

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Skripsi yang ditulis ini berjudul “ Penerapan Metode Bermain dengan Media *Playdough* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus”. Untuk menghindari kesalah pahaman bagi pembaca, terlebih dahulu penulis menjelaskan istilah yang digunakan dalam judul skripsi ini. Berikut uraiannya:

1. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, penerapan ialah perbuatan menerapkan.¹

2. Metode Bermain

Metode Bermain merupakan cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat.²

3. Media *Playdough*

¹ Team Penyusun Kamus Pusat Pembina dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), h. 553.

² Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta, Andi Yogyakarta, 2013), h. 10

Media playdough adalah salah satu alat permainan yang dapat meningkatkan perkembangan otak anak. Dengan playdough anak bisa membuat bentuk apapun dengan cetakan atau kreativitasnya masing-masing.³

4. Kemampuan kognitif

Perkembangan kognitif anak adalah "sebagai salah satu ranah manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman dan pengelolaan informasi, pemecahan masalah".⁴ Perkembangan kognitif anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu kemampuan yang harus dikuasai oleh anak berkaitan dengan dengan pemahaman dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

5. Taman Kanak-Kanak Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus

Taman Kanak-Kanak Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus merupakan suatu lembaga pendidikan dasar bagi anak usia dini yang peneliti pilih sebagai lokasi penelitian dalam penulisan skripsi ini.

Berdasarkan penegasan judul diatas dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud judul skripsi ini adalah sebuah penelitian yang berusaha mengungkap suatu perbuatan atau suatu kegiatan yang dilakukan seorang pendidik untuk mencapai suatu target yang ingin diperoleh dengan menggunakan metode bermain dengan

³Anggraini Adityasari, *Main Matematika Yuk*, (Jakarta: PT Gramedia Utama, 2013), h. 27

⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2005), h. 21

media *playdough* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus.

B. Alasan Memilih Judul

1. Karena urgensinya perkembangan kognitif anak sebagai dasar bagi perkembangan anak yang optimal. Dengan adanya perkembangan kognitif yang baik, maka diharapkan dapat memecahkan masalah yang dihadapinya.
2. Karena adanya kekurangan dalam pemilihan permainan di Taman Kanak-kanak Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus dalam proses meningkatkan Kemampuan kognitif anak. Oleh karena itu penulis sangat tertarik untuk meneliti tentang perkembangan kognitif anak melalui metode bermain dengan media *playdough*.
3. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, oleh karena itu melalui bermain *playdough* anak dapat mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.
4. Mendorong guru Taman Kanak-kanak Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus agar lebih kreatif dan menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap anak.

C. Latar Belakang Masalah

Salah satu jenjang pendidikan yang menjadi perhatian pemerintah adalah pendidikan anak usia dini yang meliputi satuan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), Kelompok Bermain (KOBAR) dan TK sejenis. Seperti yang telah diatur pula dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1, Pasal 1, Butir 14 bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”⁵

Perkembangan kognitif sering dikaitkan dengan kecerdasan anak dalam bidang akademik memahami konsep bilangan dan lambang bilangan dengan kata lain dapat disebut kecerdasan matematika. Pengenalan matematika pada Pendidikan Anak Usia Dini (TK) seperti menghitung, bilangan dan operasi bilangan, sebaiknya menggunakan benda-benda konkret. Saat ini memang anak terlihat semakin dini diajarkan untuk bisa membaca, menulis dan berhitung karena adanya kekhawatiran orang tua bahwa anaknya akan tertinggal atau tidak mampu mengikuti pelajaran disekolahnya kelak jika tidak dipersiapkan sejak dini. Akibatnya, banyak orang tua yang memaksa anaknya untuk belajar membaca, menulis, berhitung.

⁵M.Yazid Bustomi, Panduan Lengkap TK, (Citra Publishing, 2012), h.12

Setiap anak dilahirkan dengan sejumlah potensi yang berbeda-beda. Perbedaan individu (*individu differences*) inilah yang menyebabkan adanya perbedaan kemampuan pada setiap anak walau usia mereka sama. Menyadari hal tersebut maka sudah selayaknya guru perlu memberikan kesempatan dan waktu yang berbeda untuk masing-masing anak. Diyakini bahwa seorang anak akan dapat menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya secara tuntas apabila dia mendapatkan kesempatan dan waktu yang memadai sesuai dengan kemampuannya.⁶

Apapun yang anak-anak alami dalam kehidupan sehari-hari mereka pasti melibatkan semua jenis indera penglihatan, pendengaran, pengecap, penciuman, dan rabaan. Apapun yang mereka rasakan berfungsi untuk merangsang mental mereka. Pengembangan indera merupakan tujuan dari tiap pengasuhan di TK, RA atau TK yang baik. Pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar), pembelajaran yang berorientasi perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan pada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat. Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang berpusat pada anak.⁷

Usia dini prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan angka. Permainan angka di Taman Kanak-

⁶Sujiono dkk, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: UT, 2006), h. 2.1

⁷Masito dkk, *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: UT, 2007), h. 1.20

kanak tidak hanya terkait dengan perkembangan kognitif saja tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Anak Usia Dini sebaiknya diberikan pengalaman langsung baik secara kelompok maupun individual, sehingga anak memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang nyata. Sekolah atau lembaga-lembaga pendidikan dijadikan laboratorium belajar matematika sederhana. Misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan walaupun masih keliru urutannya, dan menguasai sejumlah kecil dari benda-benda yang ada disekitar anak.

Model pembelajaran dalam rangka pengembangan kemampuan berhitung permulaan harus dikemas dalam bentuk bermain. Hal ini dimaksudkan agar anak tidak jenuh dan mudah bosan hanya melihat bentuk-bentuk angka. Oleh karena itu memahami konsep bilangan melalui permainan sangat penting karena dengan permainan anak akan dapat cepat memahami maksud dari pembelajaran tersebut.

Setiap manusia dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia seutuhnya melalui proses pendidikan, karena setiap manusia dikaruniai oleh Allah SWT bermacam-macam potensi sejak lahir. Untuk itu dibutuhkan pendidikan dalam mengembangkan semua potensi yang ada di dalam setiap diri manusia, oleh sebab itu semenjak anak dilahirkan harus akan pendidikan. Untuk itu dibutuhkan pendidikan dalam mengembangkan semua potensi yang ada di dalam setiap diri manusia.

Sementara itu, telah kita ketahui bahwa dalam ajaran islam, setiap anak yang dilahirkan dimuka bumi ini pada dasarnya lahir dengan fitrahnya. Demikian pernyataan Rasulullah SAW ketika beliau menjelaskan keadaan manusia saat pertama kali dilahirkan, dalam hal ini beliau bersabda yang artinya:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُولَدُ عَلَى فِطْرَةٍ أَوْ يَهُودِيٍّ أَوْ نَصْرَانِيٍّ أَوْ مَجْسَانِيٍّ
 عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: كُلُّ مَوْلُودٍ يُولَدُ مَوْلُودًا مُجَسَّسًا أَوْ يَنْصُرَانِيًّا أَوْ يَهُودِيًّا أَوْ فِطْرَةً عَلَى فِطْرَةٍ أَوْ يُولَدُ مَوْلُودًا

“Dari Abu Hurairah ra. Ia berkata, Rasulullah bersabda, setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orangtuanyalah yang menjadikannya yahudi, nasrani, atau majusi” (H.R. Bukhari).⁸

Fitrah ini dapat dilihat dari perspektif psikologi yang merupakan potensi dasar, yang dimiliki secara alamiah oleh setiap anak. Dalam Al-Qur’an dikatakan dengan tegas anak adalah hiasan hidup didunia bagi manusia.

Sebagaimana firman Allah dalam Surat Al-Kahfi ayat 46 yang berbunyi sebagai berikut:

وَخَيْرٌ ثَوَابًا بِرَبِّكَ عِنْدَ خَيْرِ الصَّالِحِينَ وَالْبَقِيَّةُ الدُّنْيَا الْحَيَاةُ زِينَةٌ وَالْبَنُونَ الْمَالُ
 ٤٦ أملا

Artinya:

⁸Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 55

Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya disisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan. (Q.S Al-kahfi:46).⁹

Dengan demikian dapat kita pahami bahwa pada intinya anak usia dini merupakan masa yang sangat menentukan karakter dan kepribadian anak serta memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Pengembangan potensi yang dimiliki anak, termasuk didalamnya kemampuan kongnitif yang dianggap sangat penting dalam membantu meletakkan dasar kemampuan dan pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas.

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan selalu ingin tahu. Selanjutnya dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 butir 14 dikemukakan bahwa:

Pendidikan sudah dimulai sejak usia dini yaitu suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹⁰

⁹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Diponegoro: Bandung, 2005), h. 88

¹⁰Depdiknas, *peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 58 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2009), h. 3

Pendidikan anak usia dini sangat penting dilakukan sebagai upaya untuk membantupertumbuhan dan perkembangan jasmain dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan usia emas (*goldenage*) yang terjadi sekali selama kehidupan manusia. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, serta sosial-emosional.

Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.¹¹Pemberian rangsangan anak usia dini perlu diberikan secara komprehensif, dalam makna anak tidak hanya dicerdaskan otaknya, akan tetapi cerdas pada aspek-aspek lain dalam kehidupannya.¹²

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak yang dilakukan anak sejak lahir hingga usia delapan tahun. Muhammad Fadlillah menegaskan bahwa anak usia dini ialah anak yang berkisar antara 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan

¹¹ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), h. 89

¹² Yuliani Nuraini S, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Permata Putri Media, 2012), h. 17

perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya.¹³

Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya tidak bersifat hafalan, tetapi harus menerapkan esensi bermain yang meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih dan merangsang anak terlibat aktif. Sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dengan cara melatih anak berfikir, bernalar, mengambil keputusan dan memecahkan masalah. Melalui bermain juga dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian dan mengadakan percobaan-percobaan.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletak dasar kearah pengembangan pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang di lakukan oleh anak usia dini. Oleh sebab itu, pendidik harus memberikan stimulasi positif, menyediakan lingkungan dan memfasilitasi anak guna pengembangan tersebut.

Berkaitan dengan uraian diatas peneliti melakukan wawancara prasurevey dengan salah satu guru TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus, yaitu Ibu

¹³ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran TK*, (Jogjakarta: AR-RUZ MEDIA, 2012), h. 19

Herlina bahwa “metode yang digunakan dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak adalah metode bermain dengan menggunakan kartu angka sebagai media dan itupun tidak sering diterapkan serta tidak ada lembar penilaian terhadap peserta didik dalam setiap peningkatan perkembangan kognitif anak, terkadang juga tidak menentu menggunakan metode dalam meningkatkan perkembangan kognitif”.¹⁴

Menurut Dockett & Flear dalam Yuliani Nuraini S bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.¹⁵ Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Bagi anak suatu permainan adalah alat untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai ia mampu melakukannya.

Menurut peraturan menteri nomor 58 tahun 2009 bahwa:

Lima standar tingkat pencapaian perkembangan anak yakni nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional anak usia dini, dan tiga tingkat pencapaian perkembangan pada ranah kognitif yakni pengetahuan umum dan sains,

¹⁴Herlina, *Hasil Wawancara Prasurvey pada Hari Rabu 13 Mei 2015*

¹⁵ Yuliani Nuraini S, *Op.Cit*, h. 144

bentuk ukuran dan pola, serta mampu mengenal konsep bilangan dan lambing bilangan.¹⁶

Dari ketiga ranah kognitif tersebut peneliti akan meneliti pada pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan, yang mana dalam pedoman pembelajaran permainan konsep bilangan permulaan ditaman kanak-kanak dijelaskan bahwa konsep lambang bilangan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Menurut Anita Yus dalam bukunya penilaian perkembangan belajar anak taman kanak-kanak bahwasannya penilaian perkembangan kognitif matematika meliputi, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang kecil ke besar (seriation), membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda), menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis).¹⁷

¹⁶ Depdiknas, *Op Cit*, h. 8

¹⁷Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), h. 51

Pemikiran dan keahlian matematika untuk anak-anak meliputi mencocokkan, mengelompokkan, mengatur, dan membandingkan.¹⁸ Anak juga belajar melalui pengalamannya dengan bentuk, ukuran, angka, dan simbol-simbol angka. Dari berbagai macam metode bermain yang digunakan untuk merangsang kemampuan anak dalam mengenal bilangan dan lambang bilangan seperti bermain sempoa, kartu angka, balok, puzzle dan bermain congklak. Peneliti akan meneliti peningkatan perkembangan kognitif pada anak melalui kegiatan bermain dengan media *playdough*.

Bermain dengan media *playdough* dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada anak, dimana anak langsung membentuk sendiri media *playdough* menjadi angka-angka dan bentuk lain yang anak sukai. Pestalozzi dalam Badru Zaman berkeyakinan bahwa segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh panca indra dan melalui pengalaman-pengalaman tersebut potensi-potensi yang dimiliki oleh seseorang individu dapat dikembangkan.¹⁹

Berdasarkan hal tersebut penulis melakukan prasurvey untuk mengetahui gambaran peningkatan perkembangan kognitif dengan menggunakan indikator-indikator yang terdapat di Peraturan Menteri No 58 Tahun 2009.

¹⁸ Damayanti, *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*, (Jakarta: Grasindo, 2005), h. 104

¹⁹ Badru Zaman. Dkk, *Media dan Sumber Belajar Anak-Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 1.6

Hal ini dapat dilakukan dengan mengikuti pedoman indikator tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak yang telah ditetapkan oleh pemerintah tentang Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58 Tahun 2009 sebagai berikut:

Tabel 1
Indikator Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun²⁰

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan 4 - 5 tahun
<p>KOGNITIF</p> <p>a. Pengetahuan umum dan sains</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menenal benda berdasarkan fungsi 2. Menggunakan benda-benda sebagaipermainan simbolik 3. Menenal gejala sebab akibat 4. Menenal konsep sederhana
<p>b. Konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama 3. Menenal pola AB-AB dan ABC-ABC 4. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran

²⁰ Peraturan Menteri Nomor 58, *Log.Cit*, h. 4

	atau warna
c. konsep bilangan dan lambang bilangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep banyak sedikit 2. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 3. Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 5. Menyebutkan bilangan satu sampai sepuluh 6. Mengurutkan bilangan sesuai dengan urutan bilangan 1-10

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009

Berdasarkan indikator diatas, peningkatan perkembangan kognitif pada anak tidak meningkat, kecuali jika pendidik menerapkan suatu metode dan media yang tepat dalam merangsang peningkatan perkembangan kognitif pada anak. Setelah peneliti melakukan prasurvey di kelas B TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus, peneliti mendapatkan hasil dari perkembangan kognitif anak.

Tabel 2

Hasil Observasi Awal Perkembangan kognitif Pada Anak Didik Kelas B di TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus

No	Nama anak	Indikator pencapaian						Ket
		1	2	3	4	5	6	
1.	Chelsea Renata Putri	BB	BB	BB	BB	MB	MB	BB

2.	Daffa Manggala Putra	MB	BB	BB	BSH	MB	MB	MB
3.	Dafa Indra Pratama	BSH	MB	BB	BSB	BB	BB	MB
4.	Danu Putra Adrian	BB	MB	BB	BB	BB	MB	BB
5.	Fadila Lutfia Azahra	BSB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH
6.	Fika Nadea Putri	BB	BSH	BB	MB	MB	MB	MB
7.	Gusli Ahmad	MB	BB	BB	MB	BB	BB	BB
8.	Hasna Tsabita	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
9.	Helena Patricia	MB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH
10.	Jonathan Rafael Susanto	MB	BSH	BB	BB	BSB	BB	MB
11.	Khoirul Fahmi	MB	BB	BB	BB	BB	MB	BB
12.	Muhammad Arifin Irham	BB	MB	BSH	BSB	BB	BB	MB
13.	Okten Duarta	BSB	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
14.	Rafa Aditya	MB	MB	BB	BB	BB	BB	BB
15.	Ridho Fernando	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH
16.	Rahmad Rizki	MB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
17.	Rika Rahmawati	MB	BB	BB	MB	BB	BB	BB
18.	Tiara Amelia Putri	MB	BB	BB	MB	BB	BB	BB
19.	Zakia Aulia Madani	MB	MB	BB	BB	BB	BB	BB
20.	Zahra Alvina Dinova	BSH	MB	MB	BSH	BSB	BSH	BSH

Persentase:

BB : 40%

MB : 25%

BSH : 25%

BSB : 10%

Sumber: Hasil Observasi Prasarvei Anak Didik di Taman TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus kelas B kelompok usia 4-5 tahun

Keterangan:

1. Mengetahui konsep banyak sedikit
2. Membilang banyak benda 1-10
3. Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan
4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
5. Menyebutkan bilangan 1-10
6. Megurutkan bilangan sesuai dengan urutan bilangan 1-10

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda- tanda awal prilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59 (*)

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 (**)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda prilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79 (***)

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan prilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100 diberi nilai (****)

Dari hasil pengamatan awal terhadap peserta didik dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak kelompok usia 4-5 tahun di TK Nurul

Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dapat diketahui ada 2 anak (10%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 5 anak (25%), Mulai Berkembang (MB) ada 5 anak (25%), dan yang Belum Berkembang (BB) ada 8 anak (40%). Keberhasilan pembelajaran dilihat dari jumlah peserta didik yang mencapai 80%, sekurang-kurangnya mencapai 65% Berkembang Sangat Baik (BSB) nilai minimum, maka proses pembelajaran berhasil dan penerapan pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan dengan kegiatan bermain dengan media *playdough*.

Dalam perkembangan kognitif, penggunaan media yang tepat akan sangat membantu untuk menumbuhkan minat mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Perlunya penggunaan media yang tepat dan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi.

Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pemahaman anak tentang konsep bilangan dan lambang bilangan masih sangat rendah dan belum sepenuhnya dimengerti oleh anak, dapat dilihat dari hasil pengamatan bahwa melalui kegiatan berhitung 1-10 dan pada saat anak menuliskan angka, seperti angka 1-10 tetapi belum tahu dan tidak berurutan seperti satu, tiga, empat, tujuh, enam, lima, delapan, Sembilan, sepuluh. Anak hanya mampu menyebutkan angka 1-10 tetapi belum tahu bagaimana penulisan angka khususnya angka 2 keatas, belum mampu

mencocokkan jumlah benda sesuai dengan lambang bilangannya serta membandingkan banyak sedikit atau sama, masih memerlukan bantuan guru. Hetherington dan Parke dalam Moeslichatoen menyatakan bahwa Bermain berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak, dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya.²¹

Anggraini menyatakan permainan *playdough* adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough* anak tak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan media *playdough* anak bisa menciptakan berbagai bentuk angka mulai dari nol, satu sampai sepuluh, anak juga dapat membuat bentuk-bentuk geometri atau bentuk benda lain dan menghitung berapa banyak benda yang dibuat dalam bentuk yang sama.²²

Dengan masalah tersebut peneliti ingin meningkatkan perkembangan kognitif melalui penerapan metode bermain dengan media *playdough* yang dibentuk oleh anak. Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Metode Bermain dengan Media *Playdough* dalam Meningkatkan Perkembangan kognitif Pada Anak Usia Dini” Pada Kelompok BTK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus.

²¹ Moeslichatoen R, Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak, (Jakarta: PT Rineka Cipta), h. 34

²² Anggraini Adityasari, *Main Matematika Yuk*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), h. 27

D. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti akan melakukan pembatasan lingkup masalah, sehingga peneliti lebih terfokus. Adapun lingkup masalah yang dibahas adalah sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain belum maksimal dalam penerapannya
2. Perkembangan kognitif peserta didik TK Nurul Islam Sridadi kabupaten Tanggamus masih rendah
3. Pembelajaran yang kurang bervariasi atau monoton
4. Kreativitas guru dalam penerapan media kurang kreatif

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas maka rumusan umum permasalahan penelitian adalah “Apakah Metode Bermain dengan Media *Playdough* dapat Meningkatkan Perkembangan kognitif pada Anak Usia Dini di TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus?”

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis berasal dari dua suku kata yaitu “hypo” yang artinya dibawah dan “thesa” yang artinya kebenaran. Jika digabungkan artinya adalah dibawah kebenaran.

Hal ini dapat ditarik pengertian bahwa untuk menjadi benar sesuatu harus diuji kebenarannya.

Berdasarkan latar belakang dan pendapat diatas, maka penulis mengajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah “Penerapan metode bermain dengan media *playdough* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di Taman TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus.

G. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah “untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui metode bermain dengan media *playdough* pada kelompok B1 di TK Nurul Islam Sridadi Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus”.

H. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran khususnya kemampuan anak dalam metode bermain dengan media *playdough* dan perkembangan kognitif anak.

b. Secara Praktis

- 1) Manfaat bagi anak
 - (a) Dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan
- 2) Manfaat bagi pendidik
 - (a) Pelaksanaan PTK dapat membuat pendidik sedikit demi sedikit mengetahui metode, model pembelajaran pada anak usia dini yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas pendidik
 - (b) Bagi sekolah

Dengan penelitian ini sekolah dapat mengembangkan sistem pembelajaran dan sebagai dasar bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dengan metode bermain dengan media *playdough* untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Bermain

1. Pengertian Metode Bermain

Metode bermain adalah merupakan cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.¹ Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Metode bermain merupakan metode yang sangat relevan, efektif dan cocok diterapkan guru dalam proses pembelajaran pada Anak Usia Dini di TK, PAUD atau RA dari segi pengembangan kognitif, psikomotorik dan afektif.² Sehingga metode bermain diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak, daya kreativitas, keterampilan memecahkan masalah walaupun dalam bentuk sangat sederhana.

Pemilihan metode dalam bermain harus disesuaikan dengan tujuan dan program kegiatan, metode yang digunakan diharapkan berkaitan erat dengan dimensi

¹ Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2013), h. 10

² Takdirotun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelegensi Pada Anak Usia Dini)*, (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 1-4

perkembangan anak dengan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial.³ Oleh karena itu bermain sambil belajar dalam kehidupan anak merupakan suatu hal yang penting untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak dimana anak adalah salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang sedang dalam tahap perkembangan praoperasional konkrit, maka untuk itulah guru atau pendidik di taman kanak-kanak harus kreatif dalam menciptakan media dan alat pembelajaran guna meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Dalam hal ini penulis meneliti mengenai penerapan metode bermain dengan media *playdough* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep konsep bilangan dan lambang bilangan.

Banyak tokoh psikolog mendefinisikan tentang bermain. Jhon W. Santrock menyebutkan arti bermain (play) yaitu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.⁴ Selain itu Hurlock mendefinisikan bermain sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Bermain merupakan lawan dari kata kerja, bahwa bermain dilakukan dengan penuh kesenangan, bekerja belum tentu harus dilakukan dengan bahagia.⁵

³R. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: PT Renika Cipta), h. 15

⁴ John W. Santrock, *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*, (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 272

⁵ Suyadi, *Psikologi Belajar TK*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), h. 283

Dunia pada masa kanak-kanak adalah hanya bermain untuk membantu anak dalam mengembangkan segala kemampuannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bermain adalah dunia anak yang bukan sekedar memberi kesenangan, akan tetapi juga memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangan fisik maupun psikis anak. Membiarkan anak-anak prasekolah bermain telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak.

Bermain bukan bekerja, bermain adalah adalah pura-pura. Bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh, bermain bukan merupakan sesuatu kegiatan yang produktif, bekerjapun dapat diartikan bermain sementara kadang-kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja.⁶ Demikian pula anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga sering dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan sebenarnya.

2. Manfaat dan Tujuan Metode Bermain

Menurut Montalalu bermain bagi anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan, kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, menyumbangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah pembendaharaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan. Jelaslah bahwa selain bermanfaat untuk

⁶Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2005), h. 150

perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral bermain juga mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

Beberapa manfaat bermain meliputi 3 ranah yaitu:

- a) Fisik motorik; anak akan terlatih motorik kasar dan halusny.
- b) Sosial emosional; anak akan merasa senang karena ada teman bermainnya.

Ditahun tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Ini membuatnya merasa disayang ada kelekatan dengan orang tua.

- c) Kognitif; anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar, halus, rasa asam, asin. Ia pun belajar pengenalan konsep angka.

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa, bermain memiliki pengaruh terhadap perkembangan seorang anak.

Menurut Eheart dan Levitt dalam Stone mengatakan bahwa bermain dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik. Sementara Cosby dan Sawyer mengatakan bahwa bermain secara

langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya.⁷

3. Ciri-ciri kegiatan bermain

Mayke dalam bukunya suyadi, Psikologi Belajar TK mengemukakan ciri-ciri kegiatan bermain, berikut ciri-ciri bermain yaitu:

- a. Dilakukan atas pilihan sendiri, motivasi pribadi, dan untuk kepentingan sendiri.
- b. Anak yang melakukan aktivitas bermain mengalami emosi-emosi positif.
- c. Adanya unsur fleksibilitas, yaitu mudah ditinggalkan untuk beralih keaktivitas yang lain tanpa beban.
- d. Tidak ada tekanan tertentu sehingga tidak ada target yang harus dicapai.
- e. Bebas memilih.
- f. Mempunyai kualitas pura-pura.⁸

B. Media Playdough

1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Gerlach dan Ely media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang

⁷Takdirotum Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasuh Multiple Intelegence Pada Anak Usia Dini)*, (Jakarta: Grasindo, 2008), hlm. 6

⁸ Suyadi, *Op.Cit.*, h. 283

membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.⁹

Media dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini berarti media pembelajaran yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap.¹⁰

2. Manfaat Media untuk Anak Usia Dini

Berikut ialah manfaat media pembelajaran untuk anak usia dini:

- a. Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- b. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- c. Membangkitkan motivasi anak.
- d. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- e. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.¹¹

3. Media *Playdough*

Permainan *playdough* adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough* anak tidak hanya memperoleh

⁹Muhktar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana Perdana Group, 2013), h. 151

¹⁰Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 152

¹¹*Ibid*, h. 4.10

kesenangan, tetapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *playdough* anak-anak bisa membuat bentuk apapun dengan cetakan atau dengan kreativitasnya masing-masing.¹²

Oleh karena itu *playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi.

Permainan matematika yang bisa dilakukan dengan mainan *playdough* ini antara lain:

- a. Anak memilih *playdough* menjadi bentuk ular-ularan panjang lalu anak diajak membuat simbol bilangan (bentuk angka 0 sampai 9).
- b. Anak membuat bentuk bebas kemudian menghitung jumlah benda yang dibuat.
- c. Membuat berbagai bentuk geometris sederhana dan mengenalkan namanya pada anak kemudian menghitung dan mengelompokkan benda yang sudah dibentuk.
- d. Anak mencocokkan angka yang dibuat dari *playdough* kepapan yang telah disediakan sesuai dengan urutan angkanya.

4. Cara Membuat Media *Playdough*

¹² Anggraini Adityasari, *Main Matematika Yuk*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), h. 27

Cara membuat *playdough*:

- a. 2 cup tepung terigu.
- b. 1 cup garam.
- c. 2 sdm minyak goreng.
- d. 1 cup air.
- e. Pewarna makanan berbagai macam.

Alat :

- a. Berbagai cetakan.
- b. Pisau plastic.
- c. Cotton buds

Cara membuat:

- a. Campurkan terigu dan garam dapur dalam sebuah baskom yang cukup besar, aduk dengan tangan atau menggunakan centong kayu/plastik sampai tercampur rata.
- b. Beri air pada campuran bahan dikit demi sedikit sambil terus diaduk sampai menjadi adonan yang lembut dengan tekstur halus dan tidak lengket.
- c. Beri minyak goreng, lalu adonan diolah lagi sehingga didapatkan adonan yang benar-benar lembut.

- d. Ambil satu bagian diberi beberapa tetes pewarna makanan lalu diaduk kembali sampai warna merata. Lakukan hal yang sama terhadap lima bagian lainnya dengan warna yang berbeda.
- e. Bila semua adonan dengan warna yang berbeda telah selesai dibuat. *Playdough* siap digunakan untuk membuat berbagai kreasi.

5. Manfaat media *playdough*

Playdough memiliki banyak manfaat bagi anak, diantaranya sebagai berikut¹³:

- 1) Melatih kemampuan sensori motorik. Salah satu anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan. Dengan bermain *playdough*, ia belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
- 2) Meningkatkan kemampuan berfikir. Bermain *playdough* bisa mengasah kemampuan berfikir anak.
- 3) Self esteem (harga diri). Permainan *playdough* adalah permainan yang tanpa aturan sehingga berguna meningkatkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak. Dengan permainan *playdough* ia dapat meningkatkan rasa ingin tahu, sekaligus mengajarkannya tentang problem solving (pemecahan masalah) yang meningkatkan *self esteem*-nya.
- 4) Mengasah kemampuan bahasa.
- 5) Memupuk kemampuan sosial.

¹³ Nurjatmika, Yosep, *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*, (Jogjakarta: Diva Press, 2012), h. 84

6. Kelebihan dan Kekurangan Media *Playdough*

Media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan yaitu dapat memberikan pengalaman secara langsung dan konkrit, tidak hanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas.

Bermain *playdough* sangat menyenangkan. Balita bisa meremas, menggulung atau mencetak berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatan rumit.¹⁴

7. Cara bermain dengan *playdough*

Cara bermain *playdough* dalam meningkatkan kemampuan konsep bilangan dan lambang bilangan:

- a. Pilih sebuah tema yang akan dimainkan.
- b. Buatlah rencana/scenario.
- c. Sediakan media, alat yang diperlukan.
- d. Guru memberikan instruksi kepada anak untuk membuat angka 0-9.
- e. Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk membuat bentuk lain.

¹⁴ Dwi Rahmawati, *Permainan Kreatif Mengenal Angka 1-10*. (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2013). h. 26

- f. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengurutkan angka yang dibuat.
- g. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitung bentuk benda yang dibuat.
- h. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengelompokkan benda dan mencocokkan bilangan pada papan bilangan.

Anik Pamilu menyatakan dengan menggunakan permainan sejenis tanah liat, anak dapat membuat berbagai macam bentuk yang disukai anak. Anak dapat membentuknya menjadi ikan, mobil-mobilan, pesawat, geometri. Dengan membuat aneka bentuk yang mereka sukai, anak tidak hanya dapat mengekspresikan perasaannya saja, namun juga membebaskan dirinya dari berbagai tekanan yang mengganggunya serta dapat mengekspresikan apa yang telah dipahaminya.¹⁵ Sehingga menurut penulis anak-anak dapat diajak menghitung bentuk yang telah dibuat dan dapat mengelompokkannya.

Menstimulasi kognisi anak dengan media *playdough* bisa dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan mengklasifikasikan bentuk, warna dan ukuran yang benda-benda yang dibuat dengan media *playdough*. Guru juga bisa mengenalkan angka, mengajari berhitung bahkan mengajari anak

¹⁵ Anik Pamilu, *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*, (Yogyakarta: Citra Media, 2007), h. 27

menakar, mengelompokkan. *Playdough* juga dapat dibuat sendiri agar lebih aman untuk anak-anak.

C. Tinjauan Tentang Kemampuan Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran, pikiran adalah proses berfikir dari otak yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.¹⁶ Perkembangan kognitif terkait erat dengan perkembangan intelektual dan pertumbuhan mental. Teori perkembangan kognitif menurut piaget dalam harlock menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif.¹⁷

Adapun empat tahapan perkembangan kognitif tersebut adalah (1) tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), (2) tahap praoperasional (usia 2-7 tahun), (3) tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), (4) tahap operasional formal (usia 11 tahun keatas).

Pada masa sensori-motor (0-2 tahun) pada tahap ini bayi mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui koordinasi antara pengalaman sensoris dengan gerakan motorik-fisik. Tahap praoperasional (2-7 tahun) anak mulai mampu melakukan tindakan mental yang diinternalisasikan yang memungkinkan anak

¹⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2001), h. 53.

¹⁷ Jhon W, Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 48.

melakukan secara mental hal-hal yang dahulu dilakukan secara fisik. Pada masa ini anak mengembangkan yang dinamakan Piaget sebagai fungsi simbolik.

Tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun) anak-anak mulai mampu berfikir logis untuk menggantikan cara berfikir sebelumnya yang masih bersifat intuitif-primitif, namun membutuhkan contoh-contoh. Tahap operasional formal (usia 11 tahun keatas) pada tahap ini individu melewati dunia nyata dan pengalaman konkret menuju cara berfikir yang lebih abstrak dan logis, sistematis, serta mampu mengembangkan hipotesis tentang penyebab terjadinya suatu peristiwa.¹⁸

Perkembangan kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir (*thinking*), memecahkan masalah (*problem solving*), mengambil keputusan (*decision making*), kecerdasan (*intelligence*), bakat (*aptitude*).¹⁹ Selanjutnya Alferd binet dalam yuliani mengemukakan bahwa potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran.²⁰

Perkembangan dapat diartikan sebagai proses berlangsungnya perubahan-perubahan dalam diri seseorang, yang membawa penyempurnaan dalam kepribadiannya. Sedangkan perkembangan kognitif meliputi peningkatan pengetahuan serta pemahaman, yang sering juga disebut perkembangan intelektual, dan perluasan kemampuan berbahasa. Misalnya, anak mulai mengenal benda-benda

¹⁸ Wiwien Dinar Pratisti. *Psikologi Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Indeks, 2008), h. 41

¹⁹ Ahmad Susanto, *Op, Cit*, h. 51

²⁰ Yuliani Nurani Sujiono et.al. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2013), h. 1.3.

tertentu yang dapat dipakai sebagai tempat duduk, kemudian ia mulai mengerti, bahwa ada variasi dalam ukuran dan warna benda-benda itu, namun terdapat sejumlah ciri yang sama antara benda-benda itu.²¹

Perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini perkembangan fisik dan syarat-syarat yang berada di pusat syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif. Jean Piaget, yang hidup dari tahun 1896 sampai tahun 1980, adalah seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss. Ia merupakan salah seorang yang mempusatkan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran struktural (*structuralism*) dan aliran konstruktif (*constructivism*).

Aliran struktural yang mewarnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangannya tentang inteligensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlihat dari pandangan Piaget yang menyatakan bahwa, anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya. Dalam hal ini, anak disamakan dengan peneliti yang selalu sibuk membangun teori-teorinya tentang dunia di sekitarnya, melalui interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya. Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif, atau skemata (dalam bentuk tunggal disebut

²¹Desyaprisa, *Kognitif Anak Umur 5-6 Tahun*, (Online), tersedia di [Http: // desyaprisa.blogspot.com](http://desyaprisa.blogspot.com). diakses 10/01/2015.

skema) yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi (kesimpulan umum).²²

Dengan demikian, anak memperoleh suatu konsep yang mencakup semua benda itu dan mengenal serta menggunakan kata yang mengandung konsep itu, yaitu kursi. Perkembangan intelektual oleh para psikolog semakin dikaitkan dengan cara anak dalam berbagai tahap perkembangan memperoleh informasi tentang dunia sekelilingnya dan dirinya sendiri, mengolah informasi yang didapatkan tersebut dan mengorganisasikannya sehingga bermakna baginya.²³

Sementara itu Daehler dan Bukatko sebagaimana dikutip oleh Muhibbin Syah mengemukakan bahwa “bayi manusia memulai kehidupannya sebagai organisme sosial yang betul-betul berkemampuan, sebagai makhluk hidup yang mampu belajar, sebagai makhluk hidup mampu memahami”²⁴. Sedangkan, F.J. Monksd, dkk., mengungkapkan bahwa perkembangan kognisi adalah “pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan”²⁵.

²²Desyaprisa, *Kognitif Anak Umur 5-6 Tahun*, (Online), tersedia di [Http: // desyaprisa.blogspot.com](http://desyaprisa.blogspot.com). diakses 10/06/2014.

²³WS.Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2006), Cet. Ke V, h. 17

²⁴Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), Edisi Revisi, h. 22.

²⁵F.J. Monks, et.al. *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Gajah Mada Universiti Press, 2002), Cetakan keempat, h. 176.

Kecerdasan pada manusia menjadi salah satu yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelolaan informasi, pemecahan masalah, dan keyakinan pada diri anak didik. Karena manusia tanpa ranah kognitif maka tidak mungkin dapat berpikir dan tanpa kognitif siswa tidak mungkin dapat memahami faedah materi pelajaran yang diberikan. Dalam konsep umum menurut Drever yang dikutip oleh Desmita, “kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap mode pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, kreativitas, penangkapan makna, penilaian dan penalaran”.²⁶

Secara sederhana kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, kognitif “merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai, karena penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan”.²⁷

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran merupakan istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi yang berhubungan dengan pikiran yang memungkinkan memperoleh pengalaman serta

²⁶Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 97.

²⁷Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 168.

mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses kehidupan manusia, dan dikenalkan sejak usia dini.

2. Karakteristik dan Klasifikasi Perkembangan Kognitif

Karakteristik dan Klasifikasi Perkembangan Kognitif merupakan pengetahuan yang harus dimiliki guru anak usia dini, termasuk didalamnya guru Taman Kanak-kanak. Pengetahuan yang memadai tentang karakteristik dan klasifikasi kognitif memungkinkan guru dapat menyusun program stimulasi sesuai tahapan perkembangan anak.²⁸

Salah satu aspek penting dalam mengembangkan kognitif anak adalah memahami karakteristik dari perkembangan kognitif anak. Upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan hanya mungkin dilakukan jika guru memahami terlebih dahulu karakteristik dari perkembangan dan kemampuan yang ada pada anak.

Menurut Piaget usia 5-6 tahun merupakan pra-operasional kongkret. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi simbol-simbol termasuk kata-kata.²⁹ Menurut Montessori masa ini ditandai dengan *masa peka* terhadap segala stimulus yang diterimanya melalui panca inderanya. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak, itu artinya apabila orang tua mengetahui bahwa anak telah

²⁸ Yuliani Nurani Sujiono et.al. *Op, Cit*, h.2.1.

²⁹ Ahmad Susanto, *Op, Cit*, h. 50.

memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulasi yang tepat maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya.

Sedangkan Gessel dan Amatruda mengemukakan bahwa anak usia 3-4 tahun mulai berbicara secara jelas dan berarti. Kalimat-kalimat yang diucapkan anak semakin baik. Ia menamakan masa ini sebagai masa *perkembangan fungsi bicara*. Pada usia 4-5 tahun, yaitu masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak sudah mulai belajar matematika sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan, dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda.³⁰

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak sangat ditentukan oleh kemampuan guru dan orang tua untuk menstimulus perkembangan pada anak untuk mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya. Perkembangan kognitif pada anak berbeda-beda karena setiap individu memiliki tempo perkembangan yang berbeda. Apabila pada anak diberikan stimulus dari lingkungannya maka anak akan mampu menjalani tugas-tugas perkembangannya dengan baik.

Karakteristik tersebut dapat dipahami bahwa anak-anak sudah mulai tertarik dengan pembelajaran yang kompleks, misalnya sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, tertarik dengan huruf dan angka, telah mengenal sebagian besar warna, mengenal benda, menggunakan benda, mengenal sebab akibat, dan mengenal konsep sederhana. Dan pada akhir usia 6 tahun anak mulai mampu membaca, menulis, dan

³⁰ Yuliani Nurani Sujiono, *Op, Cit*, h.2.6-2.8.

berhitung. Dengan memahami karakteristik peserta didik tersebut guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menetapkan metode pembelajaran yang sesuai.

3. Tahapan-tahapan Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan.

Teori perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Santrock menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif.³¹ Adapun empat tahapan perkembangan kognitif tersebut adalah (1) tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), (2) tahap praoperasional (usia 2-7 tahun), (3) tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), (4) tahap operasional formal (usia 11 tahun keatas).

a. Sensori motor (0-2 Tahun)

Pada masa sensori-motor (0-2 tahun) pada tahap ini bayi mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui koordinasi antara pengalaman sensoris dengan gerakan motorik-fisik.

³¹ Jhon W. Santrock. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 48 .

b. Tahap praoperasional (2-7 tahun)

Tahap praoperasional (2-7 tahun) anak mulai mampu melakukan tindakan mental yang diinternalisasikan yang memungkinkan anak melakukan secara mental hal-hal yang dahulu dilakukan secara fisik. Pada masa ini anak mengembangkan yang dinamakan Piaget sebagai fungsi simbolik.

c. Tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun)

Tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun) anak-anak mulai mampu berfikir logis untuk menggantikan cara berfikir sebelumnya yang masih bersifat intuitif-primitif, namun membutuhkan contoh-contoh.

d. Tahap operasional formal (usia 11 tahun keatas)

Tahap operasional formal (usia 11 tahun keatas) pada tahap ini individu melewati dunia nyata dan pengalaman konkret menuju cara berfikir yang lebih abstrak dan logis, sistematis, serta mampu mengembangkan hipotesis tentang penyebab terjadinya suatu peristiwa.³²

Dalam tahapan perkembangan formal operasional, anak yang sudah menjelang atau menginjak usia remaja akan dapat mengatasi masalah-masalah keterbatasan pemikiran kongkrit operasional. Tahap perkembangan kognitif terakhir yang menghapus keterbatasan-keterbatasan tersebut sesungguhnya tidak hanya berlaku

³² Wiwien Dinar Pratisti. *Psikologi Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Indeks, 2008), h. 41.

pada usia remaja hingga 15 tahun, tetapi juga bagi remaja dan bahkan orang dewasa yang berusia lebih tua.³³

4. Urgensi Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak

Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini Muhammad Ikhwan berpendapat, bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif adalah :

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar 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 mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan)
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.³⁴

Menurut Sunaryo Kartadinata yang dikutip oleh Ahmad Susanto menyebutkan bahwa perkembangan otak, struktur otak anak tumbuh terus setelah lahir. Sejumlah riset menunjukkan bahwa pengalaman usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang

³³Desyaprisa, *Kognitif Anak Umur 5-6 Tahun*, (Online), tersedia di [Http: // desyaprisa.blogspot.com](http://desyaprisa.blogspot.com). diakses 10/06/2014.

³⁴Muhammad Ikhwan, *Anak Adalah Aset dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Media Pustaka Amani, 2001), h. 72.

didengar, buku yang ditunjukkan, akan turut membentuk jaringan otak. Dengan demikian, melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.³⁵

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan tidak berakhir dengan pencapaian maturitas fisik saja namun perubahan terjadi sepanjang hidup, yang mempengaruhi sikap individu, proses kognitif, dan perilaku. Muhibbin Syah mengungkapkan bahwa “perkembangan manusia diperlukan adanya perhatian khusus mengenai hal-hal seperti 1) proses pematangan khususnya pematangan fungsi kognitif, 2) proses belajar, 3) pembawaan atau bakat”.³⁶

Berkaitan dengan hal tersebut di atas penulis akan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak berdasarkan beberapa aliran dalam perkembangan psikologi pada diri manusia. Diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Faktor intern, yaitu faktor yang ada dalam diri anak itu sendiri yang meliputi pembawaan dan potensi psikologi tertentu yang turut mengembangkan dirinya sendiri.

³⁵Ahmad Susanto, *Mengenal Anak melalui Dunianya*, (Bandung: Perdana Mustika Offset, 2009), h. 102.

³⁶Muhibbin Syah, *Op. Cit.*, h. 43.

- b. Faktor eksternal, yaitu hal-hal yang datang atau diluar diri anak yang meliputi lingkungan dan pengalaman berintraksi anak tersebut dengan lingkungannya.³⁷

Sedangkan Menurut Yuliani Nuraini Sujiono faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah faktor hereditas, faktor lingkungan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, dan faktor kebebasan. Semua faktor ini sangat mempengaruhi peserta didik dari cara berfikir, bersikap, dan mengambil keputusan dan hasil belajar.³⁸

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah faktor pembawaan anak sejak lahir, faktor orang tua atau keluarga terutama sifat dan keadaan mereka yang sifatnya menentukan arah perkembangan masa depan anak, lingkungan tempat tinggal dan pengalaman pendidikan.

Anak melihat banyak angka-angka disekitarnya. Mereka mengembangkan pemikiran-pemikiran mengenai angka-angka tersebut dan mereka berusaha untuk menggunakannya.³⁹ Dalam pedoman pembelajaran permainan konsep bilangan pemulaan ditaman kanak-kanak dijelaskan bahwa konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung

³⁷ *Ibid.*

³⁸ Yuliani Nuraini Sujiono, *Op, Cit*, h. 1.26.

³⁹ Damayanti D.R. *Op.Cit*, h.116

yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (*route counting/rational counting*). Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongkrit.⁴⁰

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan ketrampilan berhitung terutama pada kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang juga merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Berhitung sebagai sarana komunikasi untuk mengatasi berbagai masalah kehidupan sehari-hari. Tidak ada perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang tidak memerlukan kemampuan berhitung atau membilang.⁴¹ Glen Doman dalam Munawir Yusuf juga menyarankan agar penyiapan belajar berhitung atau membilang dimulai sejak anak masih kecil. Penyiapan belajar berhitung ini merupakan suatu kegiatan

⁴⁰ Anggraini Adityasari, *Op.Cit.* h. 32

⁴¹ Munawir Yusuf. Dkk. *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar.* (Solo: Tiga Serangkai, 2003). h. 128

belajar yang tujuannya memberikan landasan yang kokoh bagi anak dalam belajar berhitung. Berbagai bentuk kegiatan belajar tersebut antara lain:

- a. Mengelompokkan berbagai benda berdasarkan sifatnya.
- b. Mengenal banyaknya anggota kelompok benda.
- c. Membilang urut berbagai jenis benda.
- d. Memberi nama angka yang muncul setelah angka tertentu
(misalnya “angka berapa yang muncul setelah angka enam?”)
- e. Menuliskan angka nol sampai sepuluh dalam urutan yang benar,
- f. Mengukur dan membelah.
- g. Mengurutkan benda-benda dari yang terkecil ke yang besar, banyak sedikit.⁴²

Anak-anak mulai dapat mengembangkan pemahamannya tentang konsep angka bila mereka diajak menggunakan angka-angka dalam berbagai kegiatan sehari-hari. Misalnya mengajak anak menyanyikan lagu yang memuat angka seperti lagu satu-satu.

6. Jenis-jenis konsep bilangan

- a. Bilangan positif

Bilangan yang lebih besar dari nol (0). Misal: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

- b. Bilangan negatif

⁴²*Ibid.* h. 153

Bilangan yang lebih kecil dari nol (0). Misal: -1, -2, -3, -4, -5, -6, -7, -8, -9, -10

c. Bilangan genap dan bilangan ganjil

Bilangan genap adalah bilangan yang habis dibagi dua, ataupun ciri bilangan satuannya adalah 0, 2, 4, 6, 8. Bilangan ganjil adalah bilangan yang tidak habis dibagi dua, atau bilangan genap ditambah satu.

d. Bilangan asli

Disebut juga bilangan positif, misal: 1, 2, 3, 4, 5, 6...

e. Bilangan cacah

Bilangan asli yang dimulai dari nol, misal: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7...

Nama bilangan adalah nama yang dipergunakan untuk menyebut atau menyatakan suatu bilangan. Lambang bilangan atau sering disebut simbol yang dapat dipergunakan untuk menuliskan nama suatu bilangan yang telah disebut.⁴³

Beberapa keahlian mengenali lambang bilangan yang harus ditanamkan kepada anak yakni:

- a. Pengenalan bilangan.
- b. Pengenalan lambang bilangan.
- c. Penggabungan nama dari setiap bilangan dengan bentuk lambang tersebut.
- d. Aturan urutan nomor dari satu sampai sepuluh.
- e. Kemampuan untuk menggabungkan nomor dengan kumpulan.⁴⁴

⁴³ Soedjatmoko, *Panduan Berhitung Lengkap*. (Jakarta: Cv Aneka, 1994). h. 8

⁴⁴ Damayanti D.R. *Op.Cit.* h. 117

Macam-macam lambang bilangan:

- a. Lambang bilangan decimal: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 7...
- b. Lambang bilangan romawi: I, II, III, IV, V, VI, VII...

Belajar membilang adalah langkah pertama dalam mengerti apa arti angka. Saat anak mulai membilang angka, akan diperkuat dengan menambah, mengurangi dan menunjukkan. Edi Gustian menyatakan bahwa pada usia 2-3 tahun anak sudah dapat menghitung sampai dua dan jika ia pernah mendengar lanjutannya, ia akan menghitung sebagai sesuatu diatas angka angka satu dan dua, setelah berusia 4 tahun anak akan mampu menghitung sampai 39.⁴⁵

Anak usia 4-5 tahun masih rancu dalam memahami angka, selain itu juga anak dilibatkan membuat himpunan benda, dan menamainya sesuai dengan jumlah benda yang dibuatnya. Memperkenalkan matematika sederhana pada anak yakni pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan dengan cara yang menyenangkan yaitu bermain dengan media *playdough*.

Dwi Rahmawati menegaskan bahwa pada anak usia dini, anak sudah dapat diajarkan konsep matematika sederhana misalnya membilang dan mengenal lambang bilangan, karena anak usia dini belum dapat dituntut untuk berfikir secara logis,

⁴⁵ Edi Gustian. *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah*. (Jakarta: Puspa Swara, 2001). h. 19

maka proses pembelajarannya dilakukan dengan cara bermain menggunakan peraga atau benda-benda disekitarnya.⁴⁶

7. Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan

Berbagai macam bentuk pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan untuk pengajaran matematika meliputi:

a. Angka dan hitungan

Angka adalah pemahaman bahwa satu adalah satu, dua adalah dua dan seterusnya. Anak prasekolah memiliki kesulitan dalam memikirkan angka karena memiliki nilai-nilai khusus. Dalam beberapa kesempatan, mereka bisa berhitung dan memberi angka pada sebuah obyek.

b. Mencocokkan

Adalah suatu keahlian penting dalam perkembangan kognitif. Hal ini juga memberikan kesempatan yang bagus untuk membantu perkembangan perbedan secara visual. Beberapa kegiatan mencocokkan antara lain adalah: sama dan berbeda, warna dan ukuran, angka, obyek dan bahan.

c. Kelompok angka

1) Kelompok angka satu, kelompok angka dua, kelompok angka tiga dan seterusnya.

2) Berhitung dan pengenalan perceptual pada kenyataanya bahwa empat itu lebih banyak dari dua atau tiga.

d. Mengelompokkan dan menggolongkan

⁴⁶ Dwi Rahmawati. *Op.Cit.* h. 10

Anak-anak memiliki konsep kelompok, penggolongan, pemilihan, dan penggabungan.

e. Perbandingan

Membandingkan melibatkan penemuan beberapa hubungan tertentu dari beberapa karakteristik khusus atau atribut dari dua buah benda. Atribut-atribut tersebut bisa jadi ukuran informal, perbandingan jumlah, atau perbandingan berat, warna, ukuran, bentuk dan lain sebagainya.

f. Bentuk

Anak dalam usia ini harus memulai berusaha untuk memahami beberapa bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang.⁴⁷

D. Kaitan Kemampuan Kognitif dengan Metode Bermain dengan *Media Playdough*

Kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan sangatlah penting bagi anak usia dini karena sesungguhnya matematika telah ada sejak anak masih berada di usia bayi (0-1 tahun). Anak usia dini memperlihatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan yang ia miliki biasanya dengan

⁴⁷ Damayanti D.R. *Op.Cit.* h. 110

keingintahuannya yang tinggi, kemampuan mental yang mengalami perkembangan perkembangan yang pesat, senang mengelompokkan bend-benda berdasarkan bentuk dan ukuran, dan mulai mengenal angka. Oleh karena itu kita sebagai orang tua harus memperhatikan keperluan yang diinginkan olehseorang atau menjadi fasilitator dan pembimbing bagi anak, agar potensi yang ada di diri anak dapat berkembang sesuai perkembangannya.

Dan sebagai seorang guru kita perlu hal baru untuk meningkatkan berbagai kemampuan yang telah ada pada anak, dengan memperkenalkan konsep bilangan dn lambang bilangan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menggunakan metode bermain dengan menggunakan media *playdough* ini dapat menarik perhatian anak, membiarkan anak untuk beraktivitas , memberikan pengalaman langsung pada anak dan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dapat meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah PTK dalam bahasa Inggris adalah “Classroom Action Research (CAR) yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas”.¹ Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh pendidik yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain merancang, melaksanakan, mengamati dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.²

Penelitian tindakan kelas sebagaimana penelitiannya, memiliki kelebihan dan kekurangan. Shumsky (1982) dalam Suwarsih (2006) menyatakan bahwa kelebihan PTK adalah sebagai berikut:

1. Kerjasama dalam PTK menimbulkan rasa memiliki
2. Kerjasama dalam PTK mendorong kreativitas dan pemikiran kritis dalam hal ini pendidik yang sekaligus sebagai peneliti
3. Melalui kerjasama, kemungkinan untuk berubah meningkat
4. Kerjasama dalam PTK meningkatkan kesepakatan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi

¹ Suharsimi Arikunto dkk, Penelitian Tindakan Kelas Cetakan KE 10, (Jakarta: PT Bumi Aksara), h. 2

² Dr. Kunandar, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru, (Jakarta: Rajawali Press, 2013), h. 12

Sementara itu, kelemahan dari PTK adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam teknik dasar PTK pada pihak peneliti (pendidik)
2. Berkenaan dengan waktu, karena PTK memerlukan komitmen peneliti untuk terlibat dalam prosesnya. Faktor ini dapat menjadi kendala yang cukup besar. Hal ini disebabkan belum optimalnya pembagian waktu untuk kegiatan rutinnnya dengan aktifitas PTK.³

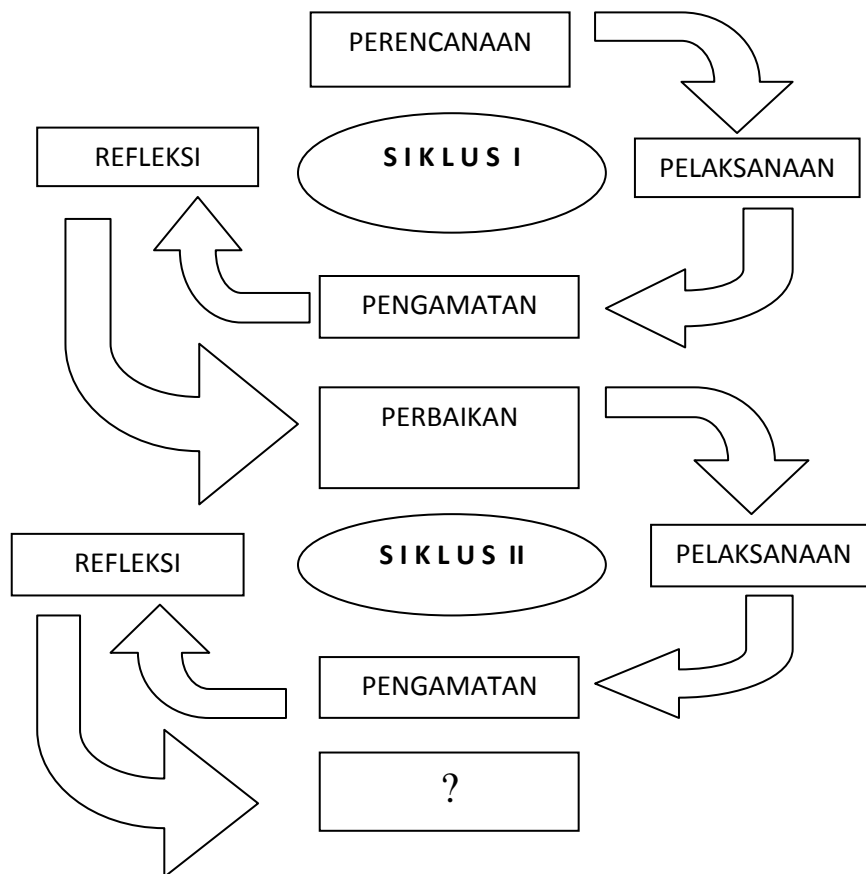
Dilihat dari sifatnya penelitian tindakan kelas bersifat partisipatif dalam melibatkan orang lain dalam penelitiannya dan bersifat kualitatif karena peneliti berinteraksi dengan subjek penelitian secara alamiah, dalam artian penelitian berjalan sesuai jalannya proses belajar mengajar dengan cara mengadakan pengamatan, melakukan penelitian secara sistematis dan menarik kesimpulan sebagaimana layaknya yang dilakukan oleh peneliti kualitatif.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Menurut Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa ada beberapa ahli yang mengemukakan penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan lazim dilalui dalam melakukan PTK, yaitu (a) perencanaan, (b) Acting/pelaksanaan, (c) observasi/pengamatan, (d) refleksi.⁴

³ *Ibid*, h. 69-70

⁴ Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 16

Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar.1

Sumber: Model siklus Classroom Action Research dari Masnur Muslich Model Penelitian Tindakan oleh Hopkins⁵

Dalam pelaksanaan penelitian pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus. Adapun dari dua siklus tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

⁵ Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK itu Mudah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 20

Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan (action Research) merupakan penelitian pada upaya pemecahan masalah atau perbaikan yang dirancang menggunakan metode penelitian tindakan (classroom action research) yang bersifat reflektif dan kolaboratif.

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

- (1) Observasi dan mengidentifikasi khusus permasalahan kegiatan pembelajaran pada anak.
- (2) Membuat skenario pembelajaran dengan menerapkan metode bermain dengan menggunakan media *playdough*.
- (3) Diskusi atau konsultasi dengan guru pamong untuk kelas yang akan diteliti. Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana pelaksanaan dari metode bermain dengan menggunakan media *playdough*.
- (4) Menyusun langkah-langkah pembelajaran yang sistematis dengan metode bermain dengan menggunakan media *playdough*.
- (5) Menyusun materi yang akan disampaikan/dipraktikkan. Dalam hal ini tentang metode bermain dengan menggunakan media *playdough*.
- (6) Menyusun alat evaluasi (tes hasil belajar) anak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan tahap sebelumnya. Dalam hal ini peneliti melaksanakan rencana tindakan yang telah dibuat untuk memperoleh gambaran tentang keadaan berkembangnya kemampuan kognitif anak khususnya kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui penerapan metode bermain dengan menggunakan media *playdough* pada kelas B kelompok usia 4-5 tahun di TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus.

Tahap pelaksanaan upaya mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan yang telah direncanakan sesuai yang dirumuskan dalam rancangan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Pendidik membuka pembelajaran dengan salam, do'a dan nyanyian. Kemudian guru menjelaskan terlebih dahulu tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain dengan media *playdough*.
- 2) Mengadakan interaksi pembelajaran yang terdiri atas memberikan kepada peserta didik untuk bertanya, membahas materi, melibatkan peserta didik untuk lebih aktif, menggunakan media pembelajaran dengan penjelasan dan sumber pembelajaran dalam rangkah mencapai tujuan.
- 3) Peserta didik disuruh untuk istirahat untuk bermain kemudian makan.
- 4) Menutup pembelajaran yang terdiri dari atas evaluasi akhir, pembahasan singkat, menarik kesimpulan refleksi dan tindak lanjut. Pelaksanaan tindakan dilakukan selama beberapa pertemuan sesuai dengan skenario.

c. Observasi

Pengamatan berfungsi sebagai proses pendokumentasian dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk tahap refleksi. Observasi dilakukan untuk mengetahui tindakan yang dilakukan dan dampak terhadap hasil.⁶ Artinya perubahan apa saja selama proses belajar-mengajar berlangsung. Peneliti mengambil data dari hasil pengamatan, dan hal-hal yang dicatat antara lain:

- 1) Aktivitas anak selama proses belajar berlangsung.
- 2) Hasil belajar anak yang diperoleh dari praktek penerapan metode bermain dengan menggunakan media *playdough*.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi mencakup kegiatan menganalisis dan menginterpretasi hasil yang diperoleh dari pengamatan. Artinya peneliti bersama guru mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil dari tindakan dan menentukan sejauh mana pengembangan model yang sedang dikembangkan telah berhasil memecahkan masalah dan apabila belum berhasil, faktor apa saja yang mempengaruhi yang menjadi penghambat kekuragberhasilan anak, berdasarkan kriteria yang ditetapkan.

⁶ Zainal Aqib dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*, (Bandung: Yrama Widya, 2008), h. 10

Siklus II

a. Perbaikan Perencanaan

Persiapan dilakukan oleh peneliti dan pendidik dengan mempertimbangkan hasil refleksi dari siklus 1.

b. Pelaksanaan

Penelitian tindakan dilakukan sesuai dengan rencana tindakan yang telah ditencanakan dalam rencana pelaksanaan berdasarkan siklus I.

c. Observasi

Pengamatan dilakukan oleh observer dipandu dengan lembar observasi. Observasi dilaksanakan dengan instrumen lembar observasi untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui metode bermain dengan media *playdough*.

e. Refleksi

Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis dan diolah kembali. Hasil refleksi II selanjutnya dibandingkan dengan hasil pada siklus I, apakah ada peningkatan atau penurunan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus di kelas B kelompok usia 4-5 tahun. Sementara itu waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 01 Agustus sampai 01 September 2016. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah peserta didik yang berumur 4-5 tahun, kelas B yang terdiri dari 20 anak di TK Nurul Islam Sridadi Kabupten Tanggamus. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui metode bermain dengan menggunakan media *playdough*.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Sumber data primer, dimana peneliti memperoleh data secara langsung dari responden dan melakukan wawancara secara langsung untuk mendapatkan data tentang pembelajaran dengan metode bermain dengan menggunakan media *playdough* untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak. Pada penelitian yang menjadi sumber data primer ini adalah kepala sekolah, guru dan peserta didik.
2. Sumber data sekunder dimana peneliti memperoleh data secara tidak langsung, data yang diperoleh dari data yang sudah ada dan mempunyai hubungan dengan masalah yang akan diteliti atau sumber data pelengkap. Data penelitian ini mencakup: gambaran profil sekolah seperti sejarah berdirinya sekolah, jumlah guru, jumlah peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana, dan hal-hal lain yang menunjang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun langkah-langkah data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatn-pencatatan terhadap keadaan atau fenomena-fenomena yang diselidiki.⁷ Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data atau informasi tentang peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak di TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus.

Adapun jenis metode observasi berdasarkan peranan yang dimainkan yaitu dikelompokkan menjadi dua bentuk sebagai berikut:

- a. Observasi partisipan yaitu peneliti adalah bagian dari keadaan alamiah tempat dilakukannya observasi dan peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang diamati.
- b. Observasi non partisipan yaitu peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.

Observasi partisipan ini peneliti gunakan untuk mengamati peningkatan kemampuan mengenal kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui metode bermain dengan

⁷ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Andi, 2000), h. 136

menggunakan media *playdough* di Taman TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus.

2. Wawancara (Interview)

Interview adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada responden dan jawaban responden dicatat atau direkam.⁸

Dalam penelitian ini digunakan interview atau wawancara adalah semi berstruktur. Artinya peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa, tanpa terkait oleh sesuatu pertanyaan yang panduannya telah dipersiapkan sebelumnya, meski begitu peneliti juga menggunakan panduan wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan yang diajukan kepada informan (guru kelas). Panduan tersebut untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, pengolahan data dan informasi.

Adapun interview ini diajukan kepada pendidik kelas B di TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus yang dapat memberikan informasi tentang data yang berkenaan dengan penelitian metode bermain untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dengan menggunakan media *playdough* di TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus.

3. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto yang dimaksud dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang merupakan catatan, transkrip,

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 226

buku, surat, majalah, prasasti, notulen, rapat, dan agenda.⁹ Metode dokumentasi adalah proses pengumpulan data-data tertulis sebagai bukti penelitian. Metode dokumentasi ini peneliti gunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak, data pendidik dan data peserta didik di TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus.

Metode ini peneliti gunakan sebagai sarana pelengkap dan dipergunakan untuk mendapatkan data atau keterangan yang berhubungan dengan sekolah, seperti jumlah peserta didik, jumlah pendidik dan sejarah berdirinya sekolah.

F. Persiapan PTK

Sebelum persiapan PTK peneliti membuat berbagai input instrumen yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Adapun instrumen penelitiannya sebagai berikut:

1. Instrumen Lembar Observasi Anak/ Peserta Didik

Lembar observasi adalah lembar yang harus diisi oleh observer. Lembar observasi ini berisi tentang kegiatan aktifitas anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian yang diteliti yaitu mengenai aspek perkembangan kognitif dari mulai respon anak mendengarkan, memperhatikan yang disampaikan dengan metode bermain menggunakan media *playdough*, dengan

⁹ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit*, h. 80

bentuk penilaian empat item jawaban yaitu BSB (Berkembang Sangat Baik), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), MB (Mulai Berkembang), BB (Belum Berkembang). Adapun yang menjadi bahan pengamatan diantaranya:

Tabel 3
Contoh Tabel Lembar Observasi Peserta Didik

Uraian	Indikator	Keterangan	
		Siklus I	Siklus II
Penerapan metode bermain dengan media playdough dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini di taman kanak-kanak nurul islam sridadi kabupaten tanggamus	1. Mengetahui konsep banyak sedikit 2. Membilang banyak benda 1-10 3. Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 5. Menyebutkan bilangan 1-10 6. Mengurutkan bilangan sesuai dengan urutan bilangan 1-10		

2. Instrumen Lembar Observasi Penelitian

Lembar observasi peneliti adalah lembar pengamatan yang harus diisi oleh observer. Lembar observasi ini berisi tentang kegiatan peneliti dalam kegiatan penelitian. Dalam penelitian yang diteliti tidak hanya mengenai respon peserta didik terhadap kegiatan yang berlangsung, tetapi bagaimana peneliti menyampaikan materi yang dibungkus dengan metode bermain melalui media *playdough*. Hal ini dapat diamati dari jalannya penelitian yang ditujukan selama kegiatan bermain berlangsung, yang menjadi bahan pengamatan diantaranya dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4
Tabel Lembar Observasi Peneliti

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan		Ket
		Ya	Tidak	
1.	Pendidik menyampaikan materi yang akan disampaikan melalui metode bermain dengan menggunakan media <i>playdough</i>			
2.	Pendidik berinteraksi dengan semua peserta didik dengan mengajukan pertanyaan			
3.	Pendidik memberi kesempatan kepada anak untuk berimajinasi bermain <i>playdough</i> dengan membuat berbagai bentuk			
4.	Pendidik mengajak anak bermain membuat bilangan dan lambang bilangan dengan media <i>playdough</i>			
5.	Pendidik memberi kesimpulan tentang kegiatan yang baru saja dilaksanakan			
6.	Pendidik melakukan evaluasi			
7.	Pendidik menutup kegiatan			

G. Teknik Analisa Data

Metode analisis data merupakan metode untuk menganalisis data-data yang telah terkumpul dari lapangan, setelah data-data terkumpul maka langkah selanjutnya dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan yang benar dan sesuai dengan masalah yang ada.

Untuk mengambil kesimpulan dari data-data ini digunakan teknik analisis data yang bersifat deskriptif-kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian.

Langkah-langkah yang dipergunakan peneliti sebagai berikut:

a. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya kemudian membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.¹⁰

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, dan mengarahkan dan membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data sekunder sedemikian rupa sehingga dapat ditarik kesimpulan.

Analisis data penelitian ini menggunakan analisis kualitatif, artinya analisis berdasarkan data observasi lapangan dan pandangan secara teoritis untuk mendeskripsikan secara jelas tentang peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak.

b. Penyajian data (display data)

Penyajian data dilakukan dengan dengan cara menganalisis data reduksi dalam bentuk naratif (uraian) yang memungkinkan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan.

Sajian data berikutnya ditafsirkan dan dievaluasi berupa penjelasan tentang:

¹⁰ Sugiono, *Metode Pendekatan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*, (Bandung: Alfabeta Cetakan ke 10, 2010), h. 338

1. Perbedaan antara rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan
2. Persepsi peneliti dan catatan lapangan terhadap tindakan yang dilaksanakan
3. Kesimpulan dan verifikasi data.

Melalui penyajian data tersebut , maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Dalam mendisplay data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya didasarkan kepada apa yang telah dipahami tersebut.

c. Penarikan Kesimpulan (*Verification*)

Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan penggambaran yang utuh dari objek yang diteliti atau konfigurasi yang utuk dari objek penelitian. Prosedur penarikan kesimpulan didsarkan pada gambaran informasi yang tersusun dalam suatu bentuk pada penyajian data melalui transformasi tersebut, penulis dapat melihat apa yang ditelitinya dan menentukan kesimpulan yang benar mengenai objek penelitian.

Dalam penarikan data atau verifikasi ini penulis mengumpulkan data yang dibutuhkan lalu mengkonferegensikan data dengan mereduksi dan mendisplaykannya selanjutnya melakukan verifikasi data dengan mencocokkan teori yang terkait dengan penerapan metode bermain dengan media *playdough* untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan di TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus

1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus

TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus berdiri pada tahun 2007 tepatnya pada tanggal 27 Desember 2007. Adapun latar belakang berdirinya TK Nurul Islam Sridadi yaitu karena faktor ekonomi dan letak sekolah yang jauh dari tempat tinggal dan kurangnya pengetahuan masyarakat akan manfaat dan pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini (TK).

Secara kelembagaan TK Nurul Islam Sridadi ini merupakan lembaga formal sebelum anak memasuki Sekolah Dasar, yakni anak usia 0-6 tahun yang dibawah naungan Departemen Pendidikan Kabupaten Tanggamus dan telah memiliki izin operasaional dengan Nomor Izin 420/434/36/02/2014 dan Nomor Pokok Sekolah Nasional 69903225.

2. Letak Geografis TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus

Adapun pola bangunan TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus adalah sebagai berikut:

- a. Bagian depan menghadap halaman tempat bermain anak-anak
- b. Sebelah belakang berbatasan dengan rumah masyarakat

- c. Bagian samping kanan berbatasan dengan mushola Bahrul Muslim
- d. Bagian samping kiri berbatasan dengan rumah warga

Dalam proses belajar mengajar sudah tentu memerlukan kenyamanan, kebersihan dan ketenangan agar berjalan secara kondusif. Oleh karena itu sekolah membutuhkan tempat yang aman, nyaman, tenang dan bersih serta terhindar dari kebisingan suara kendaraan yang akan mengganggu konsentrasi dalam proses pembelajaran.

Letak geografis TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus berdekatan dengan jalan dan dalam area TK tersebut ada Mushola Bahrul Muslim. Meskipun berdekatan dengan jalan akan tetapi tidak menimbulkan kebisingan karena jalan tersebut bukan jalan lintas, jadi jarang-jarang ada kendaraan lewat. Sehingga proses belajar mengajarpun tidak terganggu, bahkan anak-anak merasa nyaman dan aman di sekolah.

3. Visi dan Misi TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus

Setiap sekolah tentunya memiliki visi dan misi yang berbeda, sehingga membedakan anatara sekolah yang satu dengan sekolah yang lain. Namun di balik semua itu mempunyai inti yang sama, yaitu mencapai tujuan pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karenanya, setiap anggota sekolah selalu berpegang pada visi dan misi yang hendak dicapai dalam setiap pembelajarannya.

Adapun visi dan misi TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus sebagai berikut:

a. Visi

Membina pemimpin masa depan dengan bekal ilmu dan kecakapan yang didasari iman taqwa sehingga menjadi pribadi yang berkarakter dan berakhlak mulia.

b. Misi

- 1) Menanamkan keimanan yang benar
- 2) Menciptakan lingkungan pendidikan yang sehat
- 3) Membangun mental fisik yang sehat
- 4) Menciptakan generasi yang cerdas sesuai dengan tingkat perkembangannya
- 5) Menyiapkan bekal memasuki pendidikan dasar

c. Tujuan

Ikut mencerdaskan kehidupan bangsa dalam menumbuh kembangkan kreatifitas, keterampilan, budi pekerti yang luhur berdasarkan iman dan taqwa (imtaq) pada anak usia dini.

4. Struktur Organisasi TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus

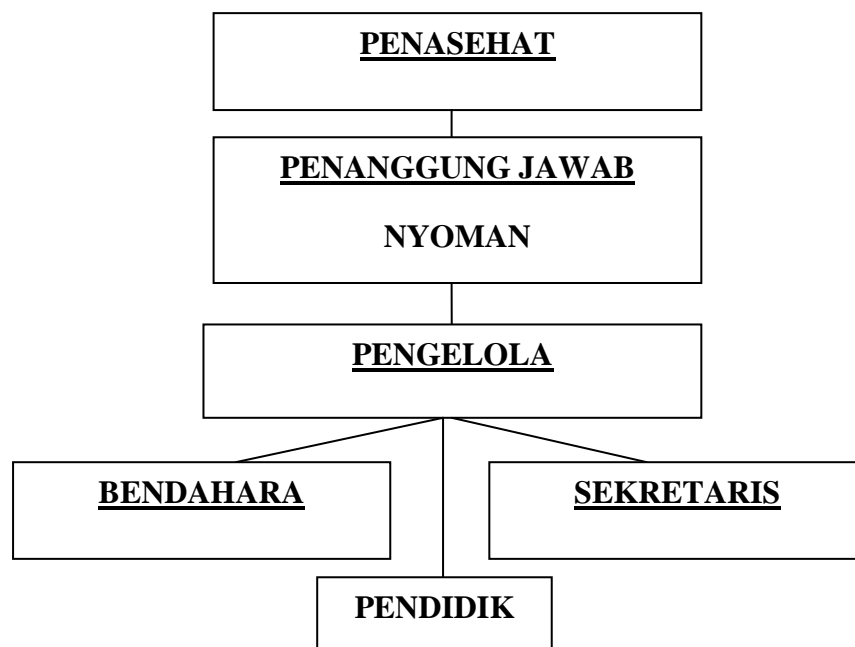
Struktur organisasi dalam sekolah atau lembaga sangatlah penting dan diperlukan. Dengan adanya struktur organisasi, akan mempermudah dalam mengatur jalannya suatu lembaga, sehingga program-program yang telah disusun atau direncanakan dapat terealisasi dan terkoordinasi dengan baik, rapi, dan tepat sehingga lembaga tersebut mencapai tujuan yang diharapkan.

Suatu organisasi dikatakan baik dan berhasil apabila semua unsur yang diamanahi tugas dan tanggung jawab akan melaksanakan dengan baik dan rapi tanpa adanya tekanan dari beberapa pihak luar, baik guru ataupun staf lainnya secara organisasi mempunyai tanggung jawab terhadap pimpinannya. Secara kedinasan adalah mempunyai tanggung jawab terhadap atasan.

Untuk lebih jelasnya, berikut penulis sajikan atau paparkan struktur organisasi di TKNurul IslamSridadi Kabupaten Tanggamus sebagai berikut:

Gambar. 2

Struktur Organisasi TK Nurul Islam
STRUKTUR ORGANISASI TKNurul Islam



5. Data TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus

Nama TK : Nurul Islam

Alamat : Jl. Kresna Pekon Sridadi, Kecamatan
Wonosobo, Kabupaten Tanggamus

Propinsi : Lampung

Jenis Layanan : Kelompok Bermain

Nama Yayasan : Nurul Islam

Tgl/Bulan/Tahun didirikan : 27Desember 2007

Status TK : Terdaftar

No. Izin Operasional : 420/434/36/02/2014

Akta Notaris Nomor : 156

Status Gedung : Milik Sendri

6. Sarana dan Prasarana TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus

Keadaan Umum Sarana:

- a. Gedung : ada
- b. Kantor : ada
- c. Sumur : ada
- d. WC : ada
- e. Tempat Bermain : ada

Adapun rincian sarana dan prasarana di TK Nurul Islam sebagai berikut:

Tabel 5

**Sarana dan Prasarana Pendidikan di TK Nurul Islam Sridadi
Kabupaten Tanggamus Tahun Ajaran 2015/2016**

No	Prasarana	Ada	Tidak Ada	Jumlah	Baik	Rusak

1.	Meja murid	Ada		16	16	-
2.	Kursi murid	Ada		34	29	5
3.	Meja guru	Ada		1	1	-
4.	Meja ampar	Ada		27	15	12
5.	Karpet	Ada		1	-	Rusak
6.	Papan nama	Ada		1	1	-
7.	Rak sepatu	Ada		3	-	Rusak
8.	APE dalam ruangan	Ada		14	5	9
9.	APE luar ruangan	Ada		4	3	1

Sumber :Dokumentasi TKNurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus Tahun Ajaran 2015/2016 pada tanggal 03 Agustus 2016

7. Sumber Daya Pendidikan

a. Tenaga Pendidik TKNurul Islam Sridadi

Tabel 6

Keadaan Pendidik TKNurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus

Tahun ajaran 2015/2016

No	Nama/ NUPTK	Pendidikan Terakhir	L/P	Status	
				Non PNS	PNS
1.	Hernawati 7542.7576.5830.0062	S1 PGTK	P	✓	
2.	Sri Utami Ulandari 1358.7436.4430.0033	PGSLTP D1	P	✓	
3.	Herlina 2358.7566.5830.0083	S1 PGTK	P	✓	
4.	Puspa Dwi Asmara	SMA	P	✓	

5.	Ovie Hutabarat	SMA	P	✓	

Sumber : Dokumentasi TKNurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus 03 Agustus 201

b. Keadaan Peserta Didik

Peserta didik di TKNurul Islam Sridadi mulai dari berdirinya TKNurul Islam Sridadi juga mengalami penambahan dan pengurangan. Dengan kondisi peserta didik yang bervariasi setiap tahunnya tidak mengurangi jalannya program sekolah pendidikan anak usia dini di TKNurul Islam Sridadi. Keadaan peserta didik di TKNurul Islam Sridadi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7

Keadaan Peserta didik TKNurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus Tahun Ajaran 2015/2016

No	Tahun ajaran	Kelas A	Kelas B	Kelas C	Jumlah
1.	2007	13	14		37
2.	2008	16	13	12	41
3.	2009	10	19	22	34
4.	2010	16	21	23	51
5.	2011	10	19	31	60
6.	2012	11	15	27	63
7.	2013	22	14	32	68
8.	2014	21	25	32	78

9.	2015	19	20	30	69
10.	2016	22	20	37	79

Sumber : Dokumentasi Keadaan Peserta Didik Kelas B TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus Tahun Ajaran 2015/2016 pada tanggal 03 Agustus 2016

B. Deskripsi Hasil Penelitian Penerapan Metode Bermain Dengan Media *Playdough* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif di TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan di TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus diketahui bahwa pemahaman anak tentang konsep bilangan dan lambang bilangan masih sangat rendah dan belum sepenuhnya dimengerti oleh anak, dapat dilihat dari hasil pengamatan bahwa melalui kegiatan berhitung 1-10 dan pada saat anak menuliskan angka, seperti angka 1-10 tetapi belum tahu dan tidak berurutan seperti satu, tiga, empat, tujuh, enam, lima, delapan, Sembilan, sepuluh. Anak hanya mampu menyebutkan angka 1-10 tetapi belum tahu bagaimana penulisan angka khususnya angka 2 keatas, belum mampu mencocokkan jumlah benda sesuai dengan bilangannya serta membandingkan banyak sedikit atau sama, masih memerlukan bantuan guru.

Sehingga dari 20 peserta didik hanya 2 peserta didik saja yang mampu mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan sesuai indikator pencapaian perkembangan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, sedangkan yang lain masih belum bisa mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Ini berarti

hanya 10% peserta didik saja yang memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangannya berkembang sangat baik, sedangkan 90% lainnya kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan masih belum Berkembang Sangat Baik.

Berdasarkan pengamatan masalah di atas, peneliti bekerja sama dengan guru untuk mengambil langkah sebagai upaya mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak agar berkembang sangat baik. Adapun salah satu untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak yaitu dengan penerapan metode bermain dengan menggunakan media *playdough*. Metode bermain diyakini mampu untuk memotivasi anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dengan media *playdough*. Masa kanak-kanak sangat senang dan tertarik untuk bermain dengan media yang unik sehingga anak senang dan tertarik untuk membuat berbagai bentuk terutama bentuk angka dengan media *playdough*, bermain mampu memberikan kegembiraan dan dapat membantu mengembangkan daya imajinasi anak serta membantu anak berlatih menggunakan kognitifnya.

Peneliti mencoba mencari jalan keluar masalah dengan upaya melakukan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan pada peserta didik yang berusia 4-5 tahun atau kelas BTKNurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus. Penelitian ini dilaksanakan

dalam 2 siklus. Siklus I dan II masing-masing dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini berlangsung di TKNurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus, maka peneliti dapat gambarkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Penelitian Siklus I

a. Siklus I pertemuan pertama

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan guru dan peneliti adalah menentukan tema pembelajaran, menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), mempersiapkan instrumen penelitian, menyiapkan media yang digunakan, lembar observasi aktivitas anak dan menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang berupa foto. Tema pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan tema yang sudah ada di sekolah tersebut. Tema yang digunakan adalah diri sendiri dengan sub tema identitasku (nama, usia, jenis kelamin, alamat lengkap). Pada pertemuan pertama anak membuat bentuk angka usia mereka masing-masing dengan menggunakan *playdough*.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada pertemuan pertama tema yang digunakan adalah diri sendiri dengan sub tema identitasku. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Pukul 7.30 WIB anak-anak berbaris di halaman, kemudian anak-anak masuk kedalam kelas yang dilanjutkan dengan pembiasaan membaca do'a

sebelum belajar dan membaca hadist-hadist. Setelah selesai membaca do'a, absen dan dilanjutkan dengan tanya jawab.

Memasuki kegiatan awal, guru mengucapkan salam kepada anak-anak dan mengajak anak-anak berdo'a, setelah berdo'a kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi tanda siap mengikuti pembelajaran pada hari itu. Anak ditanya tentang tanggal, bulan serta tahun pada hari tersebut dan guru menuliskannya pada papan tulis dipojok kiri atas.

Kegiatan inti dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui metode bermain dengan menggunakan media *playdough* adalah membuat bentuk angka tanggal dan bulan lahir masing-masing anak, guru terlebih dahulu menjelaskan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Sebelum melakukan kegiatan anak-anak bernyanyi sambil mengekspresikan lagu "satu ditambah satu". Kegiatan pertama membentuk angka tanggal dan bulan lahir, kegiatan kedua mengurutkan angka 1-10 dengan *playdough* yang sudah dibentuk, kemudian mencocokkan jumlah benda dengan angka sesuai jumlah. Jika anak sudah selesai pada kegiatan pertama kemudian melanjutkan kegiatan menyelesaikan kegiatan yang kedua dan ketiga sampai semua kegiatan diselesaikan oleh anak-anak.

Kegiatan akhir guru menjelaskan kepada anak tentang identitas bagi seseorang, yang kemudian dilanjutkan dengan mengulas kembali materi dan menginformasikan kegiatan hari esok.

3) Observasi

Pada saat observasi semua kegiatan berjalan dengan lancar dan anak-anak sangat antusias saat mengikuti proses pembelajaran. Kemudian penulis melakukan pengamatan saat anak bermain playdough yaitu bagaimana anak membentuk angka-angka dengan menggunakan playdough. Pada saat membentuk angka dengan playdough anak-anak sudah mampu membentuk angka dengan baik namun masih terbalik-balik seperti angka 6 menjadi angka 9, namun ada beberapa anak yang masih tidak mau memegang dan membentuknya, dan ada juga yang masih takut-takut untuk membuatnya.

Berdasarkan pengamatan kegiatan selanjutnya yaitu bagaimana anak mengurutkan bilangan 1-10 dan mencocokkan jumlah benda sesuai angka. Ketika dilakukan kegiatan ini masih ada beberapa anak yang masih belum bisa mengurutkan angka sesuai dengan urutan bilangan 1-10 dan pada saat mencocokkan jumlah benda sesuai angka anak sudah mampu mencocokkan dengan baik.

b. Siklus I Pertemuan Kedua

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan guru dan peneliti adalah menentukan tema pembelajaran, menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), mempersiapkan instrumen penelitian, menyiapkan media yang digunakan, lembar observasi aktivitas anak dan menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang berupa foto. Tema pembelajaran yang

digunakan disesuaikan dengan tema yang sudah ada di sekolah tersebut. Tema yang digunakan dalam pertemuan kedua siklus I ini masih tetap yaitu diri sendiri dengan sub tema identitas (nama, usia, jenis kelamin, alamat lengkap). Pada pertemuan pertama anak membuat bentuk angka usia mereka masing-masing dengan menggunakan *playdough*.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada pertemuan kedua tema yang digunakan adalah diri sendiri dengan sub tema identitas. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Pukul 7.30 WIB anak-anak berbaris di halaman, kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas yang dilanjutkan dengan pembiasaan membaca do'a sebelum belajar dan membaca surat-surat pendek. Setelah selesai membaca do'a, absen, bernyanyi, tepuk semangat.

Setelah itu guru menjelaskan kegiatan inti hari ini, kemudian guru membagi menjadi dua kelompok sesuai kelompok usia untuk melakukan kegiatan inti. Kemudian guru menjelaskan dan memberi contoh cara kegiatan main. Kegiatan pertama anak-anak bergabung sesuai kelompok usia, kemudian anak-anak membuat angka sesuai usia mereka masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan selanjutnya yaitu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan yang terakhir mengurutkan bilangan 1-10.

Ketika membentuk angka, anak membentuk sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru, dalam kegiatan ini semua anak merasa senang dan antusias.

Kegiatan akhir guru menjelaskan kepada anak tentang identitas bagi seseorang, yang kemudian dilanjutkan dengan mengulas kembali materi dan menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.

3) Observasi

Pada tahap ini peneliti mengamati bagaimana cara anak membentuk angka tanggal dan bulan lahir mereka masing-masing dengan media playdough, dalam kegiatan ini anak sangat senang karna telah dibagi menjadi dua kelompok meskipun dalam membentuk angka anak masih ada yang belum terbentuk sempurna dikarenakan ada beberapa anak yang belum memahami konsep bilangan. Sama halnya dengan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan anak masih saja ada yang belum dapat mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan, masih membutuhkan bimbingan guru. Dalam hal mengurutkan angka 1-10 anak sudah ada beberapa anak yang dapat melakukan dengan baik.

c. Siklus I pertemuan ketiga

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan guru dan peneliti adalah menentukan tema pembelajaran, menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), mempersiapkan instrumen penelitian, menyiapkan media yang digunakan, lembar observasi aktivitas anak dan menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang berupa foto. Tema pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan tema yang sudah ada di sekolah tersebut. Tema yang digunakan dalam pertemuan ketiga siklus I ini masih tetap yaitu diri sendiri dengan sub tema yang berbeda yaitu kesukaanku (bermain *playdough*). Pada pertemuan pertama anak akan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (lambang bilangan bola-bola dan bilangan angka yang telah dibentuk dengan *playdough*) dengan menggunakan media *playdough*.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada pertemuan kedua tema yang digunakan adalah diri sendiri dengan sub tema identitasku. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Pukul 7.30 WIB anak-anak berbaris di halaman, kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas yang dilanjutkan dengan pembiasaan membaca do'a sebelum belajar dan membaca surat-surat pendek. Setelah selesai membaca do'a, absen, bernyanyi, tepuk semangat.

Setelah itu guru menjelaskan kegiatan inti hari ini, kemudian guru membagi menjadi dua kelompok sesuai kelompok usia untuk melakukan

kegiatan inti. Kemudian guru menjelaskan dan memberi contoh cara kegiatan main. Kegiatan pertama anak-anak bergabung sesuai kelompok usia, kemudian anak-anak membuat angka sesuai usia mereka masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan selanjutnya yaitu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan yang terakhir mengurutkan bilangan 1-10.

Ketika membentuk angka, anak membentuk sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru, dalam kegiatan ini semua anak merasa senang dan antusias.

Kegiatan akhir guru menjelaskan kepada anak tentang identitas bagi seseorang, yang kemudian dilanjutkan dengan mengulas kembali materi dan menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.

3) Tahap Observasi

Pada tahap ini peneliti mengamati bagaimana cara anak membentuk angka tanggal dan bulan lahir mereka masing-masing dengan media playdough, dalam kegiatan ini anak sangat senang karna telah dibagi menjadi dua kelompok meskipun dalam membentuk angka anak masih ada yang belum terbentuk sempurna dikarenakan ada beberapa anak yang belum memahami konsep bilangan. Sama halnya dengan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan anak masih saja ada yang belum dapat mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan, masih membutuhkan bimbingan guru. Dalam hal

mengurutkan angka 1-10 anak sudah ada beberapa anak yang dapat melakukan dengan baik.

Hasil observasi kemampuan Kognitif anak di TK Nurul Islam Sridadi

Kabupaten Tanggamus:

Tabel 8

**Hasil Kemampuan Kognitif Peserta Didik kelas B TK Nurul Islam Sridadi
Kabupaten Tanggamus Pada Siklus I**

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian						Ket
		1	2	3	4	5	6	
1	Chelsea Renata Putri	BSH	MB	BB	BSB	BB	BB	MB
2	Daffa Manggala Putra	MB	BB	BB	BSH	MB	MB	MB
3	Dafa Indra Pratama	BSH	MB	MB	BSH	BSB	BSH	BSH
4	Danu Putra Andrian	BB	BB	BSH	MB	MB	MB	MB
5	Fadila Lutfia Azahra	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	MB	BSB
6	Fika Nadea Putri	BSH	BSH	MB	BSB	MB	BSH	BSH
7	Gusli Ahmad	MB	BB	MB	MB	BSH	BB	MB
8	Hasna Tsabita	BSH	MB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
9	Helena Patricia	BSB	BSH	MB	BSB	BSH	BSB	BSB
10	Jonathan Rafael Susanto	BSB	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSB
11	Khoirul Fahmi	BB	MB	BB	BB	BB	MB	BB
12	Muhammad Arifin Irham	MB	BSH	BSH	BB	BSH	BSB	BSB
13	Okten Duarta	BSH	BSB	MB	BSH	BSB	BSH	BSB
14	Rafa Aditya	BSH	MB	MB	MB	BSB	BSB	BSH

15	Ridho Fernando	BSH	MB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
16	Rahmad Rizki	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	MB	BSB
17	Rika Rahmawati	MB	BB	MB	BB	BB	BB	BB
18	Tiara Amelia Putri	MB	BB	MB	BSH	MB	BB	MB
19	Zakia Aulia Madani	BB	MB	MB	BB	BB	BB	BB
20	Zahra Alvina Dinova	BSB	BSB	BSH	BSH	MB	BSH	BSB
Persentase: BB : 15% MB : 25% BSH : 15% BSB : 45%								

Keterangan Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif anak:

1. Mengetahui konsep banyak sedikit
2. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
3. Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan
4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
5. Menyebutkan lambang bilangan satu sampai sepuluh
6. Mengurutkan bilangan sesuai dengan urutan bilangan 1-10

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda- tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59 (*)

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkanadanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 (**)

BSH : Berkembang SesuaiHarapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda prilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79 (***)

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan prilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100 diberi nilai (****)

Berdasarkan tabel di atas dari siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 dapat diketahui bahwa dari hasil observasi awal perkembangan kognitif anak yang berkembang sangatbaik yaitu hanya 2 peserta didik saja atau 10%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I jumlah peserta didik yang Berkembang Sangat Baik(BSB) menjadi 9 peserta didik atau 45%, peserta didik yang kemampuan kognitifnyaBerkembang Sesuai Harapan(BSH) menjadi 3 peserta didik atau 15%, dan yang Mulai Berkembang (MB) ada 5 peserta didik atau 25%, sedangkan yang Belum Berkembang (BB) ada 3 anak atau 15% dari jumlah keseluruhan.

Hasil pada siklus I tersebut belum menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan yang penulis tetapkan dalam mengadakan penelitian ini, yaitu 80% keberhasilan yang harus dicapai 16 peserta didik yang mencapai indikator keberhasilan, maka peneliti melanjutkan ini pada siklus II.

4) Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi pada siklus I guru dan peneliti mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan-hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung yaitu masih ada anak yang belum mampu mengenal angka dan lambangnya yakni pada saat membentuk angka 4,5,6 anak hanya mampu membentuk angka yang mudah seperti angka 4 dan 6 itupun masih ada yang terbalik 6 menjadi 9. Kemampuan mencocokkan yang masih rendah, anak hanya mampu menghitung jumlah benda yang kecil, ketika mencocokkan jumlah benda 5 keatas anak belum mampu dan membandingkan yang masih rendah untuk jumlah yang lebih besar, kemudian dalam kegiatan mengurutkan angka 1-10 anak sudah mampu melakukan dengan baik.

Dalam melakukan kegiatan pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan tersebut anak-anak masih memerlukan bantuan guru, sehingga pada kegiatan selanjutnya guru harus menjelaskan lebih detail lagi sekaligus mencontohkan langsung cara setiap kegiatan agar hasil kerja anak lebih baik. Sebaiknya dilakukan pada pertemuan berikutnya yaitu menjelaskan cara kerja setiap kegiatan lebih mendetail dan mencontohkan langsung, memberikan pujian terhadap hasil anak, lebih memaksimalkan kegiatan belajar, dan memotivasi anak.

Dengan demikian maka hasil refleksi pertemuan pertama dan kedua metode bermain dengan menggunakan media playdough belum mencapai hasil

yang diharapkan. Maka penulis memutuskan penelitian dilanjutkan pada siklus II.

2. Pelaksanaan Penelitian Siklus II

a. Siklus II pertemuan pertama

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan guru dan peneliti adalah menentukan tema pembelajaran, menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), mempersiapkan instrumen penelitian, menyiapkan media yang digunakan, lembar observasi aktivitas anak dan menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang berupa foto. Tema pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan tema yang sudah ada di sekolah tersebut. Tema yang digunakan dalam pertemuan pertama siklus ke II yaitu keluargaku dengan sub tema anggota keluarga (ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, bibi). Pada pertemuan pertama siklus ke II anak membuat bentuk angka sesuai jumlah keluarga diatas dengan menggunakan *playdough*, kemudian membilang banyak benda, mengurutkan angka 1-10, menyebutkan angka 1-10.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada pertemuan pertama tema yang digunakan adalah keluargaku dengan sub anggota keluarga. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Pukul 7.30 WIB anak-anak berbaris di halaman, kemudian anak-anak masuk kedalam kelas yang dilanjutkan dengan pembiasaan membaca do'a sebelum belajar dan membaca surat-surat pendek. Setelah selesai membaca do'a, absen, bernyanyi, tepuk semangat.

Setelah itu guru menjelaskan kegiatan inti hari ini, kemudian guru membagi menjadi dua kelompok sesuai kelompok usia untuk melakukan kegiatan inti. Kemudian guru menjelaskan dan memberi contoh cara kegiatan main. Kegiatan pertama anak-anak bergabung sesuai kelompok usia, kemudian anak-anak membuat angka sesuai usia mereka masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan selanjutnya yaitu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan yang terakhir mengurutkan bilangan 1-10.

Ketika membentuk angka, anak membentuk sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru, dalam kegiatan ini semua anak merasa senang dan antusias.

Kegiatan akhir guru menjelaskan kepada anak tentang identitas bagi seseorang, yang kemudian dilanjutkan dengan mengulas kembali materi dan menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.

3) Tahap Observasi

Pada tahap ini peneliti mengamati bagaimana cara anak membentuk angka tanggal dan bulan lahir mereka masing-masing dengan media playdough, dalam kegiatan ini anak sangat senang karna telah dibagi menjadi dua kelompok meskipun dalam membentuk angka anak masih ada yang belum

terbentuk sempurna dikarenakan ada beberapa anak yang belum memahami konsep bilangan. Sama halnya dengan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan anak masih saja ada yang belum dapat mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan, masih membutuhkan bimbingan guru. Dalam hal mengurutkan angka 1-10 anak sudah ada beberapa anak yang dapat melakukan dengan baik.

b. Siklus II pertemuan kedua

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan guru dan peneliti adalah menentukan tema pembelajaran, menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), mempersiapkan instrumen penelitian, menyiapkan media yang digunakan, lembar observasi aktivitas anak dan menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang berupa foto. Tema pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan tema yang sudah ada disekolah tersebut. Tema yang digunakan dalam pertemuan pertama siklus ke II yaitu keluargaku dengan sub tema anggota keluarga (ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, bibi). Pada pertemuan pertama siklus ke II anak membuat bentuk angka sesuai jumlah keluarga diatas dengan menggunakan *playdough*, kemudian membilang banyak benda, mengurutkan angka 1-10, menyebutkan angka 1-10.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada pertemuan pertama tema yang digunakan adalah keluarga dengan sub anggota keluarga. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Pukul 7.30 WIB anak-anak berbaris di halaman, kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas yang dilanjutkan dengan pembiasaan membaca do'a sebelum belajar dan membaca surat-surat pendek. Setelah selesai membaca do'a, absen, bernyanyi, tepuk semangat.

Setelah itu guru menjelaskan kegiatan inti hari ini, kemudian guru membagi menjadi dua kelompok sesuai kelompok usia untuk melakukan kegiatan inti. Kemudian guru menjelaskan dan memberi contoh cara kegiatan main. Kegiatan pertama anak-anak bergabung sesuai kelompok usia, kemudian anak-anak membuat angka sesuai usia mereka masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan selanjutnya yaitu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan yang terakhir mengurutkan bilangan 1-10.

Ketika membentuk angka, anak membentuk sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru, dalam kegiatan ini semua anak merasa senang dan antusias.

Kegiatan akhir guru menjelaskan kepada anak tentang identitas bagi seseorang, yang kemudian dilanjutkan dengan mengulas kembali materi dan menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.

3) Tahap Observasi

Dari tahap observasi yang dilaksanakan pada siklus II, peneliti menggunakan lembar observasi perkembangan kognitif anak sebagaimana peneliti lakukan pada siklus sebelumnya. Dalam proses pembelajaran peserta didik tampak lebih fokus dan aktif dalam mengikuti belajar mengajar menggunakan media dari *playdough* berwarna warna yang dibuat menjadi bentuk angka.

Kegiatan pada siklus II peserta didik lebih semangat dan tidak terlihat bosan saat pendidik memulai kegiatan bermain dengan menggunakan media *playdough*. Perkembangan kognitif peserta didik bertambah baik. Peserta didik lebih aktif serta aktif bertanya dan bisa mengomentari media yang dibuat oleh pendidik.

c. Siklus II pertemuan ketiga

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan guru dan peneliti adalah menentukan tema pembelajaran, menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), mempersiapkan instrumen penelitian, menyiapkan media yang digunakan, lembar observasi aktivitas anak dan menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang berupa foto. Tema pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan tema yang sudah ada di sekolah tersebut. Tema yang digunakan dalam pertemuan pertama siklus ke II yaitu keluargaku dengan sub tema anggota keluarga (ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, bibi). Pada pertemuan pertama siklus ke II anak membuat bentuk angka sesuai jumlah keluarga diatas

dengan menggunakan *playdough*, kemudian membilang banyak benda, mengurutkan angka 1-10, menyebutkan angka 1-10.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada pertemuan pertama tema yang digunakan adalah keluarga dengan sub anggota keluarga. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Pukul 7.30 WIB anak-anak berbaris di halaman, kemudian anak-anak masuk kedalam kelas yang dilanjutkan dengan pembiasaan membaca do'a sebelum belajar dan membaca surat-surat pendek. Setelah selesai membaca do'a, absen, bernyanyi, tepuk semangat.

Setelah itu guru menjelaskan kegiatan inti hari ini, kemudian guru membagi menjadi dua kelompok sesuai kelompok usia untuk melakukan kegiatan inti. Kemudian guru menjelaskan dan memberi contoh cara kegiatan main. Kegiatan pertama anak-anak bergabung sesuai kelompok usia, kemudian anak-anak membuat angka sesuai usia mereka masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan selanjutnya yaitu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan yang terakhir mengurutkan bilangan 1-10.

Ketika membentuk angka, anak membentuk sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru, dalam kegiatan ini semua anak merasa senang dan antusias.

Kegiatan akhir guru menjelaskan kepada anak tentang identitas bagi seseorang, yang kemudian dilanjutkan dengan mengulas kembali materi dan menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.

3) Tahap Observasi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dari siklus II pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-3 didapatkan hasil perkembangan peserta didik sebagaimana di bawah tabel berikut:

Tabel 9
Hasil Kemampuan Kognitif Peserta Didik kelas B TK Nurul Islam Sridadi
Kabupaten Tanggamus Pada Siklus II

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian						Ket
		1	2	3	4	5	6	
1	Chelsea Renata Putri	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH
2	Daffa Manggala Putra	MB	MB	BSH	MB	BSB	BSH	BSH
3	Dafa Indra Pratama	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
4	Danu Putra Andrian	BSH	MB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
5	Fadila Lutfia Azahra	BSB	BSB	BSH	MB	BSH	BSH	BSB
6	Fika Nadea Putri	BSB	MB	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB
7	Gusli Ahmad	BSH	MB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
8	Hasna Tsabita	MB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
9	Helena Patricia	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	MB	BSB

10	Jonathan Rafael Susanto	BB	BSB	BSH	MB	BSH	BSH	BSB
11	Khoirul Fahmi	BB	BSH	MB	MB	MB	BB	MB
12	Muhammad Arifin Irham	BSH	BSB	MB	BSB	BSH	BSH	BSB
13	Okten Duarta	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
14	Rafa Aditya	BSH	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
15	Ridho Fernando	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
16	Rahmad Rizki	BSH	BSH	BSB	MB	BSB	BSH	BSB
17	Rika Rahmawati	MB	MB	BB	BB	BB	BB	BB
18	Tiara Amelia Putri	BSH	MB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
19	Zakia Aulia Madani	BSH	BSB	MB	BSH	BSB	BSH	BSB
20	Zahra Alvina Dinova	BSB	BSB	BSH	MB	MB	BSH	BSB
<p>Persentase:</p> <p>BB : 5%</p> <p>MB : 5%</p> <p>BSH : 10%</p> <p>BSB : 80%</p>								

Keterangan Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif anak:

1. Mengetahui konsep banyak sedikit
2. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh

3. Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan
4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
5. Menyebutkan lambang bilangan satu sampai sepuluh
6. Mengurutkan bilangan sesuai dengan urutan bilangan 1-10

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda- tanda awal prilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59 (*)

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkanadanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 (**)

BSH : Berkembang SesuaiHarapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda prilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79 (***)

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan prilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100 diberi nilai (****)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak dari pra penelitian yang hanya 2 peserta didik saja yang berkembang sangat baik, setelah di lakukan penelitian tindakan selama 2 siklus perkembangan kognitif anak bertahap meningkat. Pada siklus I, 9 peserta didik atau 45% yang sudah Berkembang Sangat Baik (BSB), dan 3 peserta didik atau 15% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 5 peserta didik atau 25% yang Mulai Berkembang (MB), serta peserta didik yang Belum Berkembang (BB) ada 3 atau 15%. Kemudian dilakukan tindakan pada siklus II perkembangan kognitif anak meningkat yaitu dari

9 peserta didik menjadi 16 artinya dari 45% meningkat menjadi 80% dari jumlah peserta didik keseluruhan.

4) Refleksi

Refleksi pada siklus II dilaksanakan oleh peneliti dan guru kelas B. Berdasarkan hasil observasi guru saat peneliti melakukan penerapan metode bermain dengan media *playdough* yang lebih berbeda bahwa secara umum pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini telah terlaksana dengan baik. Sudah terlihat peserta didik lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan dengan baik lebih serta kondusif dalam kelas. Adapun keaktifan peserta didik tersebut tidak terlepas dari kerja sama peneliti dan guru yang bekerja sama untuk mengkondisikan peserta didik supaya peserta didik mampu mengembangkan kognitifnya dalam penerapan metode bermain dengan media *playdough* lebih berjalan optimal.

Hasil pengamatan ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan ibu Herlina selaku guru kelas BTKNurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus untuk mengetahui pendapat ibu terhadap penggunaan metode bermain dengan menggunakan media *playdough* sebagai berikut:

“Alhamdulillah saya melihat anda melaksanakan 4 kali pertemuan ternyata banyak perubahan yang saya lihat. Mulai dari kondisi kelas yang bervariasi anak-anak lebih aktif dan akrab dengan teman-temannya. Pada saat kegiatan bermain berlangsung dengan menggunakan media

playdough ini sangat bagus untuk perkembangan kognitif anak. Anak-anak terlihat lebih aktif dan antusias dengan adanya media *playdough* yang berbagai macam warna.

Meskipun tidak dipungkiri masih ada kekurangan-kekurangan”. Ungkap ibu Herlina. “iya bu, alhamdulillah saya juga senang melihat sudah ada peningkatan yang positif dari pertemuan-pertemuan sebelumnya, tapi bu saya harap penerapan metode bermain ini tidak terhenti sampai disini, tapi bisa ibu terapkan dikemudian hari untuk proses belajar selanjutnya”, jawab peneliti. Iya mba, Insya Allah akan saya terapkan metode bermain ini dengan menggunakan media yang lebih membuat anak senang dan semangat dalam belajar”. Jawab Ibu Herlina.¹

Adapun perkembangan kognitif peserta didik dari siklus I sampai siklus II mengalami perubahan yang artinya berubah lebih meningkat dari siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 dan dari siklus II pertemuan ke-1 dan ke-2. Sebagaimana tabel di bawah ini:

Tabel 10
Peningkatan Persentase Kemampuan Kognitif Peserta Didik
Kelas B TK Nurul Islam Sridadi
Kabupaten Tanggamus

Siklus	Pertemuan (RKH) ke-	Hasil Penilaian Perkembangan Kecerdasan Interpersonal			
		Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Siklus I	1	15%	25%	15%	45%

¹Herlina, Pendidik Kelas B TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus, 29 Agustus 2016

	2				
	3				
Siklus II	1	5%	5%	10%	80%
	2				
	3				

Berdasarkan tabel peningkatan di atas menurut peneliti sudah mencapai yang diharapkan oleh target awal dalam indikator keberhasilan penelitian yaitu peningkatan 80%, sehingga peneliti menyudahi penelitian pada siklus II ini.

C. Pembahasan

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, baik jasmani maupun rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, sebagai usaha yang dilakukan agar anak usia 4-5 tahun lebih siap untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi kreatif, dengan potensi yang kreatif anak membutuhkan aktifitas atau kegiatan yang kreatif agar dapat mengasah kreativitas dan kognitif anak.

Sebagian guru berpendapat bahwa dengan penggunaan metode dalam pembelajaran membantu anak dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, namun hal tersebut membutuhkan waktu lebih banyak dan persiapan pembelajaran yang variasi dan menarik untuk anak. Dari penelitian yang telah dilakukan bahwa hal tersebut tidak menyelesaikan permasalahan yang ada, sering

kali tujuan yang hendak dicapai kurang berhasil karena penggunaan metode terlalu monoton.

Dalam pembelajaran, metode merupakan cara yang digunakan untuk melakukan pengajaran yang baik dan efektif. Dalam meningkatkan kreatifitas anak perlu menggunakan metode yang menarik dan menyenangkan sehingga tidak membuat anak menjadi bosan dan jenuh. Namun dengan menggunakan metode yang tepat maka keaktifan dan kreatifitas anak akan berkembang dengan baik.

Pada pelaksanaan siklus I yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yaitu dengan menggunakan *mediaplaydough* perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan peserta didik sudah sedikit terlihat mengalami kemajuan diantaranya peserta didik tertarik dalam mendengarkan cerita walaupun tidak keseluruhan artinya hanya sebagian, peserta didik dalam berkomunikasi dengan teman atau dengan pendidik sudah mulai berkembang, dan peserta didik memperhatikan media yang dipakai dalam bercerita serta sudah berani bertanya.

Pada pelaksanaan siklus II yang dilaksanakan 2 kali pertemuan juga dengan menggunakan media *playdough* yang dibuat adonan tepung yang berwarna warni, perkembangan kognitif peserta didik berkembang sangat baik dan bagus. Peserta didik mampu membuat angka dan berbagai macam bentuk sesuai imajinasinya dari media *playdough*, membandingkan banyak sedikit dan sama, mengurutkan bilangan

1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, membilang banyak benda serta lebih mudah memahami konsep bilangan dan lambang bilangan.

Setelah dilaksanakan siklus I dan siklus II, maka selanjutnya peneliti melakukan analisis data perkembangan kognitif peserta didik di TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus yang telah di peroleh melalui observasi dalam tindakan mulai dari pra siklus sampai pada siklus II bahwa peserta didik sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang dipersentasikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 11
Persentase Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta didik
Kelas B TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus
Pada siklus I dan II

No	Hasil	Standar Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1.	Pra Siklus	Belum berkembang	8	40%
		Mulai Berkembang	5	25%
		Berkembang sesuai harapan	5	25%
		Berkembang Sangat Baik	2	10%
2.	Siklusi I	Belum berkembang	3	15%
		Mulai Berkembang	5	25%
		Berkembang sesuai harapan	3	15%
		Berkembang Sangat Baik	9	45%

3.	Siklus II	Belum berkembang	1	5%
		Mulai Berkembang	1	5%
		Berkembang sesuai harapan	2	10%
		Berkembang Sangat Baik	16	80%

Berdasarkan penjabaran persentase di atas, maka perkembangan kognitif peserta didik melalui metode bermain dengan menggunakan media *playdough* sudah sangat baik, karena jumlah peserta didik yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dari hanya 2 peserta didik saja atau 10%, kemudian bertambah setelah diadakannya tindakan siklus I menjadi 8 peserta didik atau 45% yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan pada siklus II anak Berkembang Sangat Baik (BSB) bertambah 16 peserta didik atau 80%. Dari siklus I dan siklus II ini ternyata standar pencapaian yang ditargetkan yaitu 80% sudah tercapai.

Berdasarkan hasil di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa setelah adanya penerapan metode bermain dengan menggunakan media *playdough* sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan peserta didik kelas B di TK Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus diperoleh hasil pada tiap siklusnya dan menunjukkan hasil yang sangat baik.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Penerapan metode bermain dengan menggunakan media *playdough* dapat mengembangkan kognitif anak terutama dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak di TKNurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus.

Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan perkembangan Kognitif peserta didik yang telah mencapai standar penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB), yang mana pada pra penelitian peserta didik yang Berkembang Sangat Baik hanya ada 2 peserta didik atau 10% saja dari semua peserta didik yang berjumlah 20 anak. Setelah dilakukan penelitian pada siklus I peserta didik yang Berkembang Sangat Baik meningkat menjadi 9 peserta didik atau 45%, dan pada siklus II bertambah lagi peserta didik yang berkembang sesuai harapan menjadi 16 peserta didik atau 80%, peserta didik telah mencapai standar penilaian yang telah ditetapkan yakni sebesar 80% dari jumlah keseluruhan anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian penerapan metode bermain dengan menggunakan media *playdough* di TKNurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus, maka penulis dapat ajukan saran-saran dan diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi beberapa pihak antara lain:

1. Bagi Pendidik

Disarankan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain kegiatan pembelajaran anak yang lebih efektif, bervariasi dan menyenangkan. Bagi pendidik disarankan untuk membuat lembar penilaian dalam setiap aspek perkembangan anak, guna untuk mengetahui perkembangan peserta didik.

2. Bagi Kepala TKNurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus

Disarankan untuk lebih menyediakan sarana dan prasarana guna media pembelajaran anak di Taman Kanak-kanak Nurul Islam Sridadi Kabupaten Tanggamus agar kemampuan Kognitif anak di Taman Kanak-kanak Nurul Islam Sridadi dapat meningkat dengan baik.

C. Penutup

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan, hidayah dan taufik-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari meskipun dalam penulisan ini telah berusaha semaksimal mungkin, namun dalam penulisan ini tidak lepas dari kesalahan dan kekeliruan.

Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari berbagai pihak demi perbaikan yang akan datang untuk mencapai kesempurnaan. Akhirnya penulis hanya berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amiiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityasari Anggraini, *Main Matematika Yuk*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013
- Arikunto Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Semarang: Toha Putra, 1989
- Depdiknas, *Kurikulum Hasil Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, 2002
- Depdiknas, *peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 58 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, 2009
- DR Damayanti, *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prassekolah Islam*. Jakarta: Grasindo, 2005
- Fadlillah Muhammad, *Desain Pembelajaran Paud*. Jogjakarta: AR-RUZ MEDIA, 2012
- Gustian Edi, *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah*. Jakarta: Puspa Swara, 2001
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005
- Muslich Masnur, *Melaksanakan PTK itu Mudah.*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014
- Nuraini S. Yuliani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Permata Putri Media, 2012
- Paizaludin dan Ermalinda, *Pedoman Penelitian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Alfabeta, 2013
- Pamilu Anik, *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Citra Media, 2007
- Pratisti Dinar Wiwien, *Psikologi Anak Usia Dini*. Bogor: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008
- R Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Renika Cipta, 2004
- Rahmawati Dwi, *Permainan Kreatif Mengenal Angka 1-10*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2013
- Santrock W. Jhon, *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Jakarta: Erlangga, 2002

Soedjatmoko, *Panduan Berhitung Lengkap*. Jakarta: Cv Aneka, 1994

Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia, 2010

Triharso Agung, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta, 2013

Yus Anita, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011

Yusuf Munawir. Dkk, *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar*. Solo: Tiga Serangkai, 2003

Zaman Badru. Dkk, *Media dan Sumber Belajar Anak-Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009