

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN TAHAP KONSEP
BILANGAN**

**(Penelitian Tindakan Kelas Di TK Bendungan 2 Kelompok "A" Kedawung,
Sragen Tahun Ajaran 2010/2011)**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Nama : Retno Hastuti

NIM : A 520 081 046

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2011

PERSETUJUAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN TAHAP
KONSEP BILANGAN**

**(Penelitian Tindakan Kelas da TK Bendungan 2 Kelompok “A” Kedawung,
Sragen Tahun Ajaran 2010/2011)**

Yang dipersiapkan dan disusun Oleh :

**RETNO HASTUTI
A 520 081 046**

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Risminawati, M. Pd

Choiriyah Widyasari, S.Psi, M.Psi

PENGESAHAN
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK MELALUI PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN TAHAP
KONSEP BILANGAN

(Penelitian Tindakan Kelas di TK Bendungan 2 Kelompok “A” Kedawung,
Sragen Tahun Ajaran 2010/2011)

Yang dipersiapkan dan disusun Oleh :

RETNO HASTUTI
A520081046

Tekah dipertahankan dihadapan dewan penguji
Pada tanggal
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

DEWAN PENGUJI

1. Dra. RISMINAWATI, M.Pd ()

2. CHOIRIYAH WIDYASARI, S.Psi, M.P.si ()

3. Drs. ILHAM SUNARYO, M.Pd ()

Surakarta,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Dekan,

Drs. H SOFYAN ANIF, M.Si
NIK : 547

PERNYATAAN

Nama : Retno Hastuti

NIM : A520081046

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul

“UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN TAHAP KONSEP BILANGAN (Penelitian Tindakan Kelas di TK Bedungan 2 Kelompok “A” Kedawung, Sragen Tahun Ajaran 2010/2011)”

Adalah betul-betul karya sendiri dan belum pernah di tulis orang lain. Apabila kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Surakarta, Maret 2011

Yang membuat,

RETNO HASTUTI
A520081046

MOTTO

Hai orang-orang yang beriman jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu
Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar. (QS Al-Baqarah:153)

Jika kalian berselisih dalam satu permasalahan maka kembalikanlah kepada
Allah dan Rosul-Nya. (QS An-Nisa': 59)

Hai orang-orang yang beriman, bertaqwalah kepada Allah dan carilah jalan yang
mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah pada jalan-Nya, supaya kamu
mendapat keberuntungan. (Al-Ma'idah: 35)

PERSEMBAHAN

Karya yang sederhana ini aku persembahkan untuk :

1. Ayah dan Ibuku tercinta, terimakasih atas kasih sayang, do'a dan dukungannya.
2. Putriku tersayang, Ananda Latiifatul Munawaroh jadilah anak yang sholeha, cerdas, rajin belajar demi masa depan yang cerah.
3. Keluarga besarku, yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan sepenuhnya.
4. Semua Dosen, terimakasih telah memberikan ilmunya selama ini dan semoga bermanfaat.
5. Sahabatku, Mbak Yuli, Mbak Dwi, Mbak Wendy, Mak Tarni, Mbak Kartini, Sunarti, winarti dan lainnya yang selalu memberiku semangat dan do'a untuk segera dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-temanku angkatan 2008, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
7. Almamaterku, aku takkan pernah berhenti untuk selalu merindukanmu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Sholawat serta salam semoga tetep tercurah kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya kepada zaman terang. Penulis sadar bahwa Allah yang telah memberikan pikiran dan tenaga untuk menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Berhitung Permulaan Tahap Konsep Bilangan (Penelitian Tindakan Kelas di TK bendungan 2 Kedawung Sragen Tahun Ajaran 2010/2011)”. Dalam skripsi ini dijabarkan tentang kemampuan kognitif anak melalui permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan dalam proses pembelajaran di TK Bendungan 2 Kedawung Sragen.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini mengalami banyak kesulitan dan hambatan, tetapi berkat bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, kesulitan atau hambatan tersebut dapat terlewatkan. Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. H. Sofyan Anif, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

2. Dra. Surtikanti, SH. M.Pd, selaku Ketua Program Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Dra. Risminawati, M.Pd, selaku pembimbing I yang berkenan meluangkan waktu, pikiran, tenaga dalam memberikan petunjuk, arahan, bimbingan dan saran-saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Choiriyah Widyasari, S.Psi.MPsi selaku pembimbing II yang berlenen meluangkan waktu, pikiran, tenaga dalam memberikan petunjuk, bimbingan, arahan dan saran-saran dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Suyatmi selaku kepala sekolah TK Bendungan 2 Kedawug Sragen yang telah member ijin dan bantuan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
6. Ibu Siti Hermenik selaku guru kelas A TK Bendungan 2 Kedawung Sragen yang telah banyak memberikan informasi, data yang penulis perlukan dan bantuannya dalam penyusunan skripsi ini.
7. Siswa-siswa kelompok A TK Bendungan 2 Kedawung Sragen tahun ajaran 2010/2011 yang telah membantu penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan PAUD dan semua stafnya yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Teriring do'a, semoga semua bantuan dan amal kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan pahala dan keridhoan Allah SWT. Semoga skripsi ini nantinya dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya

Pendidikan Anak Usia Dini dan bagi saudara-saudara yang telah membacanya. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan. Akhir kata, kritik dan saran yang membangun guna visi kedepan dari para pembaca sangat penulis harapkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, Maret 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	6
C. PEMBATASAN MASALAH.....	7
D. RUMUSAN MASALAH.....	7
E. TUJUAN	8
F. MANFAAT	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. KAJIAN PUSTAKA.....	10
B. KAJIAN TEORI.....	13
I. Masalah Kognitif.....	13
a. Definisi Kognitif.....	13
b. Tahap Perkembangan Kognitif.....	14
c. Makna Pentingnya Perkembangan Kognitif bagi Kehidupan Anak.....	26
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	28
e. Aspek atau Ciri-Ciri Perkembangan Kognitif.....	30
f. Prinsip-Prinsip Perkembangan Kognitif.....	32
2. Permainan Berhitung Permulaan Tahap Konsep Bilangan.....	34
a. Definisi Bermain.....	34
b. Ciri-Ciri Bermain.....	35
c. Tahap Perkembangan Bermain.....	39
d. Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak.....	42
e. Manfaat Bermain.....	44
f. Permainan Berhitung Permulaan.....	45

g.	Prinsip-Prinsip Permainan Berhitung	
	Permulaan Tahap Konsep Bilangan.....	47
h.	Indikator dalam Permainan Berhitung	
	Permulaan Tahap Konsep Bilangan.....	49
	E. KERANGKA BERPIKIR.....	50
	F. HIPOTESIS TINDAKAN.....	51
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. PENGERTIAN METODE PENELITIAN.....	52
	B. JENIS PENELITIAN.....	53
	C. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN.....	54
	1. Tempat Penelitian.....	54
	2. Waktu Penelitian.....	54
	D. SUBYEK PENELITIAN.....	54
	E. RANCANGAN PENELITIAN.....	55
	F. METODE PENGUMPULAN DATA.....	59
	G. INSTRUMEN PENELITIAN.....	61
	H. INDIKATOR PENELITIAN	61
	I. TEKNIK ANALISIS DATA	62
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. GAMBARAN UMUM TK BENDUNGAN 2	
	KEDAWUNG SRAGEN.....	64
	1. Profil Tempat Penelitian.....	64
	2. Visi dan Misi.....	66

3. Sarana dan Prasarana.....	66
4. Keadaan Sumber Daya Manusia.....	67
B. DISKRIPSI KONDISI AWAL.....	68
C. HASIL PENELITIAN.....	72
1. Siklus I.....	72
a. Perencanaan Tindakan.....	72
b. Pelaksanaan Tindakan.....	76
c. Observasi	80
d. Analisis dan Refleksi	82
2. Siklus II	83
a. Perencanaan Tindakan	83
b. Pelaksanaan Tindakan	88
c. Observasi	90
d. Analisis dan Refleksi	92
3. Siklus III	93
a. Perencanaan Tindakan	93
b. Pelaksanaan Tindakan	96
c. Observasi	98
d. Analisis dan Refleksi	99
D. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	100
1. Proses Pembelajaran permainan Berhitung Permulaan Tahap Konsep Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak	102

2. Kemampuan Kognitif Anak dalam Pembelajaran Melalui Permainan Berhitung Permulaan Tahap Konsep Bilangan	103
BAB V PENUTUP	119
A. KESIMPULAN.....	119
B. SARAN.....	120

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	12
Tabel 3.1 Waktu penelitian	54
Tabel 4.1 Kemampuan Kognitif Anak dalam Proses Pembelajaran	
Pra Penelitian	70
Tabel 4.2 Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	51
Gambar 3.1 Proses Penelitian Tindakan	55

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN BERHITUNG PERMULAAN TAHAP KONSEP BILANGAN

**(Penelitian Tindakan Kelas di TK Bendungan 2 Kelompok "A" Kedawung
Sragen Tahun Ajaran 2010/2011)**

Retno Hastuti, A 520 081 046, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2011, 154 Halaman

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran melalui kegiatan permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan pada anak kelompok "A" TK Bendungan 2 Kedawung, Sragen tahun ajaran 2010/2011. Penerima tindakan adalah seluruh anak kelompok A TK Bendungan 2 Kedawung, Sragen tahun ajaran 2010/2011 yang berjumlah 26 anak. Pelaksanaan tindakan adalah peneliti, sedangkan guru bertindak sebagai kolaborator. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data secara deskriptif kualitatif dengan model alur yang terdiri atas reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak secara berarti dalam proses pembelajaran melalui permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak yang meliputi dua indikator yaitu (Ka) ketepatan anak dalam kegiatan permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan, untuk mencapai nilai 4 sebanyak 87.5% dari jumlah anak dan (Kb) kecepatan anak dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah dalam permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan, untuk mencapai nilai 4 sebanyak 87.5% dari jumlah anak. Sebelum adanya tindakan nilai kreativitas rata-rata kelas ($K=1.17$), ($Ka=0\%$) dan ($Kb=0\%$), setelah dilakukan tindakan pada siklus I meningkat menjadi ($K=2.8$), ($Ka=30\%$) dan ($Kb=4\%$), pada siklus II meningkat menjadi ($K=3.5$), ($Ka=54.5\%$) dan ($Kb=75\%$), di akhir tindakan yaitu pada siklus III menjadi ($K=3.8$), ($Ka=88\%$) dan ($Kb=88\%$). Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan kegiatan permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan dalam pembelajaran di TK dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak .

Kata kunci : Kemampuan Kognitif, Permainan Berhitung Permulaan.