

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN  
KARTU ANGKA DI TK HANDAYANI KELOMPOK B KEC. SINDANG DANAU**

**OKU SELATAN**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Syarat-syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**DESI TRI HARTATI**

**NPM. 1311070035**

**Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)RADEN INTAN LAMPUNG**

**1439 H / 2018 M**

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN  
KARTU ANGKA DI TK HANDAYANI KELOMPOK B KEC. SINDANG DANAU**

**OKU SELATAN**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Syarat-syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh**

**DESI TRI HARTATI**

**NPM. 1311070035**

**Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

Pembimbing I : Dr. Romlah, M.Pd.I

Pembimbing II : Syafrimen, M.Ed, Ph.D

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)RADEN INTAN LAMPUNG**

**1439 H / 2018 M**

## **ABSTRAK**

### **MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DI TK HANDAYANI KELOMPOK B KEC. SINDANG DANAU OKU SELATAN**

**OLEH:**

**DESI TRI HARTATI**

Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif adalah permainan kartu angka. Permainan kartu angka merupakan media yang dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana proses guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui penerapan permainan kartu angka. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek satu orang guru. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumen analisis. Selanjutnya data dianalisis secara kualitatif menggunakan cara reduksi data, pengkajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu angka dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: a) menyiapkan siswa terlebih dahulu sebelum kegiatan berlangsung, b) menyediakan media yang menarik dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka, c) memberikan contoh mengenai tahapan-tahapan dalam proses kegiatan permainan kartu angka, d) guru meletakkan kartu angka diatas meja dan membiarkan anak mencari kartu yang disebutkan oleh guru, e) memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kartu angka, f) evaluasi kegiatan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka. Dari keenam langkah tersebut dapat disimpulkan bahwa guru sudah menerapkan langkah-langkah permainan kartu angka dengan baik dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

***Kata kunci :Kemampuan Kognitif, Permainan Kartu Angka***



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp ( 0721 )  
703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DI TK  
HANDAYANI KELOMPOK B KEC. SINDANG  
DANAU OKU SELATAN**

**Nama : DESI TRI HARTATI  
NPM : 1311070035  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Dr. Romlah, M.Pd.I**  
NIP. 196306121993032002

**Pembimbing II**

**Syafrimen, M.Ed, Ph.D**  
NIP. 19770807 200501 1005

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Dr. Hi. Meriyati, M.Pd**  
NIP. 196906081994032001



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat : Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260**

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul : **MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DI TK HANDAYANI KELOMPOK B KEC. SINDANG DANAU OKU SELATAN** disusun oleh **DESI TRI HARTATI, NPM. 1311070035**, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada: hari/ tanggal: Rabu, 28 Maret 2018.

**TIM MUNAQASYAH**

Ketua	: Dr. Hj. Meriyati, M. Pd	(.....)
Sekretaris	: Neni Mulya, M.Pd	(.....)
Penguji Utama	: Dr. Sovia Mas Ayu, MA	(.....)
Penguji Kedua	: Dr. Romlah, M.Pd.I	(.....)
Penguji Pendamping	: Syafrimen, M.Ed., Ph.D	(.....)

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. B. Chairul Anwar, M.Pd**

NID. 5608101987031001

## MOTTO

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

*Artinya: “Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggung jawaban.” (Q.S Al-isra’ : 36)<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, ( Jakarta : Darus Sunah, 2001 ). h. 285

## PERSEMBAHAN

Cerahnya mentari akan tampak setelah gelapnya malam. Pelangi nan indah pun tampak setelah turunnya hujan. Indahnya kehidupan tak mudah untuk diraih, harus melewati jalan yang terjal dan berliku. Meski terkadang lelah menerpa, namun warna-warni kehidupan justru akan terasa saat semua jalan terlewati. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

1. Pahlawan sejati dalam hidupku, Kedua orang tuaku Ayahanda tercinta Hansidi dan Ibunda terkasih Susilawarni yang senantiasa dalam setiap sujudnya selalu mendo'akan untuk keberhasilan anak-anak tercintanya. Terimakasih atas limpahan kasih sayang yang tiada terhingga, bagai sang surya menyinari dunia. Yang selalu memotivasiku, membuatku semangat untuk menggapai cita-cita dan meraih kesuksesan.
2. Kakak-kakakku Pajri Irawan S.Pd.I, Zuhri Hidayat S.H Adik-adikku Diana Putri, Haris No Panca Wardana tersayang, terimakasih atas do'a kasih sayang dan persaudaraan yang kalian berikan. Semoga kita bisa membuat orang tua kita selalu tersenyum bahagia dan selalu berusaha menjadi anak yang soleh dan soleha amiin.
3. Teman-teman PIAUD angkatan 2013 yang selama ini membantu dan memberikan motivasi serta inspirasi.

4. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang ku banggakan tempatku menuntut ilmu.

## 5. RIWAYAT HIDUP

6.

7. Desi Tri Hartati, dilahirkan di Desa uludanau, Kecamatan Sindang Danau, Kabupaten Oku Selatan, pada tanggal 05 Desember 1994. Anak ketiga dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Hansidi dan Ibu Susilawarni.

8. Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis adalah pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Di Desa Uludanau, Kecamatan Sindang Danau, Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan yang dimulai pada tahun 2001 dan diselesaikan pada tahun 2007. Pada tahun 2007 sampai 2010, penulis melanjutkan ke Madrasah Tsanawiyah (MTs) Di Desa Uludanau, Kecamatan Sindang Danau, Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan. Penulis juga melanjutkan pendidikan jenjang selanjutnya, yaitu ke Sekolah Menengah Atas (SMA) Di Desa Ulu Danau, Kecamatan Sindang Danau, Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan dari tahun 2010 sampai dengan tahun 2013. Kemudian pada tahun 2013 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

9.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamiin, Segala puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, Pemelihara seluruh alam raya atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini. Shalawat serta salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW dan keluarganya yang senantiasa menjadi uswatun bagi umat manusia. Skripsi ini dikerjakan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas. terselesaikannya skripsi ini tentunya taklepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak. Oleh karena itu, tak salah kiranya bila penulis mengungkapkan rasa terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. H.Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam mengikuti pendidikan hingga selesainya penulisan skripsi.
2. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

3. Dr. Romlah, M.Pd.I selaku sekretaris jurusan pendidikan islam anak usia dini sekaligus selaku dosen pembimbing I dan bapak Syafrimen M.Ed.Ph.D selaku pembimbing II yang telah memberikan waktu, bimbingan dan arahan kepada penulis dari sebelum penelitian hingga terselesainya skripsi ini.
4. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua yang telah diberikan kepada penulis akan memperoleh pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga Allah memberikan manfaat serta keberkahan pada skripsi ini. Amin.

Bandar Lampung, 16 Maret 2018

Penulis,



**DESI TRI HARTATI**

**NPM.1311070035**

## DAFTAR ISI

	<b>Hal.</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	13
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
<b>A. Perkembangan Kognitif.....</b>	<b>15</b>
1. Pengertian Kemampuan Kognitif.....	15
2. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Anak.....	17
3. Karakteristik dan Klasifikasi Perkembangan Kognitif .....	19

4. Kemampuan Kognitif yang dimiliki Anak Usia Prasekolah.....	21
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak .....	23
6. Urgensi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak.....	28
<b>B. Tinjauan Tentang Bermain.....</b>	<b>29</b>
1. Pengertian Bermain.....	29
2. Bentuk/ Kategori Permainan Anak .....	32
3. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak .....	36
4. Pengertian Permainan Kartu Angka.....	39
5. Manfaat Permainan Kartu Angka .....	41
6. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Kartu Angka .....	42
7. langkah-langkah Permainan Kartu Angka .....	42
<b>C. Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka....</b>	<b>44</b>

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	47
B. Subjek dan Obyek Penelitian .....	48
C. Lokasi Penelitian.....	49
D. Tehnik Pengumpulan Data .....	50
E. Instrumen Penelitian .....	54
F. Teknik Analisa Data .....	54

### **BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	57
B. ..Hasil Penelitian .....	61
C. Pembahasan .....	68

### **BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75
C. Penutup.....	75

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kisi-Kisi Observasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Tk Handayani Kec. Sindang Danau Oku Selatan
- Lampiran 2 lembar observasi untuk guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Handayani  
sindang danau oku selatan
- Lampiran 3 Lembar Wawancara Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka di TK Handayani Kec. Sindang Danau Oku Selatan
- Lampiran 4 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 6 Kartu Konsultasi
- Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 8 Foto Kegiatan Bermain Kartu Angka

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan kognitif peserta didik adalah tugas utama dari proses pembelajaran / proses belajar mengajar kita. Kognitif manusia mencakup sejumlah ciri seperti perhatian, Persepsi, pemikiran, penalaran, ingatan, pembentukan dan pengembangan bahasa, pemecahan masalah, analisis dan Kapasitas sintesis, imajinasi kreatif, niat, dan lain-lain.<sup>2</sup>

Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya kordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, makin kreatif, bebas dan imajinatif.<sup>3</sup> Perkembangan kognitif dapat dianggap sebagai salah satu petunjuk utama.<sup>4</sup> Proses kognitif melibatkan perubahan-perubahan dalam kemampuan dan pola berfikir, kemahiran berbahsa, dan cara individu memperoleh pengetahuan dari lingkungannya.<sup>5</sup> Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek anak yang berkaitan dengan pengetahuan, yakni semua proses psikologi yang berkaitan dengan

---

<sup>2</sup>Tapan Kumar Basantia dkk. MAI (Multi-Dimensional Activity Based Integrated Approach) A Strategy For Cognitive Development Of The Learners At The Elementary Stage, (*Journal International Education Studies*, US-China Education Review B 1, 2012). h. 69

<sup>3</sup> Diah Galih Wahyuni DKK, *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Stick Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif*, (Jurnal PAUD, vol 4 no 2 Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja). 2016

<sup>4</sup>Pavel M. Gorev, Estimation Of The Level Of Cognitive Development Of A Preschool Child Using The System Of Situations With Mathematical Contents, (*International Journal Of Environmental & Science Education*, University Of Humanities, 2016).h. 694

<sup>5</sup> Devi Nawang Sasi, , *Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Dan Kognitif Anak Melalui Senam Irama*, (Banndung, Edisi No 1. 2011). h, 48

bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Pada dasarnya kemampuan kognitif sangat penting dikembangkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya.<sup>6</sup>

Piaget menyatakan bahwa anak-anak secara aktif membangun pemahaman mereka mengenai dunia dan melalui empat tahap perkembangan kognitif.<sup>7</sup> Piaget berpendapat bahwa anak pada rentang usia 3-6 tahun masuk dalam perkembangan berpikir praoperasional konkret pada saat sifat egosentris pada anak semakin nyata.<sup>8</sup>

Menurut Chaplin kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, menghubungkan, kemampuan menilai, dan mempertimbangkan. Sedangkan menurut Susanto berpendapat bahwa kemampuan kognitif yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>9</sup>

Menurut pendapat para pakar diatas dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kemampuan kognitif pada anak TK berhubungan dengan daya pikir mereka.

---

<sup>6</sup> Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wirya, Didith Pramunditya Ambara, Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Tk Santa Maria, (*Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, VOL 2 No 1. 2014)

<sup>7</sup> John W. Santrock, *Life- Span Development Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2016), h. 27-28

<sup>8</sup> Rositawati, Ni Made Wiwin; Agung, Anak Agung Gede; Jampel, I. Nyoman. Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif. (*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2014), 2.1.

<sup>9</sup> Rini Priliantini Sugianto dan Deti Rostika, Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak, (*Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Indonesia*.VOL 1 NO 3) 2013.

Sebagaimana diterangkan dalam firman Allah dalam al-Qur'an: (Surat Al-Baqarah : 164)

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفَلَكَ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ  
بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ  
فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ  
لَايَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ﴿١٦٤﴾

“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu dia dihidupkan bumi sesudah mati (kering)-nya dan dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh terdapat tanda-tanda (kekuasaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan” (Q.S Al-Baqarah: 164).<sup>10</sup>

Di era globalisasi ini, dibutuhkan sumber daya manusia berkualitas yang mampu menghadapi perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), sehingga dapat mengikuti perkembangan kemajuan zaman di segala bidang. Namun pada kenyataannya, sumber daya manusia yang dimiliki oleh bangsa Indonesia sangat tidak kompetitif. Menurut laporan *United Naion Development Programme* (UNDP,2009), mengungkapkan bahwa *Human Development Index* (HDI) Indonesia berada diperingkat 111 dari 182 negara. Hal ini, menunjukkan belum adanya

<sup>10</sup> Kementerian Agama RI, 2013, *Al-Qur'an Dan Terjemah*, (Bandung: Diponegoro), h. 25

perbaikan secara signifikan yang dilakukan bangsa Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan.<sup>11</sup>

Pendidikan anak usia dini (PAUD) berdasarkan undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Selanjutnya pada bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah 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 rohani dan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>12</sup>

Senada dengan pernyataan diatas, pembinaan terhadap anak usia dini seharusnya dilakukan berkelanjutan, hal ini senada dengan penelitian Zinsser & Dusenbury, dalam jurnal penelitiannya menyatakan “*Be clearly written and comprehensive to include children from preschool through 12th grade. Strive for cultural and linguistic sensitivity. Include guidelines for practitioners on how to form*

---

<sup>11</sup> Putu Eka Budi Utami, Ketut Pudjawan, Kadek Suartama, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif*, (E-Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1), 2014

<sup>12</sup> Undang-Undang System Pendidikan Nasional (SISDIKNAS No 20 Tahun 2003, Yogyakarta Dharma Bakti, 2005), h. 8

*positive environments and how to support children's social and emotional development. Include discussions of strategies for enhancing implementation.*"<sup>13</sup>

Pendidikan anak usia dini kini semakin berkembang di masyarakat. Kesadaran akan pentingnya pemberian rangsangan dan perhatian kepada anak usia dini dilakukan, mengingat mereka sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik fisik maupun mental. Menurut Bloom dan Siti Musarofah, anak yang berada dalam rentang 0-4 perkembangan kecerdasan mengalami peningkatan sekitar 50%, masa emas (golden age) dan usia 4-8 tahun berkembang menjadi 80%. Perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya di masa depan.<sup>14</sup>

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat baik dalam memberikan kerangka dasar yang dilakukan pendidik dan orangtua dalam proses perawatan, pengasuhan, pendidikan pada anak dengan melalui rangsangan yang dapat membantu tumbuh kembangnya perkembangan anak baik rohani maupun jasmani untuk proses pendidikan selanjutnya.

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan. Pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya. Dengan kata lain, orangtua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Fauziddin, Moh. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Membilang Dengan Metode Bermain Media Kartu Angka. (*Jurnal Audi*), 2017. h.60-61

<sup>14</sup> Siti Musarofah, *Analisis Perkembangan Pendekatan Sentra Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak* (Jakarta : Ghalia Indonesia, 2011), h. 3

<sup>15</sup> Ni Putu Ayu Rusdiani, *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*, (*Journal PG-PAUD*, Volume 2 No 1, Universitas Pendidikan Ganesha.).2014

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah, karakteristik anak usia dini antara lain : memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar, memiliki sikap egosentris, memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek, merupakan bagian dari makhluk sosial.<sup>16</sup>

Jean piaget menamakan masa kanak-kanak awal, dari sekitar usia 2 sampai 7 tahun, sebagai tahap praoperasional, karena anak-anak belum siap untuk terlibat dalam *operasi* atau manipulasi mental yang mensyaratkan pemikiran logis. Karakteristik perkembangan dalam tahap utama kedua perkembangan kognitif adalah perluasan penggunaan pemikiran simbolis, atau kemampuan representasional, yang pertama kali muncul pada akhir tahap sensorimotor. Kemajuan dalam pemikiran simbolis diikuti oleh pertumbuhan pemahaman akan ruang, kausalitas, identitas, kategorisasi dan angka.<sup>17</sup>

Adapun kegiatan atau permainan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah melalui permainan kartu angka. Penting sekali diusia 5-6 tahun dikenalkan pendidikan dasar salah satunya yaitu

---

<sup>16</sup> Gusti Ayu Made Mertadi, Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak, (Journal *PG-PAUD* Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1).2014

<sup>17</sup> Diane E. Papalia, *Human Development Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, Edisi Kesembilan, 2010) h. 323

dengan mengenalkan angka,<sup>18</sup> cara ini dianggap sangat efektif bagaimana mengenalkan angka sejak dini dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak. Melalui sebuah permainan seorang anak dapat belajar banyak hal, karena dengan bermain anak-anak merasa senang dan mampu berkonsentrasi lebih lama sehingga kemampuan mengingat mereka menjadi lebih baik.<sup>19</sup>

Tahap pendidikan anak usia dini, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian.<sup>20</sup> Oleh karena itu kegiatan bermain menstimulusi berbagai otak, maka tidak berlebihan jika permainan ini menjadi efek positif terhadap perkembangan kognitif anak pada rentang usia 6 tahun.

Lingkup perkembangan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun yang terdapat dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini, terdiri atas, a) pengetahuan umum dan sains, b) konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, c) konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

---

<sup>18</sup> Budianto, Achmad Zakki Falani, Implementasi Teknologi Game Untuk Pengenalan Angka Pada Anak Usia 3-4 Tahun Berbasis Android: (Jurnal Universitas Narotama Surabaya, Vol 1 No 2), 2015. h.54.

<sup>19</sup> Rosa Delima, Nevi Kurnia Arianti, Bramasti Pramudyawardani, Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun, (*Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi. Yogyakarta. VOL 1 NO 1*), 2015. h. 41

<sup>20</sup> M.Taofik Chulkamdi, Sulis Purnomo, Perancangan Dan Implementasi Game Interaktif Pengenalan Huruf Dan Angka Untuk Media Pembelajaran Di Paud Wachid Hasyim Pongok Kabupaten Blitar, (*Jurnal Antivirus. Vol 10 No 1*), 2016,. h.17

Perkembangan kognitif itulah yang diharapkan tercapai dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini.<sup>21</sup>

Ada beberapa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun yang harus dicapai dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Handayani Sindang Danau Oku Selatan**

No	Aspek	Tingkat PencapaianPerkembangan
1	Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</li> <li>2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari – hari.</li> <li>3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</li> <li>4. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran yang sama</li> <li>5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling terkecil ke paling besar atau sebaliknya</li> </ol>

*Sumber :Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014<sup>22</sup>*

Menyadari pentingnya aspek perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini di antara aspek pengembangan aspek lainnya, aspek kemampuan kognitif termasuk di dalamnya adalah pembelajaran berhitung atau membilang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka kegiatan membilang atau pengenalan angka sudah dimulai dini. Namun pada kenyataannya anak menganggap kegiatan

<sup>21</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Pendidikan Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta, 2011), h. 60

<sup>22</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar PAUD*, h. 25

membilang sebagai pelajaran yang sangat membosankan, karena sifat berhitung yang dinilai masih abstrak dan tahap perkembangan berpikir anak usia dini belum pada tahap tersebut. Selain itu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru turut menyumbangkan rasa kebosanan pada anak.

Pada saat penulis melakukan observasi langsung, proses pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Handayani Kec. Sindang Danau Oku Selatan pada kenyataannya upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka sudah dilakukan akan tetapi masih belum maksimal. Hal ini terlihat pada saat kegiatan berlangsung di dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak masih menitik beratkan kepada hasil akhir bukan proses berlangsungnya pemahaman tentang kegiatan, sehingga indikator pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan belum berkembang optimal.<sup>23</sup>

Berdasarkan hasil praobservasi yang peneliti lakukan di TK Handayani Kec. Sindang Danau Oku Selatan pada kenyataannya sebagian anak kemampuan kognitifnya masih belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada saat guru mengajak anak menyebutkan bilangan, anak sudah dapat menyebutkannya akan tetapi belum mengerti lambang bilangannya. Anak masih merasa kebingungan ketika diminta menyebutkan beberapa lambang bilangan secara runtut, lambang bilangan 6 dan 9 pun terkadang anak masih kesulitan dalam membedakannya. Didalam

---

<sup>23</sup> Observasi Di Kelas B Taman Kanak-Kanak Handayani Kec. Sindang Danau Oku Selatan 20 Februari 2017

menghubungkan benda dengan lambang bilangannya masih banyak anak yang melakukan kesalahan dalam menghubungkan atau memasangkannya, dan anak masih kebingungan pada saat mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling terkecil ke paling besar atau sebaliknya .<sup>24</sup>

Berdasarkan temuan permasalahan-permasalahan yang di temukan di TK Handayani I Sindang Danau Oku Selatan, mengenai kemampuan kognitif dan mengingat betapa pentingnya perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini, maka mendorong penulis untuk melakukan penelitian, yang berjudul, “ Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka Di TK Handayani I Sindang Danau Oku Selatan”.

Mayke yang menyatakan bahwa belajar dengan bermain kartu angka memberi kesempatan kepada anak, dapat mengulang-ngulang, bisa menemukan sendiri, anak dapat bereksplorasi, anak juga mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.<sup>25</sup>

Menurut Musfiroh, “Kartu angka adalah kartu yang bertujuan untuk merangsang kemampuan numerik, yaitu simbol angka, konsep pembilangan, media angka, permainan angka, permainan hitungan, menyanyi, teka-teki dan jumlah

---

<sup>24</sup> Observasi Di Kelas B Taman Kanak-Kanak Handayani Kec. Sindang Danau Oku Selatan 20 Februari 2017

<sup>25</sup> Sumyadewi, Ni Luh; Wirya, Nyoman; Jampel, I. Nyoman. Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Tk Widhya Brata Mengwi. (*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*), 2014, 2.1.

angka". Dengan menggunakan kartu angka dapat menyalurkan rangsangan berpikir, perhatian serta minat dalam belajar matematika bagi anak.<sup>26</sup>

Media kartu angka merupakan media yang sering dipergunakan guru dalam memperkenalkan bilangan. Hal ini diperkuat juga oleh penelitian-penelitian sebelumnya, Penelitian yang dilakukan oleh Luh Sekartin, Nyoman Wirya, Mutiara Magta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara metode bermain berbantuan media kartu angka dengan metode konvensional terhadap perkembangan kognitif pada anak kelompok B (5-6 tahun). Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa metode bermain berbantuan media kartu angka berpengaruh positif terhadap hasil perkembangan kognitif anak.<sup>27</sup>

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Moh Fauziddin dari STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan setelah melakukan kegiatan membilang dengan dengan metode bermain media kartu angka, hasil penelitian dari Moh Fauziddin ini bahwa melalui bermain kartu angka dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dan mendapatkan presentase sebesar 80% dengan kategori sangat tinggi dan dianggap sudah maksimal.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Aryanita, Kiki; Ali, Muhamad; Yuniarni, Desni. Pemanfaatan Kartu Angka 1-10 Dalam Penguasaan Konsep Bilangan Kelompok A Di Tk. (*Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*), 2015.h. 2

<sup>27</sup> Luh Sekartini, Nyoman Wira, Mutiara Magta, Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B, (*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, Vo.5 No. 2.*), h. 217

<sup>28</sup> Moh Fauziddin, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Membilang Dengan Metode Bermain Media Kartu Angka*, (*Jurnal Audi, Volume 1, Nomor 2*)

Menurut penelitian yang penulis baca yang dilakukan oleh Siti Aisyah dari Universitas Negeri Surabaya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pengenalan konsep bilangan melalui media kartu angka mengalami peningkatan kemampuan kognitif anak. Anak lebih senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan semakin aktif, sehingga dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran dengan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dengan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini di TK Mutiara Surabaya.<sup>29</sup>

Berdasarkan jurnal penelitian di atas penulis menyimpulkan bahwa melalui permainan media kartu angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia dini.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan penulis, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif dengan menggunakan permainan kartu angka sebagai media/ bahan kegiatan anak belum berkembang secara maksimal
2. Masih kurangnya memaksimalkan media yang ada di sekolah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak

---

<sup>29</sup> Siti Aisyah, *Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Tk Islam Mutiara Surabaya*, (Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya)

### **C. Batasan Masalah**

Berbagai permasalahan yang ada di TK Handayani pada anak mengenai perkembangan kognitif, maka penulis hanya akan membahas tentang mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan kartu angka kelompok B di TK Handayani Sindang Danau Oku Selatan.

### **D. Rumusan Masalah**

Bedasarkan dari batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Kartu Angka Di TK Handayani Sindang Danau Oku Selatan ?”

### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimnakah upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan kartu angka di Taman Kanak-Kanak Handaani Sindang Danau Oku Selatan.

Sedangkan manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

#### **1. Manfaat teoritis**

Memperkuat teori tentang kognitif yang dikembangkan melalui permainan kartu angka pengetahuan atau temuan tentang pengembangan kemampuan kognitif.

#### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat untuk:

- a. Guru: memberikan kontribusi yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan mengenai permainan kartu angka untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak ditingkat pendidikan anak usia dini.
- b. Anak: dapat mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan kartu angka yang menyenangkan.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### D. Perkembangan Kognitif

##### 1. Pengertian kemampuan kognitif

Dalam konsep umum menurut Drever yang dikutip oleh Desmita, “kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap metode pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran.<sup>30</sup>Oleh karena itu, secara sederhana kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djarmah kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai, karena penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.<sup>31</sup>

Sementara itu FJ.Monks dkk mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.<sup>32</sup>

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *conition* pada manusia menjadi salah satu yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelolaan

---

<sup>30</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung Remaja Rosdakarya, 2009) h. 97

<sup>31</sup> Syaiful Bahri Djarmah, *Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta Rineka Cipta, 2002), h.168

<sup>32</sup> Fj. Monks Dkk, *Psikologi Perkembangan*, ( Yogyakarta Gajah Mada Universitas Press, 1989) h. 176

informasi, pemecahan masalah, dan keyakinan pada diri anak didik karena manusia tanpa ranah kognitif maka tidak mungkin dapat memahami faedah materi pelajaran yang diberikan.

Piaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif di dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Anak tidak pasif menerima informasi. Walaupun proses befikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasi oleh pengalamannya dengan dunia sekitar dia, namun anak juga berperan aktif dalam menginterpretasikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman, serta dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi mengenai dunia yang telah ia punyai.<sup>33</sup>

Menurut Sujiono, kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terlihat pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur disamping itu pengembangan kognitif juga merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar yang penting agar anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya.<sup>34</sup>

Menurut Desmita dalam bukunya menyatakan perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian

---

<sup>33</sup> Psikologi Perkembangan, *Op, Cit*, h. 46

<sup>34</sup> Ni Putu Ayu Rusdiani, Nyoman Wirya, Nyoman Jampel, *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*, (Journal *Pg-Paud* Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1). 2014

(pengetahuan) yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.<sup>35</sup>

Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Berbagai pengetahuan tersebut kemudian digunakan sebagai bekal bagi anak usia dini untuk melangsungkan hidupnya dan menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah SWT.<sup>36</sup>

Berdasarkan pengertian kognitif di atas dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran merupakan istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi yang berhubungan dengan fikiran yang memungkinkan memperoleh pengalaman serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses kehidupan manusia, dan dikenalkan sejak usia dini.

## 2. Tahap-tahap 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. Piaget membagi

<sup>35</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 103

<sup>36</sup> Nova Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Gava Media, 2014), h. 62

perkembangan kognitif kedalam empat fase yaitu fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasi konkret an fase operasional formal, yaitu:

a. Sensorimotor (0-2 tahun)

Selama perkembangan dalam priode sensori-motor yang berlangsung sejak anak lahir sampai usia 2 tahun, intelegensi yang dimiliki anak tersebut masih berbentuk primitive dalam arti masih didasarkan dalam prilaku teruka. Anak pada priode ini mengikuti belajar bagaimana mengikuti dunia kebendaan secara praktis dan belajar menimbulkan efek tertentu tanpa memahami apa yang sedang ia perbuat.dalam rentang waktu usia 18 hingga 24 bulan ini barulah kemampuan mengenal objek *permanence* anak tersebut muncul secara bertahap dan sistematis. Pada tahap ini tindakan bayi menggunakan indra-indra dan keterampilan-keterampilan motoriknya untuk menjelajahi an belajar tentang dunia.<sup>37</sup>

b. Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini, anak mulai mampu menerangkan dunia melalui kata-kata dan gambar. Namun, anak belum mampu melakukan tindakan mental yang diintemalisasikan yang memungkinkan anak melakukan secara mental hal-hal yang dahulu dilakukan secara fisik.

---

<sup>37</sup> Penney Upton, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 151

c. Oprasional konkrit (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak-anak mulai mampu berfikir logis untuk menggantikan cara berfikir sebelumnya yang masih bersifat intuitif-primitif, namun membutuhkan contoh-contoh konkret.

d. Formal oprasional (11-15 tahun)

Dalam tahapan perkembangan formal oprasional, 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 pada usia remaja hingga 15 tahun, tetapi juga bagi remaja dan bahkan orang dewasa yang berusia lebih tua.<sup>38</sup>

### 3. Karakteristik dan klasifikasi perkembangan kognitif

Karakteristik dan klasifikasi perkembangan kognitif merupakan pengetahuan yang harus di miliki 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.<sup>39</sup>

<sup>38</sup> Wiwien Dinar Pratisti, *Psikologi Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks. 2008), h. 41

<sup>39</sup> Yuliani Nurani Sujiono Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Unuversitas Terbuka, 2013), h. 21

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 Rahman yang dikutip oleh Srianis dkk, dalam perkembangan kognitif tahap ini banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya.<sup>40</sup> Pengenalan bilangan seperti yang dikemukakan oleh Fatimah tentang perkembangan konsep bilangan pada anak:

1. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10
2. Anak dapat mengenal lambang bilangan
3. Anak dapat menghitung benda<sup>41</sup>

Yusuf dalam Masitoh dkk mengemukakan bahwa perkembangan kognitif pada masa pra-sekolah adalah: Mampu berfikir dengan menggunakan symbol. Berfikir masih dibatasi oleh persepsi. Mereka meyakini apa objek dalam waktu yang sama. Cara berfikir mereka bersifat memusat. Berfikir masih kaku. Cara berfikirnya fokus kepada keadaan awal atau akhir suatu transformasi, bukan kepada transformasi itu

---

<sup>40</sup> Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujjanti, "Penerapan Metode Bermain *Puzzle* Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk" *E-(Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2 No 1 Tahun 2014), h.3

<sup>41</sup> Normala R. Kolly, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media Konkrit Penutup Botol pada Anak Usia Dini Dikelompok A Cempaka Putih Kabupaten Gorontalo Utara". (*Jurnal S1 Jurusan PG. PAUD FIP UNG*), h.5

sendiri. Anak sudah mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar atau dimensi seperti kesamaan warna, bentuk dan ukuran.<sup>42</sup>

Menurut Piaget usia 5-6 tahun merupakan pra-operasional kongkrit pada tahap ini anak dapat memanipulasi symbol-simbol termasuk kata-kata. 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 telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulasi yang tepat maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya.

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 yang berbeda apabila pada anak diberikan stimulus dari lingkungannya maka anak akan mampu menjalani tugas-tugas perkembangannya dengan baik.

#### **4. Kemampuan kognitif yang dimiliki anak usia prasekolah**

##### **a. fungsi simbolis**

fungsi simbolis merupakan individu untuk menggunakan representasi mental atau menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata, angka dan gambar ketika

---

<sup>42</sup> Wildayenti, 20012, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka*, (Pg Paud, Vol. I No. 1), h. 2

individu meletakkan pada maknanya. Simbol dapat membantu anak untuk mengenal dan mempelajari satu hal yang tidak hadir secara fisik atau tidak dapat dilihat anak secara langsung saat sedang mempelajarinya.

b. memahami identitas

Pada usia prasekolah, anak mulai dapat memahami identitas dari suatu objek. Anak sudah mulai bisa membedakan bahwa objek yang satu bisa sama atau berbeda dengan objek lain.

c. memahami sebab akibat

Anak usia prasekolah, pada situasi yang ia pahami, anak sudah dapat menghubungkan sebab akibat secara akurat contohnya anak berbicara pelan-pelan karena khawatir ayahnya yang sedang tidur akan terbangun. Namun begitu, menurut Piaget anak belum dapat memahami sebab dan akibat secara logis sepenuhnya.

d. memahami klasifikasi

Pada usia sekitar 4 tahun, anak sudah dapat mengklasifikasikan dua hal yaitu warna dan bentuk. Anak sudah dapat membedakan nama yang “bagus dan jelek” “baik dan jahat”. Anak sudah dapat membedakan mana yang sama dan mana yang berbeda. Dengan kemampuannya untuk mengklasifikasikan benda, anak akan lebih dapat mengatur banyak aspek dalam kehidupannya. Namun begitu, anak belum dapat memahami perbedaan antara benda mati. Anak masih sering memperlakukan benda mati sebagai benda hidup yang disebut dengan istilah animisme.

e. memahami angka-angka

Anak usia prasekolah khususnya mulai usia 4 tahun, mereka sudah dapat memahami konsep angka, mereka sudah dapat melakukan penjumlahan sederhana, mereka memahami konsep banyak dan sedikit, mereka sudah mengetahui binatang mana yang paling tinggi diantara binatang lainnya yang dinamakan dengan konsep ordinalitas.

f. mampu berempati

Pada usia prasekolah, anak sudah mulai mampu merasakan dan membayangkan apa yang dirasakan orang lain, contohnya saat anak melihat kakaknya sedang menangis karena benda yang dimiliki kakaknya hilang, si adik yang berusia prasekolah akan terlihat mencoba menghiburnya. Kemampuan empati dapat muncul dari stimulasi sehari-hari saat bercakap-cakap dengan orang disekitarnya seperti ibu dalam membicarakan banyak hal tentang perasaan dan sebab akibat.

g. memiliki pikiran sendiri (teori pikiran)

Teori pikiran atau *theory of mind* yang dikenalkan oleh piaget merupakan kesadaran atau pemahaman akan proses mental manusia seperti adanya kepercayaan, keinginan, mimpi dalam diri sendiri maupun individu lain.<sup>43</sup>

## 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

---

<sup>43</sup> Iriani Indri, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Indeks, 2016) h. 207-211

kognitif, dan perilaku. Berkaitan dengan hal tersebut penulis akan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari diri anak sendiri. Faktor internal ini meliputi:

- 1) Faktor bawaan

Teori yang mendukung faktor ini adalah teori nativisme yang dipelopori oleh seorang filosof yang bernama Schopenhauer. Teori tersebut berpendapat bahwa perkembangan anak telah ditentukan oleh faktor-faktor yang dibawa sejak lahir. Faktor-faktor itulah yang dinamakan dengan faktor pembawaan dan bawaan yang telah terdapat pada waktu anak dilahirkan itulah yang akan menentukan perkembangan kelak.

- 2) Faktor kematangan

Tiap anak memiliki organ dan organ tersebut dapat dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan dalam menjalankan fungsinya masing-masing. Faktor kematangan ini berhubungan erat dengan usia kronologis atau usia kalender.

- 3) Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan pada dorongan untuk berbuat dengan lebih giat dan lebih baik lagi, sedangkan bakat pada dasarnya merupakan kemampuan

bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan agar dapat terwujud.

b. Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari luar. Faktor eksternal ini meliputi:

1) Faktor lingkungan

Teori yang mendukung faktor ini adalah teori empirisme yang dikembangkan oleh John Locke dengan teorinya yang dinamakan dengan “tabula rasa” menurut John Locke, anak dilahirkan seperti kertas putih yang bersih tanpa noda (belum ada tulisan sedikit pun) namun dalam perkembangannya kertas tersebut menjadi penuh dengan tulisan, dan bagaimana tulisan tersebut akan ditentukan oleh faktor lingkungan. Menurutnya, perkembangan kognitif anak akan sangat ditentukan oleh berbagai pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan sekitar.

2) Faktor pembentukan

Pembentukan merupakan segala keadaan diluar diri anak yang mempengaruhi perkembangan kognitifnya. Pembentukan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pembentukan sengaja (pendidikan di sekolah) dan pembentukan tidak disengaja (pengaruh alam sekitar)

3) Faktor kebebasan

Kebebasan merupakan keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa anak dapat memilih metode-metode

tertentu dalam menyelesaikan tugasnya ataupun memecahkan masalah-masalahnya, dan termasuk dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya. Faktor kebebasan ini sangat terkait dengan pola asuh pendidikan PAUD atau pun orang tua kepada anaknya. Kebebasan ini akan muncul jika pendidik PAUD atau orang tua menerapkan pola asuh demokratis pada anak. Sebaliknya, jika pendidik PAUD atau orang tua menerapkan pola asuh yang otoriter maka tidak akan muncul kebebasan, dan perkembangan kognitif anak pun menjadi terhambat.<sup>44</sup>

Dari uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah faktor bawaan 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.

Memahami perkembangan kognitif anak tidak bisa terlepas dari tokoh terkemuka Jean Piaget. Perkembangan Kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto menjelaskan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang

---

<sup>44</sup> Nova Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014). h. 73-75

menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>45</sup> Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Yang dimaksud dengan kognitif dalam skripsi ini adalah suatu proses berpikir seseorang atau bisa disebut dengan inteligensi yang bisa mempengaruhi taraf kecerdasan seseorang.

Dalam konsep umum menurut Drever yang dikutip oleh Desmita, “kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap model pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran”<sup>46</sup>. Oleh karena itu, secara sederhana kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Menurut Mirnawati kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam otak pada waktu manusia sedang berfikir atau proses pengolahan informasi. Gardner mengemukakan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan

---

<sup>45</sup> Yuliani Nurani Sujiono Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Unuversitas Terbuka, 2013), 2013

<sup>46</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: (Remaja Rosdakarya, 2009), h.

individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>47</sup>

Sedangkan dalam permen 58 tahun 2009, perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan berfikir individu dalam bertindak atau dalam segala hal yang berkaitan dengan proses berfikir yang meliputi: pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti.<sup>48</sup>

Dari beberapa pengertian diatas dapat penulis simpulkan bahwa kognitif 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.

## **6. Urgensi pengembangan kemampuan kognitif anak**

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

---

<sup>47</sup> Prima Suci R. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Diakses Dari ([Http://Primazip.Wordpress.Com/2013/06/08](http://Primazip.Wordpress.Com/2013/06/08) Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini/ Tanggal 06 Januari 2017)

<sup>48</sup> Kurikulum 2010. Departemen Pendidikan Nasional

- a. Agar anak mampu mengembangkan aya 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 (perobaan)
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu meolong dirinya sendiri.<sup>49</sup>

Menurut Sunaryo Kartadinata yang dikutip oleh Ahmad Susanto menyebtkan bahwa perkembangan otak, struktur otak anak tumbuh terus setelah lahir. Sejumlah riset menunjukkan bahwa pengalaman usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang 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.<sup>50</sup>

## **E. Tinjauan Tentang Bermain**

### **1. Pengertian bermain**

Banyak tokoh psikologi, terutama psikolog perkembangan mendefinisikan tentang bermain.” John W Santrock menyebutkan arti bermain (play) yaitu

---

<sup>49</sup> Muhammad Ikhwan, *Anak Adalah Asset Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Media Pustaka Amani, 2001), h. 72

<sup>50</sup> Ahmad Susanto, *Mengenal Anak Melalui Dunianya*, (Bandung: Perdana Mustika Offset, 2009), h. 72

suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri”<sup>51</sup>.

Menurut Hughes, seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *children, play, and development*, mengadakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu:

- a. Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.
- b. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
- c. Menyenangkan dan dapat dinikmati.
- d. Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas.
- e. Melakukan secara aktif dan sadar.<sup>52</sup>

Selain itu John Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Sementara itu Harlock menyebutkan bahwa bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan

---

<sup>51</sup> Santrock, John W. *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*, (Jakarta: Erlangga 2002 ) h. 272

<sup>52</sup> Ismail, Andang. *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta:Pilar Media. 2007) h. 14

hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Battelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.<sup>53</sup>

Menurut Hurlock dalam Tadkiroatun Musfiroh bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan atas suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar, sehingga bermain sangat relevan, efektif dan cocok diterapkan guru dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak.

Dengan demikian dapat penulis tarik sebuah kesimpulan bahwa bermain adalah dunia anak dan bukan hanya sekedar memberikan kesenangan, akan tetapi juga memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak. Lewat kegiatan bermain yang positif, anak bisa menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi pengindraannya, menjelajahi dunia sekitarnya, dan mengenali lingkungan tempat ia tinggal termasuk mengenali dirinya sendiri. Artinya bermain merupakan jendela perkembangan anak. Lewat kegiatan bermain aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan secara optimal dan maksimal. Membiarkan ana-anak usia pra sekolah bermain telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak, bahkan juka anak tersebut mengalami malnutrisi.

---

<sup>53</sup> Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak Jilid I, Edisi 6*. (Jakarta : Erlangga. 1998), h. 320

## 2. Bentuk/ kategori permainan anak

Umumnya permainan aktif lebih menonjol pada awal masa kanak-kanak dan permainan hiburan ketika anak mendekati masa puber, namun hal yang demikian tidak selalu benar. Dalam hal ini Elizabeth B. Hurlock mengemukakan permainan sepanjang masa kanak-kanak, permainan sangat mempengaruhi penyesuaian pada tatanan pribadi dan sosial anak. Berikut uraian tentang bermain aktif dan pasif (hiburan)

### a. Bermain aktif

Bermain aktif adalah bermain yang kegembiraan timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk permainan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi.

Sementara itu dalam referensi lain permainan aktif dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok yaitu bermain sosial, bermain dengan benda dan bermain sosio drama. Permainan sosial, peran bermain yang mengamati cara bermain anak, akan memperoleh kesan bahwa anak dalam bermain dengan teman-temannya masing-masing akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda. Menurut Parten dalam Brewer yang dikutip Soemarti Patmonodewo mengungkapkan berbagai derajat anak dalam bermain dapat bersifat bermain sendiri, bermain parallel, bermain asosiatif dan bermain bersama.

1. Bermain sendiri, maksudnya adalah anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain di sekitar. Dengan

bermain kartu angka maka kemampuan kognitif anak dapat berkembang sesuai dengan umur anak , dan ia tidak menghiraukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang berada di sekitar ruangan yang sama.

2. Bermain parallel, kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri. Apa yang dilakukan anak tidak bergantung dengan anak lainnya.
3. Bermain asosiatif, bermain ini dimana beberapa orang anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi/pengaturan. Beberapa anak mungkin memilih bermain sebagai penjahat, dan lari-lari mengitari halaman, sedang anak yang lain mengejar anak yang menjadi penjahat secara bersama.
4. Bermain kooperatif, pada permainan ini masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain. Misalnya anak bermain took-tokoan.<sup>54</sup>

Oleh sebab itu diharapkan guru dapat memberikan pengalaman dalam bermain yang bersifat bermain sendiri, bermain parallel, bermain asosiatif dan bermain bersama, misalnya salah satu permainan peran (socio-dramatik). Smilansky dalam Brewer yang dikutip oleh Soemarti Patmonodewo, mengungkapkan permainan socio-dramatik memiliki beberapa elemen yaitu, bermain dengan melakukan imitasi

---

<sup>54</sup> Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.103

(anak bermain pura-pura melakukan peran orang disekitar), bermain seperti suatu objek (anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, anak pura-pura menjadi mobil sambil berlari dan menirukan suara mobil), bermain dengan menirukan gerak (menirukan pembicaraan atau gerak), persisten (anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun selam 10 menit, interaksi (bermain adegan), komunikasi verbal.<sup>55</sup>

Dengan demikian dapat penulis ambil sebuah kesimpulan bahwa proporsi waktu bermain yang dicurahkan dalam masing-masing jenis permainan itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori.

a. Bermain fasif

Bermain fasif merupakan istilah dari hiburan, yang merupakan tempat anak memperoleh keembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain.<sup>56</sup> Bagi beberapa anak hiburan dapat dinikmati bersama dengan kelompok teman sebaya, seperti menonton film atau televise, namun kebanyakan hiburan dilakukan sendiri. Kurangnya hubungan sosial tidak menghlilangkan kegembiraan yangdiperoleh dari hiburan sebagaimana bermain aktif.

Banyak orang tua atau orang dewasa menganggap waktu yang dihabiskan anak dengan hiburan sebagai pemborosan waktu dan menegaskan

---

<sup>56</sup> Elizabeth B.Hurlock, *Op Cit*, h. 335

bahwa mereka akan lebih banyak memperoleh keuntungan dari pada bermain aktif.

Elizabeth B.Hurlock, mengemukakan ada beberapa macam permainan yang tergolong permainan pasif atau hiburan, di antaranya adalah membaca (membaca merupakan suatu bentuk hiburan). Menonton film, mendengarkan radio, mendengarkan music, menonton televisi.<sup>57</sup>

Namun dalam pembahasan ini penulis hanya menganalisa pada permainan aktif pada anak usia dini, dalam konteks ini penulis mengamati permainan aktif (kartu angka) dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak TK yang baik untuk mempersiapkan ke jenjang pendidikan dasar.

#### b. Metode bermain

Takdiroutun Musfirah mengungkapkan bahwa metode bermain adalah metode yang sangat relevan, efektif, dan cocok untuk diterapkan guru dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak (TK) dari segi pengembangan kognitif, psikomotorik dan afektif, sehingga metode bermain diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak, daya kreativitas, keterampilan memecahkan masalah walaupun dalam bentuk sangat sederhana.

Sementara itu dalam referensi lain Moeslicatoen, R mengungkapkan metode bermain adalah suatu bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak dan bersifat non serius, lentur, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang

---

<sup>57</sup> *Ibid*, h. 334

dewasa,<sup>58</sup> oleh karena itu bermain sambil belajar dalam kehidupan anak adalah merupakan suatu hal yang penting untuk meningkatkan perkembangan daya sikap (afektif) anak. Dimana anak adalah salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang sedang dalam tahap perkembangan pra operasional kongkrit, maka untuk itulah guru atau pendidik di taman kanak-kanak harus pandai dalam mengembangkan kecerdasan pada anak, khususnya kecerdasan kognitif.

### **3. Fungsi bermain bagi perkembangan anak**

Bermain merupakan sarana bagi anak-anak untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Pada saat bermain, anak-anak mencobakan gagasan-gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan, dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka.

Bermain tidak sekedar bermain-main. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui interaksinya dengan permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Kegagalan membuat rangkaian sejumlah obyek atau mengkonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustrasi. Dengan mendampingi anak pada saat bermain, pendidik dapat melatih anak untuk belajar bersabar, mengendalikan dirinya

---

<sup>58</sup> Moeslicatoen, R. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. (Jakarta, Renika Cipta, 2004), h. 28-29

kelak di kemudian hari untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan kelak di kemudian hari.

Dalam hal ini para ahli sepakat bahwa anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan secara optimal. Oleh karena itu kegiatan bermain sambil belajar yang dimaksud adalah pelaksanaan kegiatan di TK/RA yang tidak semata-mata hanya melakukan kegiatan bermain yang tidak bermakna bagi anak. Melalui kegiatan bermain, diharapkan anak juga bisa mengembangkan segala potensi positif dan pembentukan perilaku yang baik yang ada pada diri mereka.

Hoornt et al dalam Takdiroatun Musfiroh bermain memiliki kekuatan untuk menggerakan perkembangan anak. Pada masa kanak-kanak bermain merupakan landasan bagi perkembangan mereka karena bermain merupakan bagian dari perkembangan sekaligus sumber energy perkembangan itu sendiri.

Menurut Hetherington dan Parke, bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif, sosial anak.<sup>59</sup> Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang memberikan informasi, member kesenangan, tanpa ada paksaan ataupun tekanan dari luar, serta mampu mengembangkan berbagai potensi pada anak.

Bermain merupakan aktivitas yang selalu dilakukan oleh anak setiap hari. Sepanjang waktu, anak memanfaatkannya untuk kegiatan bermain. Menurut Hurlock, arti yang tepat untuk bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan kata lain, bermain

---

<sup>59</sup> Moeslicatoen, *Op Cit*, h. 34

dilakukan oleh anak memiliki tujuan untuk kegiatan bermain itu sendiri agar anak merasa gembira.<sup>60</sup> Dengan demikian, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar yang mewajibkan anak untuk melakukan kegiatan bermain.

Sementara itu dalam referensi lain Tadkiroutun Musfiroh mengungkapkan bahwa bermain merupakan bentuk belajar yang aktif, yang melibatkan seluruh pikiran, tubuh, dan spirit. Tidak semua kegiatan yang dilakukan oleh anak merupakan bermain dan tidak semua pengalaman yang bermakna melibatkan bermain.

Oleh karena itu, Fromberg dalam Dockett mendefinisikan bermain pada anak sebagai kegiatan yang mencakup kombinasi dari enam elemen, yaitu: simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, sukarela, aturan main yang ditentukan sendiri dan episodik.

Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang penting untuk dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, tanpa ada paksaan, ataupun tekanan dari luar, serta mampu mengembangkan berbagai potensi pada anak, secara khusus potensi afektif yang dimiliki anak tersebut.

Oleh karenanya bermain sangat efektif untuk digunakan sebagai suatu pendekatan dalam kegiatan belajar pada pendidikan prasekolah yang biasa kita kenal dengan pendekatan “bermain sambil belajar”. Bermain merupakan suatu kegiatan

---

<sup>60</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Op Cit*, h. 322

yang intern pada anak yang normal. Sering kali anak bermain tanpa harus melihattujuan dari kegiatan ini. Bahkan ada juga teori yang mengatakan bahwa bermain sebagai salah satu bentuk aktualisasi diri dari energy yang berlebih dalam diri anak, atau yang dikenal dengan teori ‘ *Surplus Energy*’. Ini menunjukkan bahwa bermain dapat membantu anak dalam mengembangkan potensi-potensi yangmasih tersembunyi menjadilebih teraktualisasikan, misalnya meningkatkan kemampuan berhitung, karena kognitif ini lebih cendrung menekankan pada kecerdasan matematika/berhitung.

Oleh karena itu permainan memiliki banyak manfaat, permainan juga memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberikan tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain. Selama interaksi ini, anak-anak mempraktekkan peran-peran yang mereka akan laksanakan dalam hidup masa depannya.

#### **4. Pengertian Permainan Kartu Angka**

Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak dalam permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain. Anak-anak suka bermain karena di dalam diri mereka

terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Banyak ilmuwan yang berminat meneliti permainan karena mereka menyadari akan pentingnya peranan permainan alam perkembangan.<sup>61</sup>

Depdikbud menyatakan bahwa kartu angka adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda Media ini bukanlah media yang baru di TK, namun media ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak.<sup>62</sup>

Menurut Komariyah dan Soeparno “media permainan kartu angka memiliki dampak yang positif terhadap anak pada proses pembelajaran matematika.<sup>63</sup> Permainan Kartu angka sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan yang dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Media kartu angka adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media permainan kartu angka ini digunakan sebagai media penyampai pesan pada waktu pembelajaran matematika. Kartu angka sebagai media pembelajaran dengan unsur

---

<sup>61</sup>L. Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung, Pt Remaja Rosdakarya 2006), h. 38

<sup>62</sup> Putu Desy Wulandari, Nyoman Wirya, Luh Ayu Tirtayani, Penerapan *Numbered Head Together* Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak, (Journal *Pg-Paud* Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1. 2014)

<sup>63</sup>Nuryani Putri1, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka Modifikatif*, (Universitas Pendidikan Indonesia, Volume 3, Nomor 1, 2015). h. 7

permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran.

## 5. Manfaat Permainan Kartu Angka

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan adalah melalui penggunaan media kartu angka. Kartu angka adalah sejumlah kartu yang berisi angka-angka atau bilangan-bilangan yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti memilih media kartu angka karena media ini sangat sederhana, mudah digunakan, mudah dicari atau dibuat. Selain itu media kartu angka yang dibuat dengan variasi warnawarni akan mampu menarik anak untuk mengenal sekaligus mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama dalam menyebut bilangan 1-10.

Adapun manfaat permainan kartu angka untuk anak adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mempermudah peserta didik dalam mengenal materi pembelajaran.
- b) Sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan
- c) Melibatkan peserta didik secara aktif.
- d) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi antara anak didik dengan guru.

Permainan kartu angka digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam pengenalan angka (lambang bilangan). Permainan kartu angka dapat menjadi kekuatan yang memberikan konteks pembelajaran dan perkembangan masa anak-anak awal.<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup> Puji Astutik, *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Permainan Kartu Angka Pada Anak Didik Usia 3-4 Tahun*, (Fkip – Pgpauud ,Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2013). h. 8

## 6. Kelebihan dan kelemahan permainan kartu angka

Kelebihan dari penggunaan kartu angka adalah : dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak menguat dalam menguasai suatu konsep bilangan, merangsang kecerdasan dan ingatan anak, mampu mengembangkan kemampuan kognitif, memiliki konsep berhitung dengan baik, anak akan mengembangkan segenap potensinya yang ada pada dirinya, anak akan belajar mengenal urutan bilangan dan pemahaman angka dengan baik, anak akan lebih mudah memahami penjumlahan dan pengurangan dengan baik dengan menggunakan gambar dan benda.

Kekurangan dari penggunaan kartu angka adalah : memerlukan kreativitas dari guru yang tinggi untuk memberikan inovasi dari media kartu sehingga tidak membosankan anak, biaya yang dikeluarkan banyak apabila ingin membuat kartu yang lebih bagus dan bervariasi, jika tidak dirawat dengan baik media kartu akan mudah rusak dan hilang.<sup>65</sup>

## 7. langkah-langkah permainan kartu angka

Adapun langkah-langkah metode bermain menurut Montalalu pelaksanaan metode bermain dapat dilaksanakan di sekolah dengan langkah kegiatan bermain sebagai berikut:

---

<sup>65</sup> Gusti Ayu Made Mertadi, Ketut Pudjawan<sup>2</sup>, Gede Raga, *Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dik Buana Sutha Nugraha Selemadeg*, (E-Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1 Tahun 2014)

1. kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain
2. kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk digunakan
3. guru menjelaskan kegiatan permainan yang akan dimainkan
4. kegiatan bermain
5. penutup, kegiatan ini dilakukan agar mampu menarik perhatian dan membangkitkan minat anak dalam aspek-aspek penting dalam kegiatan yang dilakukan, memahami seberapa penghayatan anak dalam kegiatan.
6. Evaluasi kegiatan bermain.<sup>66</sup>

Menurut Igea Siswanto dan Sri Lestari langkah-langkah permainan kartu angka diantaranya sebagai berikut :

- a. siapkan semua peralatan yang dibutuhkan
- b. guru meletakkan kartu angka dan anak meletakkan kancing baju atau benda di samping kartu angka sesuai jumlahnya. Jika kartu angka menunjukkan satu maka anak meletakkan satu kancing disampingnya. Jika guru meletakkan kartu angka dua maka anak meletakkan dua kancing di sampingnya, dan seterusnya.
- c. Lakukan berulang-ulang secara berurutan dari kartu satu sampai dengan kartu sepuluh. Bila anak sudah terampil, ulang secara acak, misalnya dimulai dengan kartu dua, kemudian kartu empat, dan sebagainya.<sup>67</sup>

Sedangkan menurut mudjito langkah-langkah permainan kartu angka sebagai berikut:

- a. Guru menyediakan kartu angka
- b. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan
- c. Letakkan semua potongan kartu di atas meja. Biarkan anak-anak mencoba untuk mencari kartu yang disebutkan oleh guru.

---

<sup>66</sup> Putrid, Nil Uh Wayan Supadma, Et Al. "Penerapan Bermain Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A TK Kumara Wiyata Manukaya." (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha 4.2, 2016)

<sup>67</sup> Siswanto Igea Dan Lestar Sri, Pembelajaran Atraktif Dan 100 Permainan Kreatif Untuk Pendidikan anak Usia Dini, (Yogyakarta: C.V ANDI OFSET, 2012) h. 30-31

- d. Anak mencoba bermain mencari kartu angka yang disebutkan oleh guru
- e. Permainan ini terus berlanjut, sampai semua anak mencoba permainannya.<sup>68</sup>

Adapun dari pendapat para pakar diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan permainan kartu angka yaitu sebagai berikut:

1. kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain
2. kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk digunakan
3. guru menjelaskan kegiatan permainan yang akan dimainkan
4. letakkan semua kartu diatas meja
5. kegiatan bermain
6. evaluasi kegiatan bermain

#### **F. Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka**

Piaget menyatakan bahwa, pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif anak pada anak sebagai berikut:

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

---

<sup>68</sup> Mudjito, *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Ditaman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2007) h. 19

4. agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya.
5. agar anak mampu melakukan penalaran baik yang terjadi secara proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).
6. agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinnya sehingga pada akhirnya akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.<sup>69</sup>

Menurut Bruner, sebaiknya anak yang sedang belajar angka dimulai dari benda yang nyata sebelum sebelum anak mengenal angka. Anak dapat belajar dengan tahapan enaktif yaitu dengan benda konkrit, ikonik dengan gambar dan simbolik dengan kata atau symbol. Berdasarkan teori tersebut, maka seharusnya dala proses pembelajaran berhitung pendidik mengenalkan secara langsung dalam mengenal angka 1-10 melalui benda-benda konkrit, agar anak dapat melihat dan memegang secara langsung. Tentunya proses tersebut memerlukan waktu yang lama dan melalui proses yang bertahap.<sup>70</sup>

Salah satu bidang pengembangan kegiatan belajar mengajar di PAUD yaitu bidang pengembangan kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif dapat diperoleh melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, membedakan sesuatu dan lain-lain. Berdasarkan pengamatan, bidang

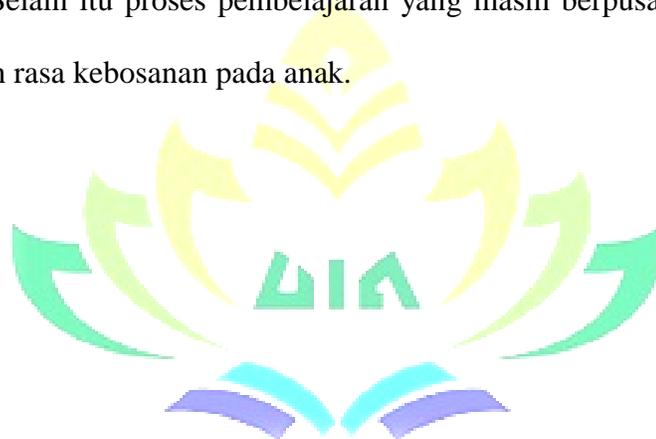
---

<sup>69</sup> Ni Putu Erna Hartati1, Nyoman Wirya, Didith Pramunditya Ambara, *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*, (Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1. 2014)

<sup>70</sup>Endah Retnowati, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1 – 10 Dengan Menggunakan Kartu Angka*, (Jurnal Praktik Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar & Menengah Vol. 6, No. 3. 2016), h. 26

pengembangan kemampuan kognitif merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh anak terutama dalam kegiatan membilang.

Menyadari pentingnya aspek perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini di antara aspek pengembangan aspek lainnya, aspek kemampuan kognitif termasuk di dalamnya adalah pembelajaran berhitung atau membilang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka kegiatan membilang atau pengenalan angka sudah dimulai dini. Namun pada kenyataannya anak menganggap kegiatan membilang sebagai pelajaran yang sangat membosankan, karena sifat berhitung yang dinilai masih abstrak dan tahap perkembangan berpikir anak usia dini belum pada tahap tersebut. Selain itu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru turut menyumbangkan rasa kebosanan pada anak.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu.<sup>71</sup>

Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan gabungan, analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi.<sup>72</sup>

Menurut Suharsimi Arikunto, penelitian kualitatif disebut dengan penelitian yang apa adanya dalam situasi normal yang tidak memanipulasi keadaan atau kondisi<sup>73</sup>. Sedangkan deskriptif adalah upaya menginterpretasikan kondisi yang

---

<sup>71</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta, (Bandung, 2013) h .6

<sup>72</sup> Ibid, h. 15

<sup>73</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta, Renika Cipta, 2002), h 117

sekarang atau terjadi dengan kata lain untuk memperoleh informasi mengenai keadaan saat ini.<sup>74</sup>

Menurut Sugiono, penelitian kualitatif juga mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditunjukkan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan demikian arti atau pengertian penelitian kualitatif tersebut adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci.<sup>75</sup>

Penelitian ini berfokus pada konsepsi penelitian dekriptif, dimana peneliti berusaha untuk menggambarkan atau menjelaskan peristiwa atau kejadian sesuai dengan apa adanya. Hal ini mempunyai tujuan utama yaitu, menggambarkan atau memaparkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek maupun subjek yang diteliti.

## **B. Subyek dan obyek penelitian**

Subjek penelitian ini adalah 1 orang tenaga pendidik/ guru di Taman Kanak-kanak Handayani Sindang Danau Oku Selatan. Penentuan subjek dilakukan saat peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung. Sebagai objek peneliti yaitu seluruh siswa yang ada di kelompok B Taman Kanak-kanak Handayani Sindaang Danau Oku Selatan. Adapun penulis mengambil 1 orang guru sebagai

---

<sup>74</sup>Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2004), h 26

<sup>75</sup>Sugiyono, *Proses Metode Penelitian*, (Semarang, ANF Bina Karsa, 2010), h 82

subjek/sumber data karena mereka peneliti anggap menguasai dan memahami tentang objek yang akan diteliti, selain itu juga mereka tergolong masih sedang terlibat pada kegiatan yang tengah diteliti.

Pada penelitian kualitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek/obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut pendapat Spradley dalam sugiyono, didalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel tetapi dinamakan "*social situation*". Situasi social tersebut dapat dinyatakan sebagaisubyek/obyek penelitian yang ingin di pahami lebih mendalam apa yang terjadi didalamnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dimengerti bahwa populasi dan sampel dalam penelitian kualitaif sama dengan istilah subyek dan obyek penelitian dalam penelitian kualitatif. Adapun subyek penelitian ini adalah responden dan informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti, yaitu guru dan peserta didik di taman kanak-kanak Handayani I Sindang Danau Kabupaten Oku Selatan. Sedangkan obyek penelitiannya adalah masalah yang diteliti yaitu meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini.

### **C. Lokasi Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti memilih TK Handayani yang berlokasi di Jl.Padang lebar sindang danau oku selatan sebagai obyek penelitian, alasannya

karena peneliti ingin melihat bagaimanakah cara guru mengembangkan kemampuan kognitif dengan melalui permainan kartu angka.

#### **D. Teknik pengumpulan data**

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrument atau nilai penelitian adalah penulis sendiri. Penulis berfungsi menetapkan focus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan menarik kesimpulan semuanya.

Penulis akan terjun langsung kelapangan untuk melakukan pengamatan (observasi) terhadap situasi dan kondisi sekolah, melakukan wawancara dengan informan, baik dengan guru maupun dengan peserta didik di taman kanak-kanak Handayani I sindang danau kabupaten oku selatan dan menggali informasi data melalui dokumen-dokumen sekolah dan membuat dokumentasi atas segala kegiatan yang di teliti. Untuk lebih jelasnya berikut penulis sajikan penjabarannya:

##### **a. Observasi (Pengamatan)**

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.<sup>76</sup> Sedangkan menurut Sutrisno Hadi, observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara mengumpulkan data dengan jalan melakukan pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dimiliki. Dengan demikian observasi merupakan pengumpulan

---

<sup>76</sup> Usman dan Setiadi Purnimo Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*. (Jakarta, Bumi Aksara, 2012) h. 64

data melalui pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti. Jenis observasi yang diterapkan adalah observasi partisipan yaitu: “suatu proses pengamatan yang dilakukan observer dengan terlibat langsung didalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber penelitian.

Adapun hal-hal yang akan diobservasi adalah tentang bagaimanakah guru mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka. Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang diisi dengan tanda *chek list* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan.

Lembar observasi ini dijadikan pedoman oleh peneliti agar saat melakukan observasi lebih terarah, terukur sehingga hasil data yang telah didapatkan mudah untuk diolah.

b. Wawancara (Interview)

Teknik wawancara dalam teknik pengumpulan data dan informasi memudahkan peneliti untuk dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami subjek, tetapi juga apa yang tersembunyi jauh didalam diri subjek penelitian. Kedua, apa yang ditanyakan kepada informan bisa mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang

dan masa mendatang”.<sup>77</sup> Menurut Sugiyono bahwa wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, semi terstruktur, maupun tidak terstruktur di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh, oleh karena itu pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawaban pun telah disiapkan.

b. Wawancara semi terstruktur

Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-dept interview* (wawancara secara mendalam) dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan lebih luas.

c. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah “wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya Pedoman wawancara hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanya.”<sup>78</sup>

---

<sup>77</sup> *Op Cit*, Hamid Pattilima, h. 74-75

<sup>78</sup> Sugiyono. *Memahami penelitian Kualitatif*..(Bandung;Alfabeta.2008)Hlm 194-197

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara berdialog atau tanya jawab dengan orang dapat memberikan keterangan. Oleh karena itu jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah “wawancara semi berstruktur”.<sup>79</sup> Artinya peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa, tanpa terikat oleh suatu susunan pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Adapun sasaran dari wawancara yang peneliti lakukan kepada 1 tenaga pendidik yang ada di TK Handayani karena mereka dianggap yang paling mengetahui perkembangan anak khususnya dalam perkembangan kognitif anak, dan dari hasil wawancara yang dilakukan didapatkan informasi bahwa di TK Handayani ini masih sangat kurang dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dan ternyata ada faktor dari internal seperti kurangnya pemanfaatan media yang ada disekolah sehingga pembelajaran yang digunakan oleh pendidik pada saat anak sedang belajar di dalam kelas membuat perkembangan kognitif anak kurang berkembang.

#### d. Dokumen Analisis

Menurut Suharsimi Arikunto, “dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.”<sup>80</sup>

<sup>79</sup> *Ibid*, h. 75

<sup>80</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:Rineka Cipta, Edisi Revisi V, 2002) h. 206

Dokumen analisis merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam melakukan penelitian, maksudnya adalah pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari tempat penelitian. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan dari data penelitian. Adapun dokumen analisis yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah RKH (Rencana Kegiatan Harian).

### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk melihat seberapa keberhasilan kartu angka memberikan dampak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

### **F. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini dijelaskan mengenai teknik yang digunakan dalam mengambil data dan analisis data. Dari semua data yang telah diperoleh dalam penelitian, baik saat melakukan observasi yang menggunakan kisi-kisi sebagai bahan acuan dan lembar observasi yang data nya tentang kemampuan kognitif anak serta diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru yang ada di TK di TK Handayani dan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang menjadi dokumen analisis saat melakukan penelitian, Dan semua data tersebut dianalisis karena

penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif jadi terdapat tiga langkah yaitu, reduksi data, penyajian data, verifikasi atau penarikan kesimpulan.

a. Reduksi data

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.<sup>81</sup>

Dalam kaitan ini peneliti mereduksi data-data yang telah didapat dari hasil observasi dan wawancara dan dirangkum satu per satu agar memudahkan peneliti dalam memfokuskan data. Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak disajikan dalam bentuk laporan.

b. Display Data

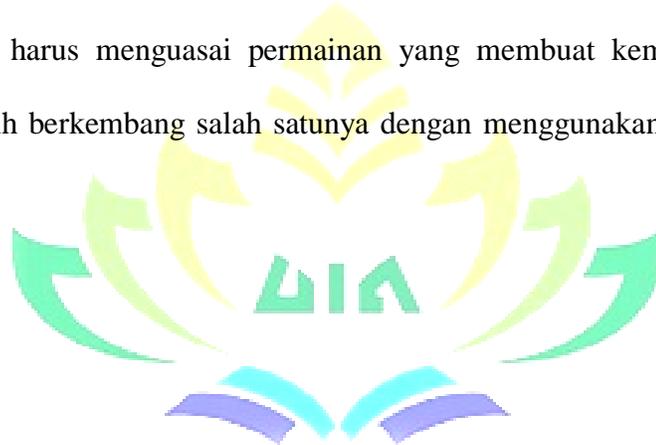
Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data (Display Data). Data-data yang berupa tulisan tersebut disusun kembali secara baik dan akurat untuk dapat memperoleh kesimpulan yang valid sehingga lebih memudahkan peneliti dalam memahami. Penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk uraian yang singkat dan jelas.

c. Menarik kesimpulan/Verifikasi

---

<sup>81</sup> Sugiyono, *Op Cit.*H.338

Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari aktivitas data. Aktivitas ini dimaksudkan untuk memberikan makna terhadap hasil analisis, menjelaskan pola urutan dan mencari hubungan diantara dimensi-dimensi yang diuraikan. Disamping itu, kendati data telah disajikan bukan berarti proses analisis data sudah final, akan tetapi masih ada tahapan berikutnya yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi yang merupakan pernyataan singkat sekaligus merupakan jawaban dari persoalan yang dikemukakan dengan ungkapan lain adalah hasil temuan penelitian ini betul-betul merupakan karya ilmiah yang mudah dipahami dan dicermati. Kesimpulan peneliti dari penelitian yang telah dilakukan adalah masih kurangnya perkembangan kognitif anak maka dari itu pendidik harus menguasai permainan yang membuat kemampuan kognitif anak lebih berkembang salah satunya dengan menggunakan permainan kartu angka.



## **BAB IV**

### **ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Handayani Kec. Sindang Danau Oku Selatan**

Taman kanak-kanak Handayani Sindang Danau Oku Selatan berdiri pada tahun 2005 dan beralamat di Jl.komplek pendidikan di dekat SMP Negeri 01 Sindang Danau Oku Selatan. Berdiri diatas tanah dengan luas bangunan lebih kurang 200 M<sup>2</sup>. dan dikelola oleh kepala sekolah yang bernama Sasmiarti S.Pd.

TK Handayani berdiri diatas tanah berstatus milik sendiri dengan dikelilingi oleh , Sebelah utara berbatasan dengan PAUD Sindang Danau. Sebelah selatan berbatasan dengan dengan SMP Negeri 01 Sindang Danau Sebelah timur berbatasan dengan MTs Islamiyah Sindang Danau Sebelah barat berbatasan dengan pemakaman. TK Handayani berada di pemukiman padat penduduk dengan mayoritas penduduk dengan suku semendo dan bekerja sebagai petani.

##### **2. Visi TK Handayni**

Menjadikan anak didik berbudi pekerti luhur, berprestasi dan bertaqwa.

##### **3. Misi TK Handayani**

- a. Meningkatkan mutu guru-guru dalam proses belajar mengajar
- b. Meningkatkan pelaksanaan pembelajaran formal
- c. Melengkapi sarana dan prasarana

d. Meningkatkan kerja sama antara siswa, rang tua, dan masyarakat secara kekeluargaan

#### 4. Tujuan TK Handayani

- a. Menjadikan anak yang berpendidikan dan proposional
- b. Menjadikan anak taat patuh kepada orang tua dan guru
- c. Menjadikan anak yang terampil dan berguna dalam masyarakat

#### A. Keadaan Tenaga Pendidik di TK Handayani Sindang Danau

Didalam menjalankan progam pendidikan, TK Handayani Sindang Danau didukung oleh tenaga pendidik yang cukup baik. Berikut data keadaan tenaga pendidik di TK Handayani Sindang Danau Oku Selatan.

**Tabel 4**  
**Keadaan Tenaga Pendidik di TK Handayani Kec. Sindang Danau Oku Selatan**

No	Nama Guru	Tempat Tanggal Lahir	Ijazah terakhir	Ket
1.	Sasmiarti, S.Pd	Uludanau 15-06-1972	SPG	Kep.Sek
2.	Masdalena, S.Pd.I	Uludanau 25-12-1973	SI.PAI	Sekretaris
3.	Erni S.Pd.I	Uludanau 25-09-1971	SI.PAI	Bendahara
4.	Saidati S.Pd.I	Uludanau 21-08-1968	SI.PAI	Guru
5.	Novri, A.Ma	Uludanau 25-08-1989	D3.PAI	Guru
6.	Merza Hayatun, S.Pd	Uludanau 30-03-1994	SI.PAI	Guru

Sumber : Dokumentasi TK Handayani Sindang Danau Oku Selatan Tahun Ajaran 2016/2017

#### B. Keadaan Peserta Didik di TK Handayani Sindang Danau

Anak didik di TK Handayani Sindang Danau di bagi menjadi 4 kelompok. Pembagian kelompok tersebut berdasarkan usia dan kemampuan anak. Kelompok

Kober dan kelompok TK. Kelompok kober ialah anak yang berusia 4-5 tahun kebawah, sedangkan kelompok TK dari usia 5-6 tahun yang terbagi menjadi 3 kelas yaitu BI, B2 dan B3.

**Tabel 5**  
**Keadaan Peserta Didik di TK Handayani Sindang Danau**

Kelompok	Jenis kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kober	4	6	10
BI	5	7	12
B2	4	7	11
B3	6	8	14
Jumlah	19	28	47

Sumber : dokumentasi di TK Handayani Sindang Danau Tahun 2017

### C. Keadaan Sarana dan Prasarana di TK Handayani Sindang Danau

**Tabel 7**  
**Data Alat Permainan di TK Handayani Sindang Danau**

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi
1.	Ayunan	1 Buah	Baik
2.	Papan titian	1 Buah	Baik
3.	Perosotan	1 Buah	Baik
4.	Boneka tangan	2 buah	Baik
6.	Puzzle	4 Set	Baik
7	Baju menari	1 set	Baik
9.	Balok	4 Set	Baik
10.	Angklung	2 Buah	Baik
11.	Pohon angka	2 Buah	Baik
12.	Drumband	1 perangkat	Baik
13.	Palstisin	30 Buah	Baik
14	Jungkitan	1 buah	Baik

Sumber : Dokumentasi di TK Handayani Sindang Danau

Untuk mendukung kegiatan pembelajaran di TK Handayani Sindang Danau memiliki lahan dan gedung sendiri dengan kondisi fisik gedung sangat baik yang dilengkapi dengan sarana dan prasarana sebagai pendukung kegiatan sekolah. Kondisi sarana dan prasarana kegiatan yang ada di TK Handayani Sindang Danau dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 6**  
**Data Sarana dan Prasarana di TK Handayani Sindang Danau**

No	Nama Barang	Jumlah
1.	Meja murid	50 buah
2.	Kursi murid	50 buah
3.	Meja guru	4 buah
4.	Kursi guru	4 buah
5.	Papan tulis	4 buah
6.	Penghapus	4 buah
7.	Mistar panjang	4 buah
8.	Sapu lantai	4 buah
9.	Lap pel	2 buah
10.	Sapu lidi	2 buah
11.	Serok sampah	2 buah
12.	Keranjang sampah	4 buah
13.	Tempat cuci tangan	4 buah
14.	Pengukur tinggi badan	1 buah
15.	Timbangan	1 buah
16.	Kotak P3K	1 buah
17.	Dispenser	1 buah
18.	Galon	1 buah
19.	Kompor	1 perangkat
20.	Piring dan gelas	1 perangkat
21.	Lemari buku	1 buah

Sumber : Dokumentasi TK Handayani Sindang Danau

## **B. Hasil Penelitian**

Bab ini akan membahas mengenai pengolahan data dan analisa data. Data yang diolah dan di analisa dalam bab ini merupakan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan interview pada guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka Di TK Handayani Kelompok B Kec. Sindang Danau Oku Selatan.

Peneliti menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dan kualitatif, yang mana hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan.

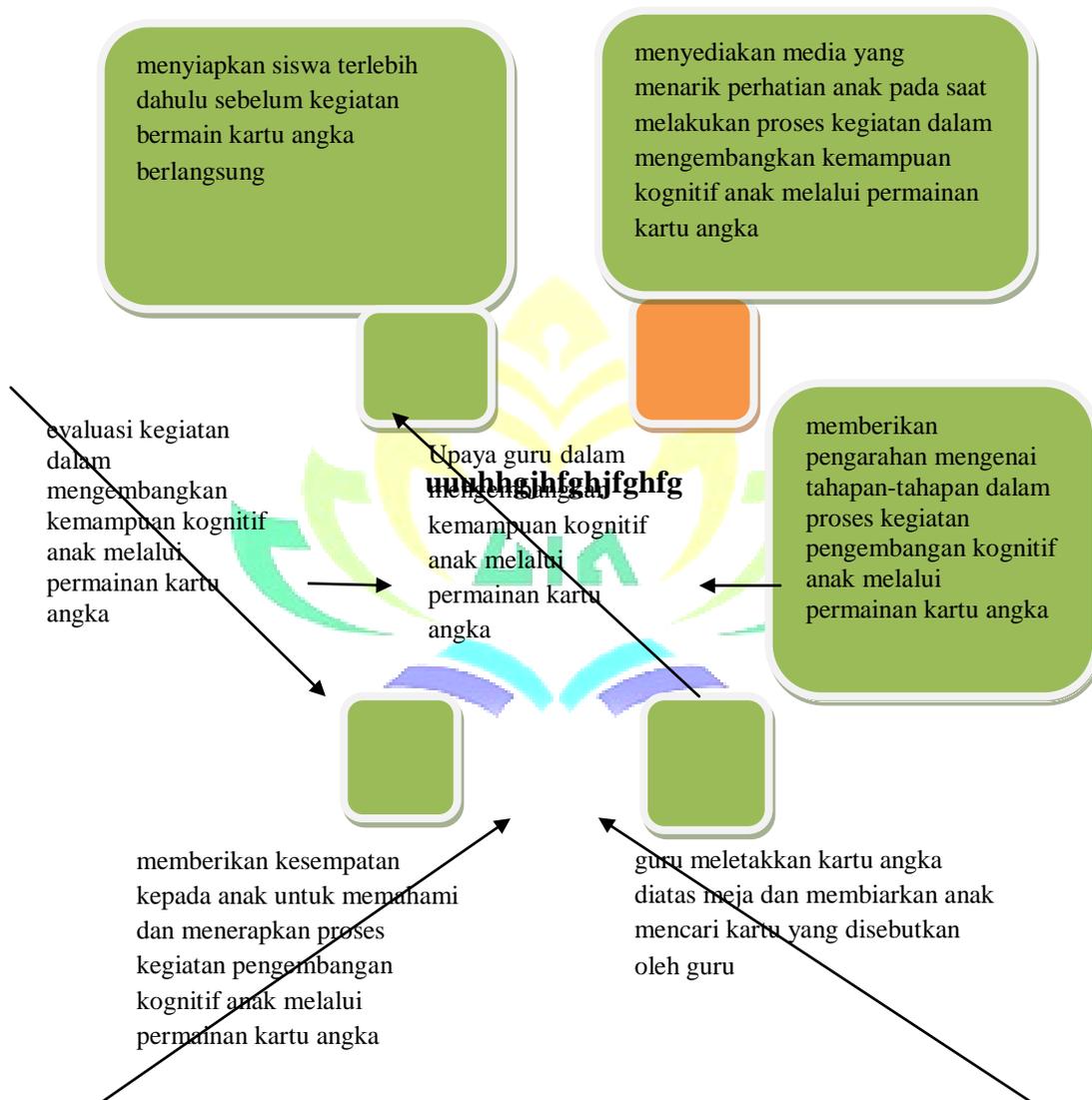
Penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 Oktober sampai 25 November 2017 di Taman Kanak-kanak Handayani Kec. Sindang Danau Oku Selatan dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik dalam kls B ada 14 anak 6 diantaranya perempuan, 8 laki-laki.

Hasil observasi peneliti di TK Handayani Sindang Danau Oku Selatan, dapat diketahui bahwa guru telah mengembangkan kognitif anak dengan berbagai kegiatan seperti menyebutkan angka dengan menggunakan jarinya, mengurutkan angka 1-10 dengan menggunakan kartu angka, menghubungkan angka sesuai dengan jumlah gambar pada gambar lembar kerja siswa, mengelompokkan benda mana yang berbentuk lingkaran, segi tiga, segi empat dan lain sebagainya

dengan tujuan dapat mengembangkan kognitif anak melalui permainan kartu angka di kelompok B. Hasil penelitian yang peneliti lakukan di TK Handayani Sindang Danau Oku Selatan maka peneliti tuangkan dalam bagan berikut ini:

### Hasil Observasi dan Wawancara dengan Guru TK Handayani

#### Sindang Danau Oku Selatan



Bagan di atas menunjukkan bahwa hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di taman kanak-kanak handayani sindang danau oku selatan guru telah menggunakan upaya-upaya sebagai pengembangan kognitif anak adapun penguraiannya sebagai berikut:

**1. Pelaksanaan penerapan permainan kartu angka di TK Handayani kec. Sindang danau oku selatan**

**a. Menyiapkan Siswa Terlebih Dahulu Sebelum Kegiatan Bermain**

**Kartu Angka Berlangsung**

Adapun dari hasil Observasi yang dilakukan di TK Handayani Kec. Sindang Danau Oku Selatan, sebelum kegiatan berlangsung guru terlebih dahulu mempersiapkan dan memberi arahan kepada peserta didik agar kegiatan berjalan dengan baik dan agar tercapainya tahap-tahap perkembangan anak sesuai dengan indikator pencapaian yang telah ditentukan.

**b. Menyediakan Media Yang Menarik Perhatian Anak Pada Saat Melakukan Proses Kegiatan Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka**

Adapun dari hasil Observasi yang dilakukan di TK Handayani Kec. Sindang Danau Oku Selatan, sebelum kegiatan berlangsung guru menyiapkan media atau bahan ajar yang akan disampaikan. Media yang dibuat dengan Tujuan agar permainan yang dimainkan dapat berjalan dengan tertib dan rapi. Guru juga memfasilitasi

kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam melaksanakan kegiatan permainan *kartu angka*.<sup>82</sup>

Hal ini senada dengan hasil wawancara peneliti kepada salah satu guru yang ada di TK Handayani kecamatan Sinang Danau Oku Selatan, dapat diketahui bahwa guru telah menyediakan media/bahan yang menarik perhatian anak untuk mendukung selama kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan *kartu angka*.<sup>83</sup> Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa guru telah menyediakan media atau bahan yang menarik perhatian anak serta tempat yang nyaman diruang kelas, kegiatan dapat diikuti dengan baik oleh anak dan anak merasa senang. Hal ini sependapat dengan pendapat M. Taofik Chulkamdi dan Sulis Purnomo bahwa pendidikan anak usia dini, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan didalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian.<sup>84</sup>

### **c. Guru menjelaskan permainan yang akan dimainkan oleh anak**

Sebelum kegiatan berlangsung guru menjelaskan permainan yang akan dimainkan (kartu angka) terlebih dahulu sehingga permainan dapat terlaksana dengan

---

<sup>82</sup> Hasil observasi penelitian di taman kanak-kanak Handayani kecamatan Sindang Danau Oku Selatan, tanggal 15 November 2017.

<sup>83</sup> Hasil Wawancara penelitian di taman kanak-kanak Handayani Kecamatan Sindang Danau , 21 November 2017

<sup>84</sup> M. Taofik Chulkamdi, Sulis Purnomo, *Perancangan Dan Implementasi Game Interaktif Pengenalan Hurf Dan Angka Untuk Media Pembelajaran Di Paud Wachid Hasyim Ponggok Kabupaten Blitar*, Vol 10 No 1, (2016), h. 17

baik. Dalam hal ini guru memberikan pengarahan dan aturan kepada anak-anak misalnya anak tidak boleh rebutan atau berantem dengan teman yang lainnya.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Masdalena guru kelompok B :

“bahwasanya sebelum kegiatan bermain kartu angka dilaksanakan saya mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu untuk diberi pengarahan dan aturan pada saat bermain kartu angka agar nantinya dengan tujuan agar anak-anak mengerti aturan pada saat bermain dengan demikian kegiatan bermain kartu angka dapat berjalan dengan baik“.<sup>85</sup>

#### **d. Guru meletakkan semua kartu angka diatas meja**

Hasil observasi yang dilakukan pada guru di TK Handayani Kec. Sindang Danau Oku Selatan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui bermain *kartu angka* pada kegiatan menyebutkan lambang bilangan yakni guru meletakkan semua kartu diatas meja dan menunjuk anak satu persatu untuk menyebutkan angka berapa angka dipegang oleh guru dengan melalui kartu angka. hal ini bertujuan agar anak dapat berkonsentrasi dengan kartu yang dipegang oleh guru, kemudian memberikan contoh bagaimana cara bermain *kartu angka* yakni dengan mengambil 10 kartu kemudian Tumpukan 10 kartu tersebut secara acak kemudian satu persatu anak menyusun kartu angka dengan cara berurutan dari angka 1 sampai 10. Setelah guru mencontohkan cara bermain *kartu angka* maka guru menanyakan kepada anak terlebih dahulu apakah mereka sudah mengerti cara bermainnya, jika sudah mengerti maka guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan sendiri tanpa bantuan dari guru, tetapi guru memantau

---

<sup>85</sup>Masdalena, Wawancara dengan guru kelompok B TK Handayani Kec. Sindang Danau Oku Selatan pada tanggal 21 November 2017

kegiatan anak dalam melakukan permainan *kartu angka*, agar guru dapat mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak.<sup>86</sup>

**e. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kartu angka**

Hasil Observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Handayani bahwa guru telah memberikan kesempatan kepada anak untuk latihan selama melaksanakan permainan *kartu angka* agar dengan pengetahuan yang diperoleh pada saat melaksanakan permainan dan menambah pengetahuan anak, melakukan kegiatan pengembangan kemampuan kognitif seperti menyebutkan lambang bilangan, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran ,dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran kecil ke besar dengan melalui permainan *kartu angka*.<sup>87</sup>

Hal ini senada dengan wawancara peneliti terhadap salah satu guru yang ada di TK Handayani kecamatan Sindang Danau Oku Selatan bahwa pendidik harus selalu kreatif dalam menerapkan kegiatan yang dilakukan di dalam kelas guna pengembangan anak khususnya untuk mengembangkan kemampuan kognitif ,adapun kegiatan yang dilakukan guna mengembangkan kemampuan kognitif yaitu dengan menyebutkan lambang bilangan secara acak dari 1 sampai dengan 10 dengan menggunakan kartu angka, mengklasifikasikan berdasarkan warna bentuk dan ukuran dan mengurutkan berdasarkan ukuran paling kecil ke besar dengan permainan *kartu*

---

<sup>86</sup> Hasil observasi penelitian di taman kanak-kanak Handayani kecamatan Sindang Danau Oku Selatan, tanggal 15 November 2017.

<sup>87</sup> Hasil observasi penelitian di taman kanak-kanak handayani kecamatan sindang danau oku selatan , tanggal 15 November 2017

*angka*. Kegiatan tersebut dapat dilakukan berulang-ulang hal ini sangat bermanfaat bagi intelektual anak dan pada akhirnya dapat mengoptimalkan kemampuan kognitif pada anak.<sup>88</sup>

**f. Guru Mengadakan Diskusi Untuk Mengulas Kembali Nilai-Nilai Dan Pesan Yang Terkandung Dalam Permainan Kartu Angka**

Dari hasil observasi guru sebagai evaluasi di TK Handayani kecamatan sindang danau oku selatan bahwa guru menilai sesuai dengan tarap perkembangan anak dan kecepatan tanggap anak dalam bermain *kartu angka*, anak lebih konsentrasi ketika menyebutkan bentuk angka, warna dan sebagainya yakni dengan menggunakan permainan *kartu angka* setiap anak mempunyai kemampuan kognitif yang berbeda-beda sehingga tingkat keberhasilan anak juga hasilnya berbeda.<sup>89</sup>

Dengan adanya perbedaan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak guru seharusnya terus membimbing setiap anak, dan guru tidak boleh membanding - bandingkan anak yang satu dengan anak yang lainnya. Akan tetapi pada kenyataannya perhatian guru hanya terfokus dengan anak yang perkembangan kognitifnya bisa dikatakan sudah berkembang dengan baik, sedangkan anak yang lainnya perhatian guru masih agak kurang sehingga menyebabkan perkembangan kognitif anak belum berkembang secara maksimal. Guru tidak harus menekankan pada hasil kegiatan anak, tetapi guru harus memahami terlebih dahulu kemampuan anak dan terus

---

<sup>88</sup> Hasil wawancara penelitian di taman kanak-kanak Handayani kecamatan Sindang Danau Oku Selatan, tanggal 21 November 2017

<sup>89</sup> Hasil observasi penelitian di taman kanak-kanak Handayani kecamatan sindang danau Oku Selatan, tanggal 15 November 2017.

membimbing lalu memberikan motivasi kepada anak agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan anak. Karena tugas guru adalah sebagai motivator, fasilitator, dan evaluator dalam proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan pendapat Harlock menyebutkan bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.<sup>90</sup>

### **Pembahasan**

Berkaitan analisis data yang bersifat diskriptif maka bagian ini akan peneliti uraikan hasil observasi dan wawancara dari upaya guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif melalui Bermain *kartu angka* di taman kanak-kanak Handayani kecamatan Sindang Dananau Oku Selatan bahwa guru : a) menyiapkan siswa terlebih dahulu sebelum kegiatan bermain kartu angka berlangsung, b) menyediakan media yang menarik perhatian anak pada saat melakukan proses kegiatan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka, c) memberikan pengarahan mengenai tahapan-tahapan dalam proses kegiatan pengembangan kognitif anak melalui permainan kartu angka, d) guru meletakkan kartu angka diatas meja dan membiarkan anak mencari kartu yang disebutkan oleh guru, e) memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami dan menerapkan proses kegiatan pengembangan kognitif anak melalui permainan kartu angka, f)

---

<sup>90</sup> Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak Jilid 1, Edisi 6* (Jakarta: Erlangga, 1998), h. 320

evaluasi kegiatan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka.

Guru dalam proses kegiatan ini dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak telah melakukan beberapa tahap diantaranya menyebutkan angka dengan menggunakan jarinya, mengurutkan angka 1-10 dengan menggunakan kartu angka, menghubungkan angka sesuai dengan jumlah gambar pada gambar lembar kerja siswa, mengelompokkan benda mana yang berbentuk lingkaran, segi tiga, segi empat dan lain sebagainya dan tidak lupa guru juga terlebih dahulu mengatur posisi duduk anak berbentuk angka U dan meja anak dibuat secara berkelompok yaitu ada 4 kelompok dimana setiap kelompok terdapat 3 dan 4 anak. Alat yang digunakan berupa kartu angka yang didalamnya terdapat berbagai macam warna, bentuk angka dan lain sebagainya. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan melakukan kegiatan menebak bentuk angka yang ada di dalam kartu. Hal ini sependapat dengan pendapat Komariyah dan Soeparno menyatakan “media permainan kartu angka memiliki dampak yang positif terhadap anak pada proses pembelajaran matematika.”<sup>91</sup>

Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar. Sedangkan Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong anak untuk belajar. Namun bagi kita sebagai guru, media adalah sebuah aluran

---

<sup>91</sup>Nuryani Putri1, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka Modifikatif*, (Universitas Pendidikan Indonesia, Volume 3, Nomor 1, 2015). h. 7

komunikasi. Guru dapat menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada anak.<sup>92</sup>

Permainan Kartu angka sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan yang dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya anak-anak terlibat dalam proses kegiatan pembelajaran.

Guru sebelum melaksanakan proses kegiatan mengembangkan kognitif anak, terlebih dahulu menjelaskan tentang cara menggunakan media kartu angka seperti cara mengurutkan kartu angka 1-10 dengan benar, menyebutkan angka yang dipegang oleh guru dengan menggunakan kartu angka, mencocokkan angka dengan gambar, membedakan warna mana yang warna hijau, orans, biru, merah dan lain sebagainya. Tahap-tahap tersebut dapat diterima dengan baik dan dilaksanakan dengan baik oleh peserta didik. Hasil penelitian dalam upaya guru mengembangkan kognitif anak melalui permainan kartu angka di Taman Kanak-Kanak Handayani Sindang Danau Oku Selatan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan anak secara maksimal.

Menurut Bruner, sebaiknya anak yang sedang belajar angka dimulai dari benda yang nyata sebelum anak mengenal angka. Anak dapat belajar dengan tahapan enaktif yaitu dengan benda konkret, ikonik dengan gambar dan simbolik dengan kata atau simbol. Berdasarkan teori tersebut, maka seharusnya dalam proses pembelajaran

---

<sup>92</sup> Endah Retnowati, *op, cit*, h. 28

berhitung pendidik mengenalkan secara langsung dalam mengenal angka 1-10 melalui benda-benda konkret, agar anak dapat melihat dan memegang secara langsung. Tentunya proses tersebut memerlukan waktu yang lama dan melalui proses yang bertahap.<sup>93</sup>

Menurut Tadkirotun , kartu angka merupakan fasilitas yang penting dalam melakukan pembelajaran di sekolah karena sangat bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media kartu angka ini sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran pengenalan angka bagi anak usia dini.<sup>94</sup>

Upaya guru dalam mengembangkan kognitif anak melalui permainan kartu angka, setelah guru meletakkan semua kartu angka diatas meja dan memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami dan menerapkan proses kegiatan pengembangan kognitif anak melalui permainan kartu angka, guru juga memberikan motivasi kepada anak saat proses kegiatan berlangsung serta memantau atau mendampingi anak selama proses kegiatan berlangsung agar anak dapat lebih aktif serta merasa terangsang untuk meningkatkan kegiatan yang lebih baik.

---

<sup>93</sup> Endah Retnowati, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1 – 10 Dengan Menggunakan Kartu Angka*, Jurnal Praktik Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar & Menengah Vol. 6, No. 3, Juli 2016), h. 26-27

<sup>94</sup> Isabella Hasiana, Aniek Wirastania, *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak Kanak Kelompok A*, (Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pgri Adi Buana Surabaya, Volume 69, Nomor 2, 2017) h. 63

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Osborn dan Bloon mengemukakan bahwa sejak lahir hingga usia 8 tahun anak mengalami perkembangan otak hingga 80%. Apabila masa ini tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh orang dewasa yang ada disekitar anak, maka perkembangan sel otak akan sia-sia karena sel-sel otak yang tidak terpakai akan mati dengan sendirinya. Namun jika sel-sel otak pada anak semakin berkembang dengan stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa disekitar anak maka anak akan semakin cerdas. Hal ini membuktikan bahwa perkembangan kognitif pada anak sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini.<sup>95</sup>

Anak usia 3-5 tahun adalah masa-masa permainan. Bermain dengan benda atau alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dalam kehidupannya dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada masa ini juga, anak akan lebih peka untuk berkembang. Oleh sebab itulah, mengapa pada masa ini dikatakan sebagai masa yang efektif bagi guru (pendidik) dan orang tua dalam memberikan pemahaman atau pembelajaran kepada anak melalui pemberian contoh-contoh konkret ataupun beberapa peragaan yang mendidik akan lebih mudah diterima secara efektif oleh anak.

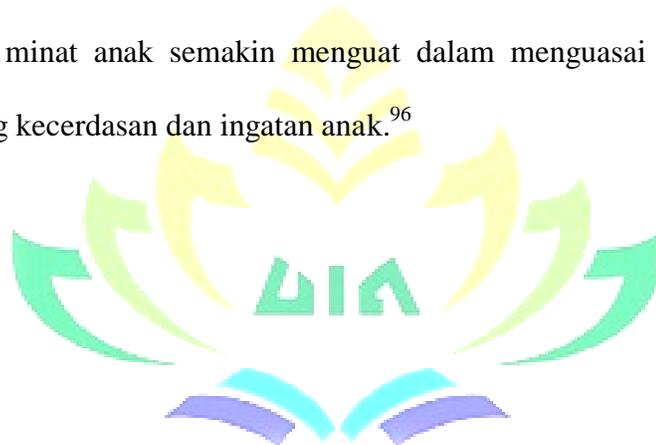
Dari kegiatan yang telah dilakukan oleh anak khususnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif dengan melalui bermain *kartu angka* banyak

---

<sup>95</sup> Luh Wina Andriyani, Luh Putu Putrini Mahadewi, Luh Ayu Tirtayani, *Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok B*, (E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 4. No. 2 - Tahun 2016)

sekali yang didapatkan oleh anak bukan hanya dapat mengembangkan kemampuan konsep berhitung dan mengenal angka akan tetapi dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut penulis simpulkan bahwa guru di taman kanak-kanak handayani kec.sindang danau oku selatan, telah mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B melalui permainan kartu angka dengan semaksimal mungkin sesuai dengan pandangan para pakar yang dipahami, dan Depdikbud menyatakan bahwa kartu angka adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Media ini bukanlah media yang baru di TK, namun media ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak.<sup>96</sup>



---

<sup>96</sup> Putu Desy Wulandari, Nyoman Wirya, Luh Ayu Tirtayani, *Penerapan Numbered Head Together Berbanuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak*, Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1, (2014)

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, SARAN, PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-Kanak Handayani Kecamatan Sindang Danau Oku Selatan dapat disimpulkan bahwa guru sudah menerapkan langkah-langkah permainan kartu angka dengan baik dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat pada saat peneliti melakukan penelitian di TK Handayani dimana pada saat sebelum permainan kartu angka dimulai guru terlebih dahulu mengatur posisi duduk anak berbentuk angka U dan meja anak dibuat secara berkelompok yaitu ada 4 kelompok dimana setiap kelompok terdapat 3 dan 4 anak. Akan tetapi didalam permainan guru hanya memperhatikan beberapa anak yang perkembangan kognitifnya dapat dikatakan sudah berkembang sesuai dengan indikator yang diharapkan, sedangkan sebagian dari anak-anak yang perkembangan kognitifnya belum berkembang secara maksimal guru justru tidak terlalu dominan memperhatikan anak-anak tersebut. Seharusnya guru harus bisa menyeimbangkan perhatiannya terhadap anak-anak yang perkembangannya bisa dikatakan belum berkembang secara maksimal. Karena setiap anak mempunyai kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Maka dari itu guru harus bisa memahami perbedaan kemampuan berfikir yang dimiliki oleh setiap anak agar perkembangan kognitif anak berkembang sesuai dengan indikator yang diharapkan.

## B. Saran

Mengingat masa kanak-kanak adalah petualang dan pembelajaran sejati yang penuh kejujuran dalam merealisasikan pikiran dan mengekspresikan perasaannya. Semua orang tua tentu ingin membahagian anak-anaknya, melihat mereka tumbuh sehat, cerdas, dan sukses dalam kehidupannya serta aktif dalam bergerak agar anak sehat baik secara jasmani maupun rohani. Dengan demikian penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru sebagai sebagai motivator dan ujung tombak dari kualitas sumber daya manusia tentu guru itu sendiri masih harus banyak belajar agar dapat menjadi seorang guru yang profesional, aktif, menyenangkan dan hendaknya lebih memberikan materi yang kreatif agar anak tidak merasa bosan.
2. kegiatan bermain *kartu angka* dapat digunakan sebagai salah satu permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan melakukan tebak kartu, sehingga menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini.
3. kepada sekolah hendaknya memberikan perhatian yang maksimal dalam mengembangkan keenam aspek yang dimiliki anak

## C. Penutup

Dengan mengucap syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan inayahnya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan ketentuan

yang berlaku meskipun demikian penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam pembahasan skripsi ini masih terdapat kekeliruan dan kekurangan. Oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sangat penulis nantikan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi orang tua yang mengharapkan pendidikan anak-anaknya berhasil dengan baik, terutama dalam meningkatkan rasa kepercayaan sebagai modal awal dalam menghadapi perkembangan dewasa ini. Atas kekhilafan dan keikhlasan penulis mohon maaf dan makhfiroh di hadapan Allah SWT.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta:Rineka Cipta, Edisi Revisi V, 2002.
- Aryanita, Kiki; Ali, Muhamad; Yuniarni, Desni. Pemanfaatan Kartu Angka 1-10 Dalam Penguasaan Konsep Bilangan Kelompok A Di Tk. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2015
- Budianto, Achmad Zakki Falani, *Implementasi Teknologi Game Untuk Pengenalan Angka Pada Anak Usia 3-4 Tahun Berbasis Android: Jurnal Universitas Narotama Surabaya*, 2015.
- Dariyo, Agoes, *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, Bandung, Refika Aditama, 2007.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009,
- Diane E. Papalia, *Human Development Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, Edisi Kesembilan, 2010
- Devi Nawang Sasi, *Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Dan Kognitif Anak Melalui Senam Irama*, Bandung, Edisi No 1. 2011.
- Diah Galih Wahyuni DKK, *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Stick Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif*, Jurnal PAUD, vol 4 no 2 Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2016.
- Fauziddin, Moh. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Membilang Dengan Metode Bermain Media Kartu Angka*. *Jurnal Audi*, 2017
- Gusti Ayu Made Mertadi, *Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak*, *Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2014.
- Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak Jilid I*, Edisi 6. Jakarta : Erlangga. 1998.  
Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003
- Ismail, Andang. *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif* Yogyakarta:Pilar Media.

- Luh Sekartini, Nyoman Wira, Mutiara Magta, Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, Vo.5 No. 2. 217
- M.Taofik Chulkamdi, Sulis Purnomo, *Perancangan Dan Implementasi Game Interaktif Pengenalan Huruf Dan Angka Untuk Media Pembelajaran Di Paud Wachid Hasyim Ponggok Kabupaten Blitar*, *Jurnal*, 2016.
- Musarofah Siti, *Analisi Perkembangan Pendekatan Sentra Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak*, Jakarta : Ghalia Indonesia, 2011.
- Moeslicatoen, R. *Metode Pengajaran Ditama Kanak-Kanak*. Jakarta, Renika Cipta, 2004,
- Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wirya, Didith Pramunditya Ambara, *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Tk Santa Maria*, *Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2014.
- Ni Putu Ayu Rusdiani, *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*, *Journal PG-PAUD*, Volume 2 No 1, Universitas Pendidikan Ganesha, 2014.
- Novita Widyandari, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Flip Chart Pada Anak Kelompok A1 Tk Kemala Bhayangkari 91 Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman*, *Jurnal Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Yogyakarta, 2015
- Tapan Kumar Basantia dkk, *MAI (Multi-Dimensional Activity Based Integrated Approach): A Strategy For Cognitive Development Of The Learners At The Elementary Stage*, *Journal International Education Studies*, US-China Education Review, 2012
- Pavel M. Gorev, *Estimation Of The Level Of Cognitive Development Of A Preschool Child Using The System Of Situations With Mathematical Contents*, *International Journal Of Environmental & Science Education*, University Of Humanities, 2016.
- Putu Eka Budi Utami, Ketut Pudjawan, Kadek Suartama, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif*, *E-Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha*, 2014,

- Prima Suci R. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Diakses Dari [Http://Primazip.Wordpress.Com/2013/06/08](http://Primazip.Wordpress.Com/2013/06/08) Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini/ Tanggal 06 Januari 2017.
- Rini Priliantini Sugianto dan Deti Rostika, , *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak, Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Indonesia*, 2013.
- Rosa Delima, Nevi Kurnia Arianti, Bramasti Pramudyawardani, *Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun*, 2015
- Rositawati, Ni Made Wiwin; Agung, Anak Agung Gede; Jampel, I. Nyoman. *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2014.
- Santrock, John W. *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga 2002,
- Siti Aisyah, *Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Tk Islam Mutiara Surabaya*, Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
- Syaiful Bahri Djamrah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif Dan R& D*, Alfabeta, Bandung, 2013
- Sugiyono. *Memahami penelitian Kualitatif*..(Bandung;Alfabeta.2008).
- Sujiono Yuliani Nurani Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Unuversitas Terbuka, 2013.
- Sumyadewi, Ni Luh; Wirya, Nyoman; Jampel, I. Nyoman. Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Tk Widhya Brata Mengwi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2014