

HALAMAN PERSETUJUAN ARTIKEL

Judul : Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak
Wadah Telur di Taman Kanak-kanak Aisyiyah VII Kota
Padang

Nama : Rusfita Media

NIM : 57279/2010

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd
NIP. 19610812 198803 2 001

Pembimbing II



Asdi Wirman, S.Pd I
NIP. 19791118 200501 1 002

PENINGKATAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN CONGKLAK WADAH TELUR DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH VII KOTA PADANG

RUSFITA MEDIA

Abstrak

Masalah penelitian ini adalah banyaknya anak belum bisa menghubungkan, mengenal dan mengurutkan konsep bilangan dengan benda. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan congklak wadah telur di Taman Kanak-kanak Aisyiyah VII Kota Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak pada kelompok B1 dengan jumlah murid 12 orang. Adapun hasil penelitian didapatkan peningkatan kognitif anak meningkat dengan permainan congklak wadah telur.

Kata Kunci: Peningkatan Kognitif; Permainan Congklak

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 8 (delapan) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut Pendidikan Taman Kanak-kanak sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 3 merupakan Pendidikan Anak usia Dini pada jalur Pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi psikis maupun fisik yang meliputi moral, dan Nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/ motorik, dan seni, untuk siap memasuki Pendidikan Sekolah Dasar. Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak dilaksanakan melalui 2 cakupan yaitu bidang pengembangan pembiasaan melalui moral dan Nilai- nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian. Dan bidang pengembangan kemampuan dasar melalui bahasa, kognitif, fisik/ motorik dan seni. Dari berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang perlu disusun oleh guru, diantaranya adalah bentuk kegiatan pembelajaran kognitif. Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan di Taman Kanak-kanak adalah bidang pengembangan kognitif. Media permainan merupakan suatu media yang di desain untuk memecahkan masalah pembelajaran kognitif, karena media permainan dapat menciptakan proses pembelajaran dengan nuansa bermain. Penggunaan media permainan pada proses

pembelajaran matematika merupakan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika di kelas. Kenyataan yang peneliti temukan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah VII Kota Padang antara lain anak belum bisa mengenal konsep bilangan, anak belum bisa menghubungkan konsep bilangan dengan benda, kurang mampunya anak mengurutkan bilangan, kurangnya media dalam pembelajaran. Seyogyanya guru seharusnya mampu menciptakan permainan yang mengundang rasa ingin tahu anak. Ketertarikan anak terhadap sesuatu yang baru segera direspons oleh guru dan *feedback* tersebut mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Tindakan yang di ambil oleh guru adalah dengan menggunakan permainan congklak wadah telur untuk meningkatkan kognitif anak fokusnya pada anak bisa mengenal konsep bilangan dan dapat menghubungkan konsep bilangan dengan benda. Dari fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk menuangkan kedalam skripsi yang berjudul “Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Wadah Telur di Taman Kanak-kanak Aisyiyah VII Kota Padang”.

Pada identifikasi masalah peneliti memberikan batasan masalah hanya pada anak belum bisa menghubungkan konsep bilangan dengan benda di Taman Kanak-kanak Aisyiyah VII Kota Padang. Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahannya ”Bagaimanakah permainan congklak wadah telur dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak untuk mengenal konsep bilangan dengan benda di Taman Kanak-kanak Aisyiyah VII Kota Padang” Berdasarkan rancangan pemecahan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini mengenal konsep bilangan dengan benda melalui permainan congklak wadah telur di Taman Kanak-kanak Aisyiyah VII Kota Padang.

Berdasarkan tujuan penelitian di atas penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait meliputi 1) Anak di kelas B1 Aisyiyah VII Kota Padang yang terlibat sebagai subjek penelitian. Secara khususnya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, secara umum untuk meningkatkan pengembangan kognitif anak, 2) Guru dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan congklak wadah telur untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, dapat memberi petunjuk bagi seorang guru dalam memecahkan kesulitan yang ada pada anak dalam meningkatkan kognitif.

Hartati (2005: 8) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Menurut Suyanto (2005: 6) hakekat anak usia dini

adalah setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam, setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan, setiap anak bersifat unik tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam.

Matematika merupakan proses kemampuan-kemampuan yang membantu anak sejak dini dengan kehidupan atau lingkungan di sekitar mereka, secara alamiah anak memperoleh kemampuan-kemampuan ini secara bertahap bahkan sampai bertahun-tahun untuk membangun pengetahuan dasar mereka, setiap anak memiliki perkembangan dan tahapan yang berbeda-beda sesuai dengan tingkatannya sebelum naik ke tingkat yang lebih mahir, bahkan di antara mereka merupakan pemecah masalah yang hebat. Konsep matematika modern sekarang ini tidak lagi hanya pada konsep bilangan, tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak di mana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan atas alasan logis dengan menggunakan pembuktian deduktif. Matematika sebagai ilmu mengenai struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan dengan operasi yang ditetapkan. Menurut Pakasi dalam Nurlala (2009:27) bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang terdapat unsur-unsur penting seperti nama, urutan, lambang, dan jumlah, sedangkan menurut Caufield dalam Sudono (2000:393) mengemukakan bahwa 'bilangan adalah bagian dari pengalaman anak-anak sehari-hari. Sebagaimana yang telah dikemukakan bahwa bilangan dan operasi bilangan merupakan salah satu pembelajaran matematika. Suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan sesuatu dapat juga dimaknai sebagai kemampuan sebagai memecahkan masalah.

Menurut Pakasi dalam Nurlala (2009: 29) bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang ada didalamnya terdapat unsur-unsur penting yang terdapat dalam bilangan seperti nama, urutan, lambang dan jumlah. Sutawidjaja (1992: 20) mengemukakan bahwa "bilangan merupakan sebuah lambang dalam menyatakan sebuah konsep banyaknya anggota dalam sebuah kumpulan atau himpunan". Sedangkan konsep bilangan mengacu kepada banyak anggota. Menurut Depdiknas (2007: 10) kemampuan mengenal bilangan untuk anak usia 4 sampai 5 tahun (kelompok B), yaitu anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 10 secara urut, menghitung sambil menunjuk benda secara urut, mencari angka sesuai dengan jumlah benda, menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit serta menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bilangan dalam penelitian ini adalah kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh anak dalam mengenal unsur-unsur penting yang terdapat dalam bilangan

seperti nama, urutan, lambang dan jumlah, meliputi anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 10 secara urut, menghitung sambil menunjuk benda secara urut, mencari angka sesuai dengan jumlah benda, menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab, bermain sebagai kekuatan pengaruh terhadap perkembangan lewat bermain pula di dapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Singer dalam Kusantanti (2004: 16) mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Menurut Semiawan, dalam Hartati (2005: 85) menyatakan bahwa “Bermain adalah aktifitas yang di pilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian”. Sudono (1995: 1), menyatakan bahwa “Bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Permainan merupakan kesenangan atau sebuah kemampuan bagi anak, maka dalam kegiatan belajar mengajar yang ada di Taman Kanak-kanak berprinsip belajar sambil bermain, belajar seraya bermain. Sehubungan dengan itu maka dalam kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak di anjurkan harus ada alat permainan. Menurut Sudono (1995:13) bahwa menyatakan “Alat Peraga adalah semua alat yang digunakan oleh guru untuk menerangkan atau memperagakan pelajaran di dalam proses belajar mengajar”. Soetopo (2009: 11) Permainan congklak dalam penelitian ini menggunakan wadah telur ayam bras sebagai congklaknya untuk biji congklaknya menggunakan kancing baju atau biskuit sebagai gantinya. Pada setiap cekungan wadah telur ditemplei kertas angka 1-10. Minta anak mengisi mengisi salah satu cekungan dengan kancing baju pada angka yang tertera pada wadah telur ayam bras. Bila anak sudah lancar melakukannya, angka pada wadah telur ayam bras tersebut bisa ditingkatkan lagi. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah ”melalui permainan congklak wadah telur dapat meningkatkan kognitif yaitu anak bisa mengenal konsep bilangan dengan benda di TK Aisyiyah VII Kota Padang.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini pada hakikatnya adalah untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran dengan melaksanakan tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas, guru dapat menemukan solusi dari

masalah yang timbul di kelasnya sendiri dengan menerapkan berbagai ragam teori dan teknik pembelajaran yang relevan dan keaktif. Menurut Arikunto (2010 : 3) Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh anak. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah murid Taman Kanak-kanak Aisyiyah VII Padang, kelas B1 dengan jumlah murid 12 orang yang terdiri dari 6 orang perempuan dan 6 orang laki-laki. Adapun alasan pemilihan subjek penelitian karena peneliti mengajar di kelas tersebut. Prosedur Penelitian Prosedur pelaksanaan penelitian akan di laksanakan secara bersiklus, yang dimulai pada siklus pertama. Siklus kedua sangat di tentukan oleh hasil refleksi pertama. Setiap siklus terdiri dari beberapa langkah penelitian, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi serta refleksi. Operasionalnya adalah sebagai berikut: Instrumentasi Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrumen antara lain: 1) observasi merupakan cara pengumpulan data mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran. Agar observasi lebih terarah maka diperlukan pedoman observasi yang dikembangkan oleh guru dengan mengacu pada indikator yang ditetapkan, dimana pedoman observasi digunakan untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang sudah ditentukan sebelumnya yang berkaitan tentang proses belajar mengajar, 2) Dokumentasi berupa format penilaian dan kamera, photo yang digunakan untuk merekam pembelajaran yang sedang berlangsung. teknik analisis data yang telah dikumpulkan dengan teknik persentase, yaitu membandingkan yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100%. Untuk melihat kecendrungan data, maka ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif.

Hasil

Siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Selasa 29 Mei 2012, pertemuan kedua dilakukan hari Jum'at pada tanggal 1 Juni 2012, pertemuan ketiga dilakukan hari Senin pada tanggal 4 Juni 2012.

Siklus I pertemuan Pertama dengan perencanaannya: menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan media, menyiapkan lembaran instrumen. Pelaksanaan tindakan, kegiatan awal: mengecek kehadiran anak, apersepsi, menciptakan kegiatan awal yang menarik. Kegiatan inti: guru memperlihatkan media, guru dan anak tanya jawab, guru menyuruh anak menghitung angka dan anak menghitungnya, anak mencobakan permainan

congklak wadah telur. Kegiatan Penutup: evaluasi, guru dan anak bernyanyi lalu membaca hamdalah.

Siklus I Pertemuan kedua dengan perencanaannya: menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan media, menyiapkan lembaran instrumen. Pelaksanaan tindakan, kegiatan awal: mengecek kehadiran anak, apersepsi, menciptakan kegiatan awal yang menarik. Kegiatan inti: guru memperlihatkan media, guru dan anak tanya jawab, guru menyuruh anak menghitung angka dan anak menghitungnya, anak mencobakan permainan congklak wadah telur. Kegiatan Penutup: evaluasi, guru dan anak bernyanyi lalu membaca hamdalah.

Siklus I Pertemuan ketiga dengan perencanaannya: menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan media, menyiapkan lembaran instrumen. Pelaksanaan tindakan, kegiatan awal: mengecek kehadiran anak, apersepsi, menciptakan kegiatan awal yang menarik. Kegiatan inti: guru memperlihatkan media, guru dan anak tanya jawab, guru menyuruh anak menghitung angka dan anak menghitungnya, anak mencobakan permainan congklak wadah telur. Kegiatan Penutup: evaluasi, guru dan anak bernyanyi lalu membaca hamdalah.

Pengamatan siklus I yaitu: anak merasa semakin tertarik dan berminat, pengembangan kognitif anak meningkat, anak semakin bersemangat dengan permainan congklak wadah telur. Refleksi: pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sudah sesuai dengan rencana, berdasarkan hasil pengamatan dampak pembelajaran sudah cukup berhasil. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel rekapitulasi dibawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kognitif Melalui Permainan Congklak Wadah Telur Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan Pertama						Pertemuan Kedua						Pertemuan Ketiga					
		T		S		R		T		S		R		T		S		R	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Menyebutkan urutan bilangan dari 1-10	3	25	3	25	6	50	4	33	3	25	5	42	5	42	3	25	4	33
2	Menyebutkan konsep bilangan dengan benda sampai 10	3	25	2	17	7	58	4	33	2	17	6	50	5	42	2	17	5	42
3	Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda	2	17	2	17	8	67	3	25	3	25	6	50	4	33	3	25	5	42
4	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10	2	17	2	17	8	67	3	25	2	17	7	58	4	33	3	25	5	42
	Nilai rata-rata	3	25	2	17	7	58	4	29	2	21	6	50	4	38	3	23	5	40

Siklus I kemampuan kognitif anak melalui permainan congklak wadah telur sudah mulai meningkat. Pertemuan pertama rata-rata anak yang memperoleh nilai tinggi 25%, nilai sedang 17%, nilai rendah 58%. Pada pertemuan kedua rata-rata anak yang memperoleh

nilai tinggi 29%, nilai sedang 21% nilai rendah 50%. Sedangkan pada pertemuan ketiga rata-rata anak yang memperoleh nilai tinggi 38%, nilai sedang 23%, nilai rendah 40%.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I ternyata belum mencapai kriteria ketuntasan, maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II yang dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 7 Juni 2012, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin 11 Juni 2012, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 14 Juni 2012. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Siklus II pertemuan pertama dengan perencanaan: menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan media, menyiapkan lembar instrumen penelitian. Pelaksanaan tindakan kegiatan awal: mengecek kehadiran anak didik, apersepsi, menciptakan kegiatan awal yang menyenangkan. Kegiatan inti: guru memperlihatkan media, anak menghitung angka yang ada pada wadah telur, tiap cekungan wadah telur ditemplei kertas kecil, anak mengisi salah satu cekungan dan mencobakan permainan. Kegiatan penutup: evaluasi, guru menutup kegiatan dengan mengajak anak bernyanyi dan membaca hamdalah.

Siklus II pertemuan kedua dengan perencanaan: menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan media, menyiapkan lembar instrumen penelitian. Pelaksanaan tindakan kegiatan awal: mengecek kehadiran anak didik, apersepsi, menciptakan kegiatan awal yang menyenangkan. Kegiatan inti: guru memperlihatkan media, anak menghitung angka yang ada pada wadah telur, tiap cekungan wadah telur ditemplei kertas kecil, anak mengisi salah satu cekungan dan mencobakan permainan. Kegiatan penutup: evaluasi, guru menutup kegiatan dengan mengajak anak bernyanyi dan membaca hamdalah.

Siklus II pertemuan ketiga dengan perencanaan: menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan media, menyiapkan lembar instrumen penelitian. Pelaksanaan tindakan kegiatan awal: mengecek kehadiran anak didik, apersepsi, menciptakan kegiatan awal yang menyenangkan. Kegiatan inti: guru memperlihatkan media, anak menghitung angka yang ada pada wadah telur, tiap cekungan wadah telur ditemplei kertas kecil, anak mengisi salah satu cekungan dan mencobakan permainan. Kegiatan penutup: evaluasi, guru menutup kegiatan dengan mengajak anak bernyanyi dan membaca hamdalah. Untuk melihat peningkatan kemampuan kognitif anak pada siklus ke II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Pengamatan siklus II terlihat anak merasa semakin tertarik dan berminat, pengembangan kognitif anak lebih meningkat, anak lebih bersemangat dengan permainan congklak wadah telur. Refleksi, peningkatan kemampuan anak menunjukkan hasil yang

meningkat dari siklus I dan siklus II, hasil akhir dari siklus II ini menggambarkan peningkatan kemampuan kognitif anak yang sangat signifikan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dari pencapaian hasil akhir siklus I dan II peneliti berkeyakinan sekali dengan permainan congklak wadah telur kemampuan kognitif anak meningkat pada kelompok B1 Taman Kanak-kanak Aisyiyah VII Kota Padang.

Tabel 2. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kognitif Melalui Permainan Congklak Wadah Telur Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan Pertama						Pertemuan Kedua						Pertemuan Ketiga					
		T		S		R		T		S		R		T		S		R	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Menyebutkan urutan bilangan dari 1-10	6	50	3	25	3	25	8	66	2	17	2	17	11	92	1	8		
2	Menyebutkan konsep bilangan dengan benda sampai 10	6	50	3	25	3	25	7	58	3	25	2	17	10	83	2	17		
3	Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda	5	42	3	25	4	33	6	50	4	33	2	17	10	83	2	17		
4	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10	4	33	3	25	5	42												
	Nilai rata-rata	5	42	3	25	4	33	7	58	3	25	2	17	10	83	2	17		

Berdasarkan tabel di atas pada siklus II terlihat peningkatan kemampuan kognitif anak yang sangat bagus ini terlihat dari pertemuan pertama rata-rata anak yang memperoleh nilai tinggi 42%, nilai sedang 25%, nilai rendah 33%. Pada pertemuan kedua rata-rata anak yang memperoleh nilai tinggi 58%, nilai sedang 25%, nilai rendah 17%. Sedangkan pada pertemuan ketiga nilai tinggi 83%, nilai sedang 17%, dan nilai rendah tidak ada.

Hasil analisis siklus I pertemuan 3 terlihat peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan congklak wadah telur. Siklus I pertemuan pertama, pertemuan kedua dan pertemuan ketiga selalu meningkat berdasarkan aspek yang diteliti antara lain menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 jumlah anak pada kategori tinggi 5 orang (42%), kategori sedang 3 orang (25%), kategori rendah 4 orang (33%). Aspek menyebutkan konsep bilangan dengan benda sampai 10 jumlah anak pada kategori tinggi 5 orang (42%), kategori sedang 2 orang (17%), dan kategori rendah 5 orang (42%). Untuk aspek membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda jumlah anak pada kategori tinggi 4 orang (33%), kategori sedang 3 orang (25%), kategori rendah 5 orang (42%). Sedangkan aspek menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 jumlah anak kategori tinggi 3 orang (25%), kategori sedang 3 orang (25%), kategori rendah 6 orang (50%).

Berdasarkan hasil deskripsi data dilihat bahwa terdapat peningkatan dari pertemuan pertama, pertemuan kedua dan pertemuan ketiga selalu meningkat pada siklus II tindakan pada aspek menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 jumlah anak pada kategori tinggi 11 orang (92%), kategori sedang 1 orang (8%), yang rendah tidak ada. Aspek menyebutkan konsep bilangan dengan benda sampai 10 jumlah anak pada kategori tinggi 10 orang (83%), kategori sedang 2 orang (17%), kategori rendah tidak ada. Untuk aspek membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda jumlah anak pada kategori tinggi 10 orang (83%), kategori sedang 2 orang (17%), dan yang rendah tidak ada. Sedangkan aspek menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 jumlah anak pada kategori tinggi 9 orang (75%), yang sedang 3 orang (25%), dan yang rendah tidak ada.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan II upaya perbaikan terhadap optimalisasi jadi strategis yang berupa peningkatan kemampuan kognitif anak kelihatan semakin baik dan semakin nyata hasilnya. Sesuai dengan teori Gagne dalam Jamaris (2003:17) menyatakan pengertian kognitif adalah proses yang terjadi secara internal dalam susunan syaraf pada waktu manusia sedang befikir. Perkembangan kognitif itu bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Semua dapat melalui berbagai kegiatan, metode, teknik dan alat permainan yang di persiapkan pendidik. Peningkatan kemampuan kognitif dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan congklak wadah telur yang dikaitkan dengan teori menurut Soetopo (2009: 11) Permainan congklak dalam penelitian ini menggunakan wadah telur ayam bras sebagai congklaknya untuk biji congklaknya menggunakan kancing baju atau biskuit sebagai gantinya

Hal ini terlihat dari meningkatnya angka indikator kinerja baik terhadap kesenangan belajar maupun hasil belajar yang dicapai oleh anak maka sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Hariyadi (2009:24) untuk siklus I anak memperoleh nilai rata-rata 35% dan untuk siklus ke II memperoleh hasil dengan nilai rata-rata 83% dan untuk mengetahui interpretasi anak berdasarkan kriteria yang ditentukan oleh Arikunto dengan demikian peningkatan kemampuan kognitif anak akan berhasil tanpa didukung oleh kemampuan guru.

Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam permainan congklak wadah telur meningkat dari 35% menjadi 82% memberikan arti bahwa perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus I telah berhasil mencapai sasaran dengan

baik. Kemampuan anak dengan permainan congklak wadah telur, dapat diartikan semakin tinggi persentase kemampuan kognitif anak maka hasil belajar anak juga akan meningkat.

Permainan congklak wadah telur ini merupakan salah satu dari banyak cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Tingkat kesenangan belajar anak juga diperkuat dengan hasil wawancara. Apabila ditelusuri lebih jauh peningkatan kognitif yang dialami oleh anak erat kaitannya dengan ketertarikan, keberanian serta percaya diri anak dalam melakukan permainan congklak wadah telur. Oleh karena itu keberhasilan dalam meningkatkan kognitif anak kemungkinan dipicu oleh suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi anak, dengan ini didasarkan pada beberapa alasan.

Suasana belajar yang menyenangkan telah memberikan stimulus yang sangat baik terhadap fungsi otak dalam memproses informasi. Stimulus yang menyenangkan dalam pembelajaran sehingga anak dengan cepat melaksanakan fungsinya dalam memproses informasi untuk meningkatkan kognitif anak. Keberhasilan memberikan rangsangan kepada anak dalam proses pembelajaran agar kognitif anak dapat meningkat dengan lebih baik dengan memberi penguatan serta pujian kepada anak supaya anak lebih bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan congklak wadah telur dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam belajar dan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap peningkatan pembelajaran.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan congklak wadah telur di TK Aisyiyah VII Padang 1) melalui permainan congklak wadah telur di TK Aisyiyah VII Padang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu mengenal konsep bilangan, 2) kognitif anak meningkat hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan kognitif anak baru mencapai 25% ternyata pada siklus II meningkat menjadi 83% berarti permainan dengan congklak wadah telur dapat meningkatkan pemahaman anak dalam belajar.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang yaitu 1) kepada Sekolah TK Aisyiyah VII Padang hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan kognitif anak dapat lebih ditingkatkan lagi, 2) bagi guru

diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan congklak wadah telur untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, 3) khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian agar dimasa yang akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang kemampuan kognitif anak 4) bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar Sutawidjaja. 1992. Pendidikan Matematika X. Jakarta: Depdikbud
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2007. *Kerangka Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*. Jakarta: PPS UNJ.
- Kusantanti, D. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurlela, Ai. 2009. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Dadu*. Skripsi PG-PUD UPI Bandung: Tidak diterbitkan
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan* Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Soetopo Helyantini. 2009. *Pintar Memakai Alat Bantu Ajar*. Jakarta: Erlangga
- Sudono, Anggani. 1995. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta PT.Grasindo.
- Suyanto, Slamet. 1995. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasion