SARI BUNDO
DUKU KECAMATAN BATANG ANAI

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

BAYTY RAHMAH
NIM. 2008/07832

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

HALAMAN PERSEMBAHAN



Ya Allah....

Puji syukur yang paling dalam

Atas berkah Mu

Sehingga detik ini sekeping harapan

Telah kuraih setitik harapan telah kunikmati

*Terima kasihku, yang tak terhingga kuunjukkan
kepada.....yang tercinta Ayahndaku....., Ibundaku
doa restumu mampu menyelamatkanmu
dari titian keputusasaan*

*Untuk adik-adikku, suamiku, serta keluarga besarku yang
Selalu memberi dorongan dan semangat
agar aku mampu menepis duri
yang coba menghalangi langkah keberhasilanku*

Untaian kasih sayang, doa dan pijaran semangat bersama

Menerangi setiap gerak langkahku

Dalam menggapai asa dalam sebuah cita dan cinta

Semoga doa dan pengorbanan yang diberikan

Menjadi pelita dalam hidupku

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan "*Memory Game*" Du TK Sari Bundo Duku Kecamatan Batang Anai**
Nama : Bayty Rahmah
NIM : 2008/07832
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

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

Dr. Dadan Suryana
NIP 19750503 200912 1 001

Ketua Jurusan,

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN "*MEMORY GAME*" DI TK SARI BUNDO DUKU KECAMATAN BATANG ANAI

Nama : Bayty Rahmah
NIM : 2008/07832
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2011

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	1.
2. Sekretaris : Dr. Dadan Suryana	2.
3. Anggota : Elise Muryanti, S.Pd	3.
4. Anggota : Indra Yeni, S.Pd	4.
5. Anggota : Dra. Rivda Yetti	5.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan petunjuk dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *"Memory Game"* di TK Sari Bundo Duku Kecamatan Batang Anai. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan penulis baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen beserta staf tata usaha jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

5. Kedua orang tua, adik dan rekan-rekan mahasiswi PG- PAUD yang selalu memberikan dorongan dan semangat kepada penulis.
 6. Ibu Yusmaizar, selaku kepala TK Sari Bundo Duku . Yang telah memberikan kesempatan dan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi ini serta majelis guru TK Sari Bundo yang telah membantu dan motivasi kepada penulis..
 7. Anak didik TK Sari Bundo Duku yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
 8. Rekan-rekan angkatan 2008 atas kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.
 9. Semua pihak yang telah ikut membantu memberikan dorongan berupa moril maupun materil, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
- Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Padang, Mei 2011

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DARTAR GRAFIK.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	8
1. Pengembangan Kognitif anak Usia Dini	8
2. Hakekat Bermain	20
3. Manfaat Bermain Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	23
4. Media Dan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini	25
5. Permainan ” <i>Memory game</i> ”	31
6. Peranan Guru Dalam Permainan ” <i>Memory Game</i> ”	35
B. Penelitian Yang Relevan.....	39

C. Kerangka Konseptual	39
D. Hipotesis Tindakan	41
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	42
B. Subyek Penelitian	44
C. Prosedur Penelitian.	44
D. Instrumentasi	50
E. Teknik Pengumpulan Data.....	51
F. Teknik Analisis Data.	51
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	54
1. Deskripsi Kondisi Awal	54
2. Deskripsi Siklus I	58
3. Deskripsi Siklus II.....	64
B. Analisis Data	67
C. Pembahasan	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	82
B. Implikasi.....	83
C. Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Pada Kondisi awal(SebelumTindakan).....	55
Tabel 2 Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan " <i>Memory Game</i> " SiklusI	68
Tabel 3 Hasil Observasi Perkembangan Kognitif anak Melalui Permainan " <i>Memory Game</i> " Siklus II.....	73

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Pertemuan 1,2,3 Pada Sikls I	70
Grafik 2 Pertemuan 1,2,3 Pada Sikls II	77
Grafik 3 Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan " <i>Memory Game</i> " pada Siklus I dan Siklus II.....	78

ABSTRAK

BAYTY RAHMAH. 2008/07832. Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan “Memory Game” di TK Sari Bundo Duku Kecamatan Batang Anai. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan kognitif anak dalam hal membilang, menunjukkan lambang bilangan, dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda, di kelompok BI TK Sari Bundo Duku Kecamatan Batang Anai masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kognitif anak melalui permainan “*Memory Game*”. Subjek penelitian murid kelompok BI tahun pelajaran 2010/2011 sebanyak 25 orang anak yang terdiri dari 10 laki-laki dan 15 orang perempuan.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Reaserch*) yaitu suatu penelitian yang meningkatkan mutu pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan dokumentasi dari hasil portofolio anak. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus. Hasil setiap siklus telah menunjukkan adanya pengembangan kognitif anak. Pada siklus I kemampuan dalam hal membilang, dan mengenal konsep bilangan masih rendah, setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dinyatakan bahwa terjadi pengembangan kognitif anak melalui permainan “*Memory Game*”, dilihat dari sebelum tindakan, persentase kemampuan anak 6.7% , pada siklus I 30.7% sedangkan pada siklus II 87.3%. Hal ini menunjukkan pengembangan kognitif anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui permainan “*Memory Game*” dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Sari Bundo Duku Kecamatan Batang Anai.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia diciptakan oleh Tuhan sebagai makhluk yang istimewa karena manusia memiliki akal dan pikiran, kedua hal inilah yang membedakan manusia dari makhluk ciptaan Tuhan yang lainnya seperti hewan dan tumbuhan. Melalui akal dan pikiran yang ada didalam diri manusia sedah seharusnya manusia dapat bertingkah laku sesuai dengan kodratnya, sebagai makhluk individu. Hal ini dapat dengan mudah kita wujudkan kuat pikiran, tutur kata dan bahkan melalui perbuatan atau tindakan kita. Semua itu menggambarkan siapa diri kita yang sesungguhnya sebagai ciptaan Tuhan yang istimewa.

Seiring perkembangan zaman dan perkembangan kebudayaan manusia, timbullah tuntutan akan adanya pendidikan yang terselenggara dengan baik, lebih teratur dan di dasarkan atas pikiran matang. Kegiatan pendidikan yang diselenggarakan melalui kegaitan belajar mengajar dilaksanakan secara berjenjang dan berkesinambungan mulai dari lembaga pendidikan taman kanak-kanak (TK), lembaga pendidikan dasar. Lembaga pendidikan menengah sampai lembaga perguruan tinggi.

Sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang kedua setelah keluarga. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal, tugas dan tanggung jawab sekolah adalah mengusahakan kecerdasan pikiran dan pemberian berbagai ilmu pengetahuan. Tujuan dari pendidikan disekolah selalu mencakup tiga aspek yaitu:

aspek kognitif, efektif dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan tergantung satu sama lain dalam perkembangan dan pertumbuhan.

taman kanak-kanak (TK) adalah lembaga pendidikan yang ditujukan bagi anak usia 4-6 tahun, usia tersebut merupakan masa usia emas (*golden age*) bagi anak pada dirinya. Melalui pembelajaran di taman kanak-kanak di harapkan anak tidak saja siap untuk memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar, tetapi lebih utama agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan fisik motorik, intelektual, sosial dan emosional sesuai dengan tingkat usianya. Sebagaimana terdapat dalam Kurikulum 2010 struktur program pembelajaran di TK mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku meliputi aspek perkembangan, 1) nilai-nilai agama dan moral, 2) sosial emosional, dan pengembangan kemampuan dasar meliputi aspek perkembangan 1) bahasa, 2) kognitif, 3) fisik, dilaksanakan melalui kegiatan bermain, bertahap, berkesinambungan dan bersifat pembiasaan maka diperlukan upaya pengembangan anak yang sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangan.

Guru TK diharapkan memiliki keterampilan dalam melayani dan mengembangkan dimensi pertumbuhan dan perkembangan anak usia 4-6 tahun, agar semua aspek-aspek perkembangan yang ada pada diri anak berkembang secara optimal sesuai dengan taraf perkembangan anak. Guru hendaknya memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan, bereksplorasi dan menjawab segala pertanyaan anak-anak. Pembelajaran di taman kanak-kanak tidak sama dengan pembelajaran di sekolah dasar, sekolah menengah lainnya. Sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK bermain sambil

belajar dan belajar seraya bermain. Melainkan dengan suasana bermain itulah anak akan menunjukkan spontanitasnya, memperlihatkan kepribadian aslinya baik sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat, selain itu dengan belajar sambil bermain, anak dapat mengembangkan kognitifnya. Menurut Yuliani (2007: 1.3) kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Anak-anak paling efektif belajar dalam suasana yang menyenangkan, nyaman dan tenang atau belajar sambil bermain karena selain otak, molekul-molekul emosi juga menjalankan fungsinya pada setiap sistem tubuh. Otak bisa memperhatikan semua hal sehingga pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan atau yang tidak menggugah emosi pastilah tidak di ingat oleh anak.

Kesimpulan bahwa sekolah sebagai lembaga pendidikan tentu harus dapat mengembangkan kognitif anak, dengan arti kata, sekolah harus menyiapkan teknik dan metode untuk mengembangkan kognitif anak sebagai anak didik merupakan aset bagus yang berharga untuk masa depan.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan, perkembangan kognitif anak di TK Sari Bundo Duku Kecamatan Batang Anai belum maksimal. Hal ini terlihat pada masih rendahnya kemampuan anak terhadap membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda), menunjukkan angka, membuat urutan bilangan dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda, semua ini disebabkan guru tidak membuat perencanaan pembelajaran dalam pengembangan kognitif anak, kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pengembangan kognitif anak, evaluasi yang dibuat guru tidak memberikan umpan

balik untuk perbaikan pembelajaran, kurang menariknya kegiatan dan media pembelajaran yang kurang memadai atau beragam.

Berdasarkan latar belakang masalah penulis merasa perlu membuat perencanaan pembelajaran dalam mengembangkan kognitif anak di TK Sari Bundo Duku melalui permainan “ *Memory Game* “ yang dapat mengembangkan kemampuan anak terhadap membilang, menunjukkan lambang bilangan, membuat urutan bilangan dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda.

Permainan “ *Memory Game* “ yang penulis lakukan di TK Sari Bundo Duku menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dengan harapan perencanaan pembelajaran yang penulis lakukan dapat mengembangkan kognitif anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif anak belum berkembang sesuai dengan tugas perkembangan kognitif itu sendiri.
2. Guru tidak membuat perencanaan dalam mengembangkan kognitif anak.
3. Evaluasi yang dibuat guru tidak memberikan umpan balik untuk perbaikan pembelajaran.
4. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pengembangan kemampuan kognitif anak.
5. Media yang kurang bervariasi untuk membantu perkembangan kognitif anak.

C. Batasan Masalah

Dengan keterbatasan tenaga, waktu dan biaya yang tersedia maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Kurangnya pengembangan kognitif anak usia dini di kelompok B1 TK Sari Bundo Duku.
2. Guru tidak membuat perencanaan pembelajaran dalam mengembangkan kognitif anak usia dini dikelompok B1 TK Sari Bundo Duku.
3. Evaluasi yang dibuat guru tidak memberikan umpan balik untuk perbaikan pembelajaran pengembangan kognitif anak usia dini di kelompok B1 TK Sari Bundo Duku.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Apakah rencana pembelajaran dengan menggunakan permainan “ *Memory Game* “ dapat memberikan umpan balik untuk perbaikan pembelajaran pengembangan kognitif anak pada kelompok B1 di TK Sari Bundo Duku Kecamatan Batang Anai?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Penulis akan mengaplikasikan permainan “*Memory Game*” untuk mengembangkan kognitif anak usia dini di TK Sari bundo Duku Kecamatan Batang Anai.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah rencana pembelajaran melalui permainan “ *Memory Game* “ dapat memberikan umpan balik untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam hal membilang, menunjukkan bilangan, membuat urutan bilangan dan memasangkan bilangan dengan benda-benda di TK Sari Bundo Kecamatan Batang Anai.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Bagi anak

Melalui metode permainan “ *Memory Game* “ ini dapat menstimulasi potensi kognitif anak sehingga kognitif anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

2. Bagi guru

Menjadi bahan masukan tentang proses pembelajaran yang mengupayakan untuk mengembangkan kognitif anak usia dini.

3. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pendidikan pada umumnya dan meningkatkan proses belajar mengajar pada khususnya.

4. Salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di jurusan pendidikan anak usia dini (PG-PAUD) FIP UNP.

H. Defenisi Operasional

Guna menghindari kesalah pahaman akan arti judul dalam penelitian ini, maka penulis perlu memberikan batasan terhadap arti kata tersebut sehingga memberikan kejelasan serta maksud dari judul dalam penelitian ini.

1. Kognitif adalah cepat lambatnya kemampuan seseorang untuk bertindak laku, bertindak di dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.
2. Permainan “*Memory Game*” adalah media yang digunakan untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada peserta didik, permainan “*Memory Game*” dibuat dari kertas, berbentuk kartu bergambar yang diwarnai, agar tahan dilapisi karton jerami dan plastik, mudah di bawa kemana-mana.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

i. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif atau daya pikir seseorang berkembang sejalan dengan pertumbuhan syaraf otaknya. Karena daya pikir menunjukkan fungsi otak, kemampuan kognitif atau daya pikir dipegang oleh kematangan otak yang mampu menunjukkan fungsinya secara baik. Oleh karena itu, seorang individu akan mengalami perkembangan kemampuan berpikir ketika pertumbuhan syaraf atau otaknya telah mencapai fase matang. Perkembangan tingkat berpikir atau perkembangan kognitif diawali oleh kemampuan mengenal dunia luar. Respons terhadap rangsangan dari luar pada awalnya belum terkoordinasikan secara baik. Hampir semua respons yang diberikan bersifat refleks. Pada umur sekitar empat bulan, respons yang bersifat refleks mulai berkurang, sehingga pemberian respons terhadap setiap rangsangan mulai terkoordinasikan. Respons terhadap suara, sinar, dan warna ditunjukkan dengan gerakan mata ke arah asal rangsangan itu diberikan.

Perkembangan lebih lanjut tentang perkembangan kognitif ini ditunjukkan pada perilakunya, yaitu tindakan menolak dan memilih sesuatu. Tindakan itu berarti telah mendapatkan proses analisis, evaluasi, sampai kemampuan menarik kesimpulan dan keputusan. Fungsi ini terus berkembang mengikuti kekayaan pengetahuannya tentang dunia luar dan proses belajar yang dialaminya, sehingga

pada saat nanti, seseorang akan berkemampuan melakukan peramalan, atau prediksi, perencanaan, dan berbagai kemampuan analisis dan sintesis.

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

Proses kognitif meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Menurut Sujiono (2007: 1.22) pengembangan kognitif pada anak sangat penting antara lain :

- 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 satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- d. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya.

Penulis juga dapat menyimpulkan, pengembangan kognitif atau daya pikir dimaksud agar anak mampu mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, berpikir terhadap simbol, melakukan penalaran dan pemecahan masalah secara cepat dan tepat.

a. Pengertian Kognitif

Kognitif merupakan aspek yang berkembang dari masa kanak-kanak. Menurut Faizah (2008: 129) perkembangan kognitif mengacu pada otak, dan bagaimana caranya otak bekerja. Hal ini terkait dengan bagaimana anak berfikir, bagaimana anak melihat dunia mereka sebagai anak, dan bagaimana mereka menggunakan pikirannya untuk belajar sedangkan menurut Nasution (1994: 9) kognitif adalah kemampuan seseorang dalam melakukan persepsi, dalam mengingat, dan dalam berfikir besar pengaruhnya terhadap hasil belajar.

Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Selanjutnya Witherington dalam Sujiono (2007: 176) mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran), melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk pemecahan masalah.

Intelektual sering kali disinonimkan dengan kognitif, karena proses intelektual banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan bagaimana anak menggunakan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu persoalan. Dalam kehidupannya mungkin saja anak akan dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Anak taman kanak-kanak adalah anak yang memiliki rasa ingin tahu yang besar. Seringkali anak melakukan upaya mencoba-coba (*trial and error*) untuuk menyelesaikan masalah

Menurut Vygotsky dalam Syaodih (2005: 32)

Kemampuan kognitif anak terbagi atas kemampuan memperhatikan, mengamati, mengingat dan berfikir konvergen. Kemampuan memperhatikan pada anak diawali dengan keberfungsian panca indra anak. Dan proses memperhatikan dan mengamati terjadi banjir informasi/pengetahuan pada diri anak. Informasi-informasi itu anak simpan dalam otak/memorinya sebagai suatu pengetahuan yang dimiliki.

Sedangkan menurut Syaodih (2005: 33) menyatakan bahwa :

Kemampuan berpikir konvergen merupakan kemampuan yang menggunakan informasi yang telah diperoleh dan disimpan untuk menemukan suatu jawaban yang benar. Pada saat berfikir anak dihadapkan pada objek-objek yang diwakili dengan kesadaran, artinya tidak secara langsung berhadapan dengan objek secara fisik seperti sedang mengamati sesuatu ketika ia melihat, meraba atau mendengar.

Kemampuan berpikir konvergen lebih terarah untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan suatu jawaban yang benar dan tepat. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. 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.

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktifitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir, kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang

perlu dikembangkan. Menurut Piaget dalam Patmonodewo (1995: 20) tahap-

tahap perkembangan kognitif terdiri dari empat tahap perkembangan:

- a. Tahap sensorimotor, sejak lahir sampai usia 1 dan 2 tahun, memahami objek sekitarnya melalui sensori dan aktivitas motor/gerakannya karena pada bulan-bulan pertama anak belum mampu bergerak dalam ruangan. Ia telah mendapat pengalaman dari tubuh dan indranya sendiri, pada tahap ini anak akan meniru tingkah laku orang lain bahkan meniru tingkah laku orang dan binatang/anak belajar melalui indra dan tindakannya.
- b. Tahap praoperasional, proses berfikir anak berpusat pada penguasaan simbol-simbol (misalnya kata-kata) yang mampu mengungkapkan pengalaman masa lalu.
- c. Tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak mulai mampu mengatasi masalah yang berkaitan dengan konservasi, perceptual, centration dan egosentrism namun masih dalam masalah yang bersifat kongkrit, belum bersifat abstrak, yang sifatnya abstrak baru dicapai pada tahap berikutnya yaitu tahap formal operasional.
- d. Tahap formal operasional.

Perkembangan kognitif anak TK berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini ada sebagian anak yang menguasai berbagai kemampuan secara baik tetapi ada pula sebagian anak yang tidak mampu menguasainya. Ketidakmampuan anak tampak dari sikap anak yang sulit mengerti, lamban dalam mengerjakan sesuatu, atau keliru dalam menyelesaikan suatu persoalan. Kondisi ini mengakibatkan anak merasa tidak mampu, tidak percaya diri, merasa diri berbeda dengan anak yang lain sehingga anak menarik diri dari lingkungan, dan memandang dirinya tidak memiliki kemampuan apa-apa.

Perkembangan kognitif yang dilakukan para pendidik disekolah sesuai tahapan perkembangan anak, yang dimaksudkan agar perkembangan kognitif anak berkembang dengan baik. Selain itu, perkembangan kognitif dapat menjadikan anak kreatif karena merasa mendapatkan hal-hal baru. Berdasarkan hakekat perkembangan kognitif diatas, dapat disimpulkan bahwa upaya guru

dalam meningkatkan pengembangan kognitif anak bermanfaat agar anak dapat mengenal dan memahami dunia.

b. Teori-Teori Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.

Kognitif atau daya pikir adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Dalam rangka mengoptimalakan pengembangan kognitif pada setiap individu maka para ahli telah mengemukakan berbagai teori. Menurut Djaali (2008: 72) ada beberapa teori kognitif atau intelegensi antara lain :

a. Teori Faktor (Charles Spearman)

Teori faktor berusaha mendeskripsikan struktur intelegensi, yang terdiri atas faktor utama, yakni faktor “g” (*general*) yang mencakup semua kegiatan intelektual yang dimiliki oleh setiap anak dalam berbagai derajat tertentu, dan faktor “s” (*specific*) yang mencakup berbagai faktor khusus yang relevan dengan tugas tertentu. Kedua faktor ini kadang-kadang tumpang-tindih, tetapi juga sering berbeda. Faktor “g” lebih banyak memiliki segi genetik dan faktor “s” lebih banyak diperoleh melalui latihan dan pendidikan.

b. Teori Struktur Intelegensi (Guilford)

Menurut Guilford struktur kemampuan intelektual terdiri atas 150 kemampuan dan memiliki tiga parameter, yaitu operasi, produk, dan konten. Parameter operasi terdiri atas evaluasi, produksi, konvergen, produksi, divergen, memori, dan kognisi. Parameter produk terdiri atas unit, kelas, relasi,

sistem, transformasi, dan implikasi. Parameter konten terdiri atas figurasi, simbolis, semantik, dan perilaku.

c. Teori *Multiple Intelligence* (Gardner)

Menurut Gardner, inteligensi manusia memiliki tujuh dimensi yang semiotonom, yaitu linguistik, musik, matematika logis, visual spesial, kinestetik fisik, sosial interpersonal, dan intrapersonal. Setiap dimensi tersebut, merupakan kompetensi yang eksistensinya berdiri sendiri dalam sistem *neuron*. Artinya, memiliki organisasi *neurologis* yang berdiri sendiri dan bukan hanya terbatas kepada yang bersifat intelektual.

d. Teori *Uni factor* (Wilhelm Stern)

Menurut teori ini, intelegensi merupakan kapasitas atau kemampuan umum. Oleh karena itu, cara kerja intelegensi juga bersifat umum. Reaksi atau tindakan seseorang dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungan atau dalam memecahkan masalah, bersifat umum pula. Kapasitas umum itu timbul akibat pertumbuhan fisiologis ataupun akibat belajar.

e. Teori Multifaktor (E.L. Thorndike)

Menurut teori ini intelegensi terdiri atas bentuk hubungan neural antara stimulus dengan respons. Hubungan neural khusus inilah yang mengarahkan tingkah laku individu. Manusia diperkirakan memiliki tiga belas miliar urat saraf, sehingga memungkinkan adanya hubungan neural yang banyak sekali. Jadi, intelegensi menurut teori ini adalah jumlah koneksi aktual dan potensial di dalam sistem saraf.

f. Teori *Primary Mental Ability* (Thurstone)

Teori ini mencoba menjelaskan tentang organisasi intelegensi yang abstrak, dengan membagi intelegensi menjadi kemampuan primer, yang terdiri atas kemampuan *numerical* / matematis, verbal atau berbahasa, abstraksi, berupa visualisasi atau berpikir, membuat keputusan, induktif maupun deduktif, mengenal atau mengamati, dan mengingat.

Menurut teori *Primary Mental Ability* masing-masing dari kemampuan primer tersebut adalah independen serta menjadikan fungsi pikiran yang berbeda atau berdiri sendiri-sendiri. Oleh karena itu, para ahli yang lain menilai bahwa teori ini mengandung kelemahan, karena kemampuan individu itu pada hakikatnya saling berhubungan secara integratif.

g. Teori Sampling (Godfrey H. Thomson)

Menurut teori ini, intelegensi merupakan berbagai kemampuan sample. Dunia berisikan berbagai bidang pengalaman dan sebagian saja, dan ini mencerminkan kemampuan mental manusia. Intelegensi beroperasi dengan terbatas pada sample dari berbagai kemampuan atau pengalaman dunia nyata.

h. *Entity Theory*

Menurut teori ini, intelegensi atau kecerdasan adalah kesatuan yang tetap dan tidak berubah-ubah.

i. *Incremental Theory*

Menurut teori ini, seseorang dapat meningkatkan intelegensi/ kecerdasannya melalui belajar.

j. Teori “*Triachic of Intelligence*”

Teori ini dikemukakan oleh Stenberg dalam Sujiono (2007: 1.8)

menyatakan bahwa :

Teori ini merupakan pendekatan proses kognitif untuk memahami kognitif. Stenberg mengartikannya sebagai suatu deskripsi tiga bagian kemampuan mental (proses berpikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru, dan penyesuaian terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif. Tingkah laku kognitif itu merupakan produk (hasil) dari penerapan strategi berpikir, mengatasi maslah-maslah baru secara kreatif dan cepat, dan penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.

Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa pemahaman pengembangan kognitif bervariasi. Dengan mengetahui berbagai teori para ahli tentang pengembangan kognitif maka wawasan kita sebagai guru taman kanak-kanak akan lebih luas lagi.

c. Pengembangan Logika-Matematika Awal Anak Usia Dini.

Istilah kecerdasan logika matematis (*math-logical intelligence*) merujuk pada pemahaman paling populer dalam soal logika. Hal tersebut menunjukkan sebuah proses mental berkaitan dengan kemampuan untuk mengatasi masalah yang berhubungan dengan logika. Orang dengan logika matematis tinggi, akan menunjukkan proses menjawab beragam pertanyaan atau bahkan bertanya, dalam kecepatan luar biasa.

Menurut Sujiono (2007: 5.11) ciri-ciri orang yang memiliki logika-matematika sebagai berikut :

- a. Memiliki kemampuan untuk memahami angka dan konsep logika yang sangat bagus.
- b. Memiliki kemampuan sangat tinggi untuk mengemukakan sesuatu dengan alasan yang kuat.

- c. Bisa menjelaskan ide secara konseptual dengan sangat baik.
- d. Selalu tertantang menjalani tugas dari awal hingga akhir.
- e. Membuka diri terhadap upaya untuk menjalani eksperimen tentang sebuah perubahan.

Pengembangan kemampuan logika matematika di taman kanak-kanak dikembangkan pada kemampuan berhitung permulaan dan pemecahan masalah sebagaimana terdapat dalam Kurikulum TK 2010 Pengembangan konsep bilangan dan lambang bilangan yaitu : 1) Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, 2) Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, 3) Menunjuk lambang bilangan 1 – 10, 4) Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, 5) Meniru lambang bilangan 1-10.

Menurut Mahyuddin (2008: 51) menyatakan bahwa :

Kecerdasan logis-matematis (*logic smart*), merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir secara induktif dan deduktif, berpikir menurut aturan logika, memahami, dan menganalisis pola angka-angka, serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir. Anak dengan kecerdasan logis-matematis yang dominan umumnya menyukai permainan berhitung dan melakukan hal-hal yang melibatkan angka, senang melakukan berbagai eksperimen dan suka mengerjakan teka-teki .

Sementara itu, Piaget dalam Sudono (2007: 26) menyatakan bahwa:

Anak usia TK (4 – 6 tahun) berada dalam fase praoperasional yang berada pada rentang usia 2 sampai dengan 7 tahun. Pada fase ini kemampuan simbolik sudah mulai berkembang, namun masih bersifat intuitif dan berpusat pada dirinya sendiri/ berdasarkan pandangan sendiri. Kemampuan untuk mempresentasikan objek dan peristiwa ke dalam lambang yang bersifat kongkret walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir/nyata secara fisik dihadapan anak, misalnya gambar wajah sedang tertawa lebar merupakan simbol ekspresi orang yang sedang bahagia atau gembira.

Sejak usia tiga tahun, minat anak terhadap angka umumnya sangat besar.

Disekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka seringkali ditemui

dimana-mana, seperti jam dinding, mata uang. Oleh karena itu, dapat dikatakan matematika ada dimana-mana. Dalam hal ini angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah matematika sebaiknya mulai diperkenalkan kepada anak.

Menurut Vygotsky dalam Sudono (2007: 26) Menurutnya manusia lahir dengan seperangkat fungsi kognitif dasar, yaitu kemampuan untuk mengamati, memperhatikan, dan mengingat. Fungsi dasar ini dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan.

Pada usia TK berbagai kegiatan yang sangat membantu perkembangan kognitif anak dapat dilakukan melalui permainan matematika. Lebih jauh lagi permainan matematika di taman kanak-kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, akan tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menyenangkan, menantang, dan bervariasi.

Secara umum permainan matematika di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga anak secara santai siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang selanjutnya di sekolah dasar, secara khusus permainan matematika di TK bertujuan agar :

- a. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar, dan angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.

- c. Memiliki ketelitian, konsentrasi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- d. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu.
- e. Dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu.
- f. Memiliki kreatifitas dan imijinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Sejalan dengan tujuan yang telah diuraikan, menurut Sudono (2007: 27) permainan matematika di taman kanak-kanak dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan di jalur matematika untuk memberikan pengalaman sekaligus menanamkan konsep berpikir dan pengetahuan kepada anak yaitu :

- a. Tahap penguasaan konsep, awalnya anak berada pada tahap konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkret. Pemahaman atau pengertian pada tahapan ini diperoleh anak dengan bereksplorasi menghitung segala macam benda yang dapat dihitung. Kegiatan hitung-menghitung ini harus dilaksanakan secara memukau, sehingga benar-benar dipahami oleh anak.
- b. Tahap Transisi, tahap transisi atau peralihan. Tahap transisi merupakan masa peralihan dari pengertian kongkret menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkret masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.
- c. Tahap lambang, tahap lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Anak sudah berminat menulis sendiri tanpa paksaan saat diberi kesempatan, berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan lain-lainnya.

Dengan memperhatikan tahapan-tahapan yang telah diuraikan maka permainan matematika di taman kanak-kanak memiliki prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum. Menurut Sudono (2007: 29) Adapun prinsip-prinsip dalam permainan matematika adalah sebagai berikut :

- a. Permainan matematika diberikan secara bertahap diawali dengan eksplorasi menghitung benda-benda atau pengamatan terhadap alam sekitar, terhadap pengalaman peristiwa kongkret yang dialami.

- b. Pengetahuan dan keterampilan yang diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, yaitu dari kongkret ke abstrak, mudah ke sukar, sederhana ke yang lebih kompleks.
- c. Permainan matematika akan berhasil jika anak-anak dilibatkan atau diberi kesempatan dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- d. Permainan matematika membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan pada anak. Untuk itu, diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan menyenangkan, menantang, bervariasi, mudah digunakan, dan tidak membahayakan.
- e. Bahasa yang digunakan di dalam permainan matematika seyogyanya menggunakan bahasa sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
- f. Tidak semua anak mengalami perkembangan yang sama. Untuk itu, permainan matematika seharusnya diberikan tidak secara klasikal dan anak-anak dapat dikelompokkan sesuai tahapan penguasaan berhitungnya yaitu tahap konsep, transisi, dan lambang.
- g. Evaluasi terhadap kemampuan anak dalam permainan matematika haruslah secara keseluruhan mulai dari awal sampai akhir kegiatan termasuk proses dan tidak hanya menekankan pada hasil/produk.

Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa pengembangan logika-matematika awal pada anak usia dini haruslah berdasarkan kepada bermain dan permainan. Dengan melalui kegiatan bermain anak-anak dapat mengembangkan berbagai aspek yang diperlukan untuk persiapan masa depan.

2. Hakekat Bermain

a. Pengertian bermain

Menurut para ahli, bermain sering dikaitkan dengan kegiatan-kegiatan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira.

Menurut Seto dan Kunto (2004: 54) terdapat lima pengertian bermain:

- a. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
- b. Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
- c. Bersifat spontan dan sukarela tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- d. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti misalnya : kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Sementara itu Hurlock (1998: 320) mengartikan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Sudono (2000: 1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Sejalan pendapat diatas, menurut Hildayani (2007: 4.3)

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapainya. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak, dapat dengan menggunakan alat ataupun tanpa alat permainan, dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain adalah merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan karena itu akan lebih mudah bagi anak untuk menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggap dengan sikap yang positif dan tanpa paksaan.

b. Fungsi bermain bagi anak usia dini

Sesuai dengan pengertian bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia dini. Menurut Hartley, Frank dan Goldenson dalam Moeslichatoen (2004: 33) ada delapan fungsi bermain bagi anak :

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan sebagainya.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pemburu, pelanggar lalu lintas dan sebagainya.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi dan sebagainya.
- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti semakin bertambah tinggi dan dapat berlari cepat.
- h. Untuk memecah masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.

Bermain juga memiliki fungsi yang lain, menurut Masitoh (2007: 9.5) fungsi bermain tersebut adalah:

- a. Mempertahankan keseimbangan.
- b. Bermain membantu anak dalam menyalurkan kelebihan tenaga.
- c. Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari.
- d. Kegiatan bermain sering kali didasarkan pada penghayatan terhadap peristiwa-peristiwa yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari.

- e. Mengantisipasi peran yang akan dijalani dimasa yang akan datang.
- f. Ketika bermain dengan memerankan tokoh orang tua, tanpa disadari hal itu untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak.
- g. Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari.
- h. Anak TK merupakan pribadi yang sedang tumbuh.
- i. Selain keterampilan gerak yang dimantapkan, bermain juga ikut memantapkan interaksi sosial.
- j. Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah.
- k. Masalah yang dihadapi oleh anak sehari-hari dapat bersifat masalah emosional, sosial maupun intelektual.
- l. Bermain sebagai sarana untuk memecahkan intelektualnya.
- m. Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain.
- n. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan keterampilan bergaul

Menurut Hetherington dan Parke dalam Moeslichatoen (2004: 34) fungsi bermain adalah:

Untuk memperoleh perkembangan kognitif anak, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya, bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan di ambilnya setelah ia dewasa kelak.

Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa fungsi bermain adalah selain untuk perkembangan kognitif dan sosial juga mengembangkan bahasa, disiplin, moral, kreativitas, perkembangan fiik anak, dan meningkatkan eksplorasi anak akan prilaku tertentu.

3. Manfaat bermain untuk perkembangan kognitif anak usia dini.

Kegiatan bermain sangat digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah dan pada umumnya sebagian besar waktu mereka digunakan untuk bermain.

Menurut Hildayani (2007: 4.8) bermain memiliki berbagai manfaat antara lain:

- a. Manfaat bermain dalam perkembangan fisik, melalui bermain anak dapat menyalurkan energi tubuhnya yang senang bergerak sehingga anak memperoleh kepuasan dan tidak merasa dirinya dikekang.
- b. Manfaat bermain dalam perkembangan motorik, sumbangan bermain terhadap perkembangan motorik, baik motorik kasar, maupun halus sudah sangat jelas. Bila kita perhatikan anak menjelang usia dua tahunan bermain dengan berlari-lari kecil, selanjutnya di usia tiga tahunan anak sudah terampil berlari.
- c. Manfaat bermain dalam perkembangan kognitif, aspek kognitif berkaitan dengan daya ingat, daya tangkap, kemampuan memahami satu informasi, pengetahuan yang dikuasai seseorang, daya nalar, daya imajinasi, dan daya cipta atau kreatifitas. Melalui bermain anak akan belajar berbagai pengetahuan dan konsep kasar.
- d. Manfaat bermain dalam perkembangan bahasa membantu anak mengarahkan pikiran, menajamkan ingatan, melakukan kategorisasi dan mempelajari hal-hal baru sehingga kemampuan berfikir anak semakin meningkat.
- e. Manfaat bermain dalam perkembangan sosial, melalui bermain anak akan semakin mahir bersosialisasi diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk dapat berbaur dengan orang lain, menyesuaikan diri dengan kegiatan dan kebiasaan kelompok dan dengan segala macam orang yang memiliki karakteristik unik.
- f. Manfaat bermain dalam perkembangan emosi dan kepribadian, melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan-ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara itu Musfiroh (2008 : 8) manfaat bermain untuk perkembangan kognitif anak adalah:

- 1) bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan, 2) bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak, 3) bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif.

Manfaat bermain untuk perkembangan kognitif anak menurut Tedjasaputra (2001: 42) :

Kognitif diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta) kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak usia dini melalui bermain, seperti menguasai berbagai konsep warna, ukuran, bentuk arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa , matematika dan ilmu pengetahuan lainnya.

Pengetahuan ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar serius, tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang tanpa ia sadari ternyata ia sudah belajar.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa pengembangan kognitif anak perlu ditingkatkan karena akan bermanfaat untuk anak kelak. Dengan demikian sudah seharusnya taman kanak-kanak menyadari dan melaksanakan peningkatan pengembangan kognitif anak usia dini dengan baik.

4. Media Dan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi dalam proses komunikasi tersebut guru bertindak sebagai komunikator (*communicator*) yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran (*message*) kepada penerima pesan (*communicant*), yaitu siswa atau anak. Agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak, maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran.

Peran media dalam komunikasi pembelajaran di taman kanak-kanak artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa kongkret. Media sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak didik agar pesan/informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik. Dengan demikian diharapkan terjadi perubahan-perubahan berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan.

a. Pengertian Media

Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2007: 3) mengatakan bahwa Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sejalan pendapat diatas menurut Gegne dalam Sadiman dkk (2009: 7) menyatakan bahwa Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs dalam Sadiman dkk (2009: 7) berpendapat bahawa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Kesimpulan penulis bahwa media adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan-pesan yang disampaikan oleh guru kepada anak dalam proses pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang

ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik dalam Arsyad (2007: 15) mengemukakan bahwa :

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sementara itu Menurut Levie & Lentz dalam Arsyad (2007: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran

berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa media berfungsi sebagai pengantar, alat bantu mengajar yang dipergunakan oleh guru, melibatkan siswa sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Menurut Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2007: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Arsyad (2007: 25) Manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih berlangsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan dari pendapat para ahli dapat penulis simpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk membangkitkan keinginan, minat, motivasi, meningkatkan pemahaman anak dalam proses pembelajaran.

c. Pengertian dan manfaat sumber belajar.

Kegiatan pembelajaran anak TK berlangsung dalam situasi yang menyeluruh dan terkait dengan kehidupan mereka sehari-hari. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalamannya karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa. Pada saat belajar anak melakukan kegiatan yang aktif membangun pengetahuan, berinteraksi dengan lingkungan atau mempraktekkan langsung. Pengetahuan muncul bukan dari objek atau anak, tetapi interaksi antara anak dengan objek, lingkungan atau sumber belajar sehingga dapat memanipulasi, menjelajah, menyelidiki, mengamati atau berbuat sesuai

dengan objek tersebut. Guru harus memahami bahwa tersedianya berbagai sumber belajar bagi anak akan sangat mendukung kegiatan belajar anak. Adapun pengertian sumber belajar menurut Sudjana dalam Zaman (2008: 2.6) menyatakan sumber belajar diartikan sebagai daya yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan proses pembelajaran baik secara langsung maupun secara tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan.

Menurut Sudono (2000: 7) menyatakan bahwa :

Sumber belajar adalah bahan termasuk juga alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada murid maupun guru antara lain buku referensi, buku cerita, gambar-gambar, nara sumber, benda atau hasil-hasil budaya.

Menurut Suhaenah, S. dalam Zaman (2008: 2.7) menyatakan bahwa sumber belajar adalah manusia, bahan, kejadian, peristiwa, *setting*, teknik yang membangun kondisi yang memberikan kemudahan bagi anak didik untuk belajar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa pengertian sumber belajar adalah semua bahan-bahan, materi, buku-buku bacaan pengajaran yang dapat menyajikan pesan, memberikan kemudahan bagi anak didik untuk belajar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Anak usia dini belajar dalam situasi yang utuh dan terkait dengan kehidupan yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhannya. Pada prinsipnya bahan ajar yang dipandang tepat dan cocok bagi anak usia dini adalah dengan yang sederhana, kongkret, sesuai dengan kehidupan anak, terkait dengan dengan situasi pengalaman langsung, atraktif dan berwarna, mengandung rasa ingin tahu

anak, bermanfaat, dan terkait dengan aktivitas-aktivitas bermain anak. Adapun manfaat sumber belajar bagi anak usia dini adalah :

1. Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret dan langsung.
2. Adakalanya guru harus menjelaskan mengenai hal-hal yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau dilihat secara langsung. Guru juga dapat menggunakan foto, gambar dan lain-lain. Pemanfaatan sumber belajar dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
3. Upaya memperluas wawasan anak melalui pemanfaatan sumber belajar juga merupakan nilai tambah yang lain dari sumber belajar.
4. Sumber belajar juga dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
5. Memotivasi anak untuk belajar selalu menjadi fokus perhatian guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran anak usia dini.
6. Mengembangkan kemampuan berpikir anak secara lebih kritis dan positif.

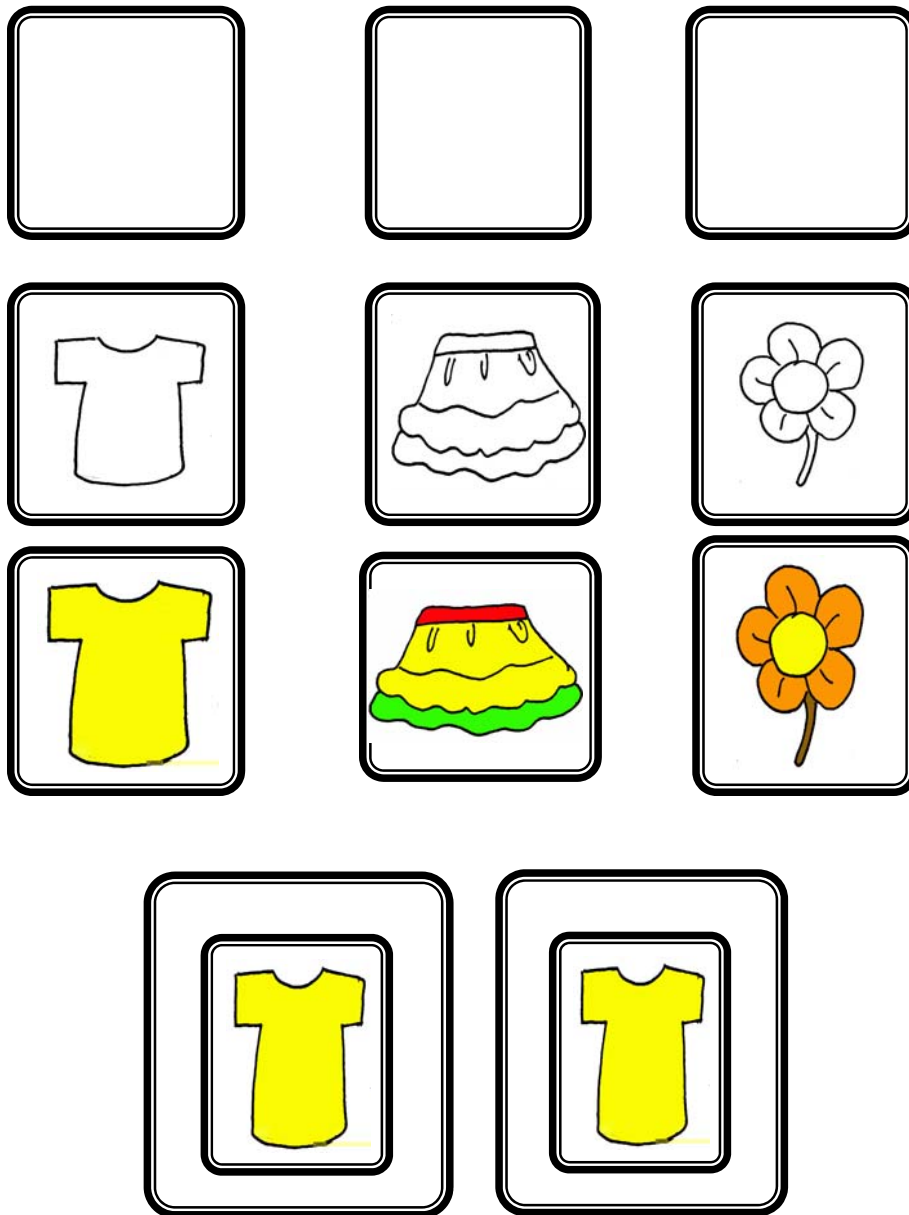
5. Permainan “ *Memory Game* “

Alat permainan memiliki peran penting dalam pendidikan anak usia dini. Inti kegiatan belajar anak adalah bermain. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar, Hurlock dalam musfiroh (2005: 2).

Permainan “*Memory game*” adalah permainan mengingat berguna untuk melatih daya ingat anak, dan mencari persamaan benda atau gambar. Permainan ini berbentuk kartu bergambar, yang dibuat berpasangan. Cara membuat media/alat permainan “*Memory Game*” ini adalah :

1. Buat kotak-kotak pada kertas HVS yang berukuran 4x3.5cm sebanyak 5 lembar
2. Buat gambar apa saja sesuai tema didalam tiap-tiap kotak, jika tidak bisa menggambar jiplak dimajalah/buku-buku yang sesuai dengan ukuran kotak.
3. Foto copy gambar yang telah dibuat
4. Warnai gambar dengan spidol, karena kartu berpasangan beri warna yang sama
5. Gunting pinggir kotak bergambar
6. Sediakan karton jerami, potong seukuran 4.5x4.5cm
7. Tempel gambar yang telah digunting dengan lem
8. Untuk ketahanan kartu lapis dengan plastik bening
9. Jumlah kartu sesuaikan dengan keadaan

Untuk lebih jelasnya lihat gambar dibawah ini.



Penerapan permainan ini dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Anak dibagi menjadi dua kelompok, duduk melingkar
2. Kartu ditelungkupkan, letak kartu tidak boleh dipindah-pindah tetap ditempat semula
3. Guru menunjuk salah satu anak untuk mulai membuka dua kartu, jika kedua kartu memiliki gambar yang sama, anak boleh mengambil dan menyimpan kartu
4. Anak yang mendapat dua kartu yang sama boleh mengulang membuka kartu yang lain, dan jika kartu yang diperoleh tidak sama gambarnya, maka anak harus menelungkupkan kartu kembali ketempatnya semula
5. Anak yang lain memperhatikan teman yang membuka kartu dan mengingat dimana letak kartu
6. Permainan dilakukan bergiliran sampai kartu habis
7. Guru menyuruh anak untuk menghitung masing-masing kartu yang diperoleh.
8. Guru menyuruh anak untuk mencari kartu angka sesuai jumlah kartu yang diperoleh anak, dan memasangkan lambing bilangan dengan kartu yang diperoleh anak.
9. Guru menyuruh anak untuk menulis angka sesuai dengan jumlah kartu yang diperoleh anak.

Menurut Bronson dalam Musfiroh (2008: 117) mengatakan bahwa:

Anak mempelajari konsep matematika melalui kegiatan menghitung benda kongkret, menghubungkan jumlah dengan lambang angka, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi. Setelah itu pada anak usia empat tahun, ketertarikan pada aktivitas menambah dan mengurangi mulai muncul.

Sejalan dengan pendapat yang ada, menurut Burns dalam Sudono (2002: 22) mengatakan kelompok matematika sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung) pola dan fungsinya, penguasaan masing-masing kelompok tersebut selalu melalui tiga tingkat penekanan tahap yaitu:

- a. Tingkat pemahaman konsep, anak akan memahami konsep melalui pengalaman bekerja bermain dengan benda konkrit.
- b. Tingkat menghubungkan konsep konkrit dengan lambang bilangan, setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep.
- c. Tingkat lambang bilangan, beri kesempatan pada anak untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka fahami.

Penulis juga dapat menyimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran melalui permainan “*Memory Game* “ dapat mengembangkan kognitif anak. Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui permainan ”*Memory Game*” adalah kemampuan mengingat, membilang, mengamati dan melihat persamaan.

6. Peranan Guru dalam Permainan “*Memory Game* “.

Peranan guru anak usia dini disekolah sangatlah besar karena ia harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bidang pendidikan anak usia dini.

Menurut Djamarah (2000: 43) ada 13 peranan guru yaitu :

1. Korektor

Sebagai korektor, guru harus bisa membedakan mana nilai yang baik dan mana nilai yang buruk. Kedua nilai yang berbeda ini harus betul-betul dipahami dalam kehidupan di masyarakat.

2. Inspirator

Sebagai inspirator, guru harus dapat memberikan ilham yang baik bagi kemajuan belajar anak didik. Guru harus dapat memberikan petunjuk (ilham) bagaimana cara belajar yang baik.

3. Informator

Sebagai informator, guru harus dapat memberikan informasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Informasi yang baik dan efektif diperlukan dari guru.

4. Organisator

Sebagai organisator, guru memiliki kegiatan pengelolaan kegiatan akademik, menyusun tata tertib sekolah, menyusun kalender akademik, dan sebagainya. Semuanya diorganisasikan sehingga dapat mencapai efektifitas dan efisiensi dalam belajar pada diri anak didik.

5. Motivator

Sebagai motivator, guru hendaknya dapat mendorong anak didik agar bergairah dan aktif belajar. Motivasi dapat efektif apabila dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan anak didik. Penganekaragaman cara belajar

memberikan penguatan, juga memberikan motivasi pada anak didik untuk lebih bergairah dalam belajar.

6. Inisiator

Sebagai inisiator, guru harus dapat menjadi pencetus ide-ide kemajuan dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Kompetensi guru harus diperbaiki, keterampilan penggunaan media pendidikan dan pengajaran harus diperbaharui sesuai kemajuan media komunikasi dan informasi.

7. Fasilitator

Sebagai fasilitator, guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan kemudahan belajar anak didik. Sehingga akan tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan anak didik.

8. Pembimbing

Kehadiran guru di sekolah adalah untuk membimbing anak didik menjadi manusia dewasa susila yang cakap. Tanpa bimbingan anak didik akan mengalami kesulitan dalam menghadapi perkembangan dirinya.

9. Demonstrator

Dalam interaksi edukatif, tidak semua bahan pelajaran dapat anak didik pahami. Apalagi anak didik yang memiliki intelegensi yang sedang. Untuk bahan pelajaran yang sukar dipahami anak didik, guru harus berusaha dengan membantunya, dengan cara memperagakan apa yang diajarkan secara didaktis, sehingga apa yang guru inginkan sejalan dengan pemahaman anak didik, tidak terjadi kesalah pengertian antara guru dan anak didik.

10. Pengelolaan kelas

Sebagai pengelola kelas, guru hendaknya dapat mengelola kelas dengan baik, karena kelas adalah tempat berhimpun semua anak didik dan guru dalam rangka menerima bahan pelajaran dari guru jadi, maksud pengelolaan kelas adalah agar anak didik betah tinggal di kelas dengan motivasi yang tinggi untuk senantiasa belajar di dalamnya.

11. Mediator

Sebagai mediator guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan dalam berbagai bentuk dan jenisnya, baik media nonmaterial. Media berfungsi sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses interaksi edukatif.

12. Supervisor

Sebagai supervisor, guru-guru hendaknya dapat membantu, memperbaiki, dan menilai secara kritis terhadap proses pengajaran. Teknik-teknik supervisi harus guru kuasai dengan baik agar dapat melakukan perbaikan terhadap situasi belajar mengajar menjadi lebih baik.

13. Evaluator

Sebagai evaluator, guru dituntut untuk menjadi sebagai seorang evaluator yang baik dan jujur, dengan memberikan penilaian yang menyentuh aspek ekstrinsik. Penilaian terhadap aspek instrinsik lebih menyentuh kepada aspek kepribadian anak didik, yakni aspek nilai (*values*). Sebagai evaluator, guru tidak hanya menilai produk (hasil pengajaran), tetapi juga menilai proses

(jalannya pengajaran). Dari kedua kegiatan ini akan mendapat umpan balik (*feedback*) tentang pelaksanaan interaksi edukatif yang telah dilakukan.

Penulis menyimpulkan bahwa peranan guru sebagai pendidik merupakan tugas dan tanggung jawab yang mulia karena dapat mendewasakan anak didik serta meningkatkan semua aspek kemampuan anak didik. Guru mempunyai peran sangat penting untuk menjadikan aktivitas bermain bermakna bagi anak, yaitu dengan cara memilih dan menata material bermain yang beragam sehingga memotivasi dan memberikan pengalaman belajar, guru memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan, guru menjawab pertanyaan anak untuk mengasah cara berpikir anak dan guru memperluas pengetahuan anak dengan memberikan permainan pada tingkat yang lebih tinggi.

B. Penelitian Yang Relevan

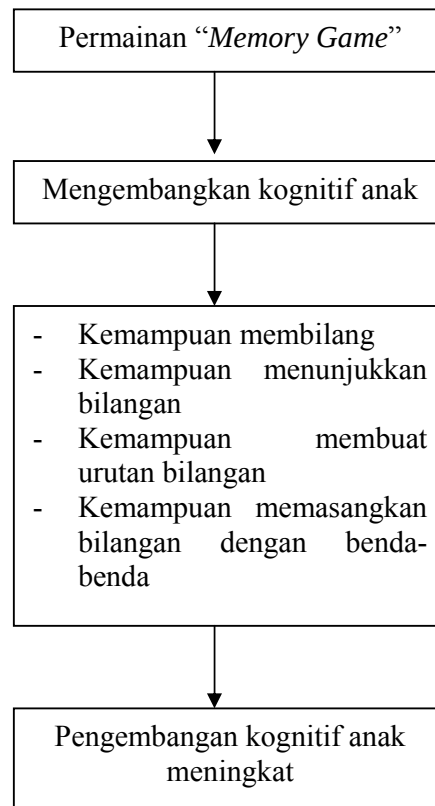
Nelda Liana (2010), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Pohon Angka Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Silayang Kabupaten Pasaman Barat, menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan pohon angka.

C. Kerangka Konseptual

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak menggunakan metode permainan “ *Memory Game* “ akan tercapai dengan optimal jika dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan strategi yang sesuai

dengan perkembangan kognitif anak. Permasalahan yang terjadi seperti kurangnya kemampuan anak dalam membilang (menegnal konsep bilangan dengan benda-benda), menunjukkan bilangan, membuat urutan bilangan dan memasangkan bilangan dengan benda-benda. Maka penulis merancang permainan untuk mengembangkan kognitif anak, diharapkan dari permainan yang dilakukan dapat mengembangkan kognitif anak usia dini.

Kerangka teori bertujuan untuk membantu dan mempermudah dalam penelitian, sehingga penelitian ini dapat terlaksana secara terarah serta hasilnya dapat memberikan jawaban pemecahan masalah penelitian. Sebagaimana yang telah ditetapkan, dengan demikian maka kerangka berpikir dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan “ *Memory Game* “ dapat mengembangkan kognitif anak usia dini di kelompok B1 TK Sari Bundo Duku Kecamatan Batang Anai

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif yang dilakukan oleh para pendidik di TK harus sesuai dengan tahap perkembangan anak agar perkembangan kognitif anak berkembang dengan baik.
2. Kognitif anak dapat berkembang dengan baik bila ditunjang dengan media pembelajaran serta adanya motivasi dari guru dan dari anak itu sendiri.
3. “*Memory Game*” sebagai media untuk mengembangkan kognitif anak, permainan ini berbentuk kartu, dibuat berpasangan yang terdiri dari bermacam-macam gambar. Dimainkan berkelompok, dengan permainan ini anak dapat, mengenal konsep sama tidak sama, membilang, membuat urutan bilangan, menunjukkan bilangan dan memasangkan lambing bilangan dengan benda-benda.
4. Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, sehingga anak mampu untuk mengerjakan apa yang ditugaskan padanya dan tidak bergantung pada orang lain.
5. Sikap positif anak-anak di kelompok B1 dapat ditingkatkan melalui permainan “*Memory Game*”. Ini terlihat pada sangat tingginya antusias anak dalam mengikuti kegiatan dan rasa percaya diri anak dalam menyelesaikan kegiatan. Peningkatan ini terjadi pada siklus II, yang lebih dari 75%.

6. Dengan menggunakan permainan "*Memory Game*" maka dapat mengembangkan kognitif anak, ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak yang mampu dengan persentase 30.7% dan pada siklus II dengan persentase 87.3%.
7. Untuk indikator membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sebelum tindakan 8% pada siklus I naik 40%, pada siklus II naik menjadi 84%.
8. Untuk indikator menunjukkan lambang bilangan sebelum tindakan 4% siklus I naik 24% dan pada siklus II naik menjadi 80%.
9. Untuk indikator membuat urutan bilangan 1-20, sebelum tindakan 4% siklus I naik 16% dan pada siklus II naik menjadi 92%.
10. Untuk indikator memasang lambang bilangan dengan benda-benda, sebelum tindakan 8% pada siklus I naik 32% dan pada siklus II naik menjadi 80%.
11. Untuk indikator antusias mengikuti kegiatan sebelum tindakan 8% pada siklus I naik 48% dan pada siklus II naik menjadi 96%.
12. Untuk indikator percaya diri dalam menyelesaikan kegiatan sebelum tindakan 8% pada siklus I naik 24% dan pada siklus II naik menjadi 92%.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan taman kanak-kanak maka simpulan yang ditarik mempunyai

implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan "*memory game*" tidak hanya dapat meningkatkan kognitif anak tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
2. Permainan "*memory game*" yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak ditandai dengan sudah meningkatnya kemampuan anak dalam hal membilang, mengenal konsep lambang bilangan.
3. Melalui permainan "*memory game*" dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena media pembelajaran yang digunakan sangat menarik perhatian anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Agar guru lebih kreatif lagi dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.
2. Untuk mengembangkan kognitif anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

3. Disarankan kepada peneliti-peneliti lanjutan untuk dapat menggali lebih dalam lagi tentang menggunakan permainan "*Memory Game*" yang dapat meningkatkan banyak aspek yang harus dikembangkan dari fungsi alat permainan ini.
4. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran (PPKP) Di LPTK*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Depdiknas Dirjen Pendidikan dasar dan menengah Direktorat tenaga pendidikan. 2003. *Penelitian TK*. Jakarta : B4/PGB/04.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Faizah, Dewi Utama. 2008. *Keindahan Belajar dalam Perspektif Pedagogi*. Jakarta: Cindy Grafika
- Hildayani, Rini dkk. 2007. *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabeth. 1998. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT Rajawali Pers.
- Masitoh, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mahyuddin, Nenny. 2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang : UNP Press
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta : Gramedia
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengejaran di taman kanak-kanak* . Jakarta : Rineka cipta
- Nasution, Noehi dkk. 1994. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Debdikbud
- Patmonodewo, Soemarti. 1995. *Buku Ajar Pendidikan Sekolah*. Jakarta: Debdikbud DIKTI proyek pendidikan tenaga akademik.
- Ritawati, Mahyudin dan Yetti, Ariani. 2007. *Metodologi Pendidikan Tindakan Kelas*. Padang : FIP UNP.
- Sadiman, Arif dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajagrafindo Persada