

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI  
PERMAINAN MENCARI PASANGAN PADA ANAK KELOMPOK A DI  
TK ABA TROKETON 2 PEDAN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2011 / 2012**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1  
Pendidikan Anak Usia Dini**



**Disusun Oleh :**

**Rita Dewi**

**A. 520 095 013**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2012**

**PENGESAHAN**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
MELALUI PERMAINAN MENCARI PASANGAN PADA ANAK  
KELOMPOK A DI TK ABA TROKETON 2 PEDAN KLATEN  
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**RITA DEWI**  
**A 520 095 013**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal,  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji :

1. Dr. Darsinah, SE,M.Si
2. Aryati Prasetyarini, M. Pd.
3. Dra. Surtikanti, M.Pd.

(  )  
(  )  
(  )

Surakarta,      September 2012  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



  
**Drs. H. Sofyan Anif, M. Si.**  
NIK. 547

**SURAT PERNYATAAN**  
**PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : RITA DEWI  
NIM : A 520 095 013  
Fakultas/ Jurusan : FKIP / Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)  
Jenis : Skripsi  
Judul : “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Mencari Pasangan Pada Anak Kelompok A Di TK ABA Troketon 2 Pedan Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012”

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 12 September 2012  
Yang Menyatakan

( Rita Dewi )

## **ABSTRAK**

### **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN MENCARI PASANGAN PADA ANAK ANAK KELOMPOK A DI TK ABA TROKETON 2 PEDAN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

**RITA DEWI, A520095013, Prodi Pendidikan Anak Usia Dini,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Muhammadiyah Surakarta, 76 Halaman**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif di TK ABA Troketon 2 Pedan kelompok A Tahun Pelajaran 2011/2012. Pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan metode observasi untuk mengamati proses pembelajaran kegiatan pembelajaran melalui permainan mencari pasangan, wawancara untuk memperoleh informasi langsung tentang anak didik, dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis diskriptif komparatif yang membandingkan hasil amatan dari kondisi prasiklus sampai siklus 3. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan mencari pasangan di TK ABA Troketon 2 Pedan kelompok A Tahun Pelajaran 2011/2012 dalam setiap tindakan yang dilakukan. Adapun peningkatan kemampuan kognitif dapat dilihat dari sebelum tindakan sampai pada siklus III yakni pada saat sebelum tindakan 34,7%, siklus I mencapai 51,44 %, siklus II mencapai 64,5 %, dan pada siklus III mencapai 83,4%. Kesimpulan penelitian ini adalah permainan mencari pasangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif.

Kata Kunci : *Kemampuan kognitif, permainan mencari pasangan.*

### **Pendahuluan**

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 4 – 6 tahun. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan, agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar. Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 muatan Kurikulum TK meliputi bidang pengembangan pembiasaan dan kemampuan dasar, bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, aspek

perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan berbahasa, kognitif, dan fisik motorik. Kemampuan pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Guru/ pendidik harus dapat membimbing anak-anak dengan menyediakan bahan-bahan yang sesuai, tetapi hal yang paling mendasar adalah dalam rangka agar anak menemukannya. Kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari keaktifan dan kemandiriannya dalam pembelajaran anak agar mampu menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa bantuan guru. Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak dapat melangsungkan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan, maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah. Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Anak usia 4 – 5 tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif antara lain sudah dapat menyebut urutan bilangan minimal satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai lima, memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai lima, menghubungkan lambang bilangan dengan huruf. Untuk melakukan pengembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak diperlukan strategi yang cocok dengan masa anak-anak yakni masa bermain, untuk itu pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan metode permainan. Dengan bermain anak akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain, sehingga mudah menerima suatu pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sayangnya banyak guru di Taman Kanak-kanak jarang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan alasan yang bermacam-macam diantaranya memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama dan menuntut kreativitas guru. Padahal permainan merupakan sesuatu yang sangat disenangi anak-anak usia TK, sehingga dapat digunakan sebagai metode untuk mengembangkan kognitifnya. Banyak permainan yang dapat digunakan dalam pengembangan kognitif. Permainan menjala ikan, permainan bisa kau tebak, permainan bulat dan lurus, dan sebagainya. Realitas menunjukkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK ABA Troketon 2 Pedan, masih rendah. Penyebab dari permasalahan ini diantaranya saat mengajar guru menerapkan strategi ceramah sehingga membuat anak pasif. Kegiatan pembelajaran selalu melibatkan penggunaan kertas dan pensil serta kegiatan menghafal dan mengingat fakta. Penggunaan metode bermain sangat minim dan bukan sebagai inti pembelajaran.

## Landasan Teori

Kemampuan kognitif adalah proses mengolah informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, intelegensia, belajar, pemecahan masalah, dan pembentukan konsep (<http://gudangmakalah.blogspot.com>). Susanto (2011:47) menambahkan bahwa kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Sujiono (2006:3.16), klasifikasi pengembangan kognitif terdiri dari 7 aspek meliputi : 1) Pengembangan *Auditory* (PA); 2) Pengembangan Taktil (PT); 3) Pengembangan Kinestik (PK); 4) Pengembangan Geometri (PG); 5) Pengembangan Sains Permulaan (PS); 6) Pengembangan Visual (PV); dan 7) Pengembangan Aritmatika (PA)

Menurut Piaget dalam Yusuf (2006:106) tingkat perkembangan kognitif yaitu: 1) Tahapan Sensori Motor (0-2 tahun); 2) Tahapan Pra Operasional (2-6 tahun); 3) Tahap Operasi Konkret (6-11 tahun); 4) Operasi Formal (11- dewasa).

Adapun indikator perkembangan kognitif , yaitu : 1) Mengenal konsep banyak-sedikit, lebih-kurang, sama-tidak sama.; 2) Membilang/ menyebut urutan bilangan minimal dari 1 sampai 10; 3) Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5); 4) Menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis); 5) Menyebutkan kembali pengurangan, (memisah-kan kumpulan benda) dengan benda sampai 5; 6) Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-5.

Menurut Sujiono (2006:1.25) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, antara lain : 1) Faktor Hereditas/Keturunan; 2) Kematangan; 3) Pembentukan; 4) Minat dan Bakat; 5) Kebebasan; 6) Lingkungan. Pada penelitian ini obyek yang diambil yaitu anak TK kelompok A usia 4 – 5 tahun yang berada pada tahap praoperasional dengan karakteristik berpikir berdasarkan pada pengalaman kongkrit daripada pemikiran logis. Menurut Santrock (1995 :274-275), ada 4 jenis permainan yaitu : 1) Permainan sensorimotor (*sensorimotor play*) ialah perilaku yang diperlihatkan oleh bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan (skema) sensorimotor mereka. 2) Permainan pura-pura/simbolis (*pretense/symbolic play*) yakni terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke dalam suatu simbol. Ditambahkan oleh Montolalu dkk (2008:2.18) bahwa permainan yang menggunakan benda atau orang sebagai simbol sesuatu yang menunjukkan bukan sesungguhnya yang biasa dilakukan oleh anak usia 3-7 tahun misal main dokter-dokteran. 3) Permainan konstruktif (*constructive play*) yakni mengkombinasikan kegiatan sensorimotor yang berulang dengan representasi gagasan-gagasan simbolis. Permainan konstruktif terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau kontruksi suatu produk atau suatu masalah ciptaan sendiri. 4) Permainan sosial (*social play*) ialah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman-teman sebaya. Menurut Parten dalam Santrock (1995:273-274) dan Sujiono (2009:147-148) anak usia 2-5 tahun memiliki tahapan-tahapan permainan berdasarkan tingkat sosialisasi sebagai berikut: a) *Unoccupied play* terjadi ketika anak tidak terlibat dalam permainan seperti di suatu titik, memandang ke sekitar ruangan, atau melakukan gerakan-gerakan acak yang nampaknya tidak memiliki suatu tujuan; b) *Solitary play* terjadi ketika anak bermain

sendirian dan mandiri dari orang lain; c) *Onlooker play* terjadi ketika anak menonton orang lain bermain; d) *Parallel play* terjadi ketika anak bermain terpisah dari anak-anak yang lain, tetapi menggunakan mainan-mainan yang sama seperti yang digunakan oleh anak-anak lain atau dengan cara meniru cara mereka bermain; e) *Associative play* terjadi ketika permainan melibatkan interaksi sosial dengan sedikit organisasi atau tanpa organisasi. *Cooperative play* meliputi interaksi sosial di dalam suatu kelompok dan kegiatan yang terorganisasi. Permainan-permainan, persaingan-persaingan formal anak-anak ditujukan untuk memenangkan, dan kelompok-kelompok yang dibentuk oleh guru untuk melakukan tugas-tugas secara bersama-sama adalah contoh-contoh *cooperative play*. Bermain secara kooperatif terjadi apabila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan kegiatan bermain. Salah satu permainan kooperatif adalah permainan mencari pasangan.

Menurut Supriyono (2009:94) menambahkan bahwa permainan mencari pasangan (*make a match*) adalah pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan kartu-kartu. Salah satu keunggulan teknik ini adalah anak didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Khususnya untuk anak TK teknik belajar mengajar mencari pasangan dapat dirancang dalam suasana bermain sambil anak itu belajar sesuatu (Saputra, 2005:69).

Menurut Saputra (2005:52), permainan mencari pasangan merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang mempunyai manfaat sebagai berikut: 1) Mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik, karena melalui permainan ini anak memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan anak lain; 2) Mampu mempersiapkan siswa untuk belajar bagaimana caranya mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri baik dari guru, teman ataupun sumber-sumber belajar yang lain; 3) Meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat bekerjasama dengan orang lain dalam sebuah tim untuk mencapai tujuan dan keberhasilan suatu usaha. Sehingga dapat membiasakan anak berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial; 4) Dapat membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi karena dalam kerjasama yang dilakukan tidak memandang perbedaan ras, agama atau status sosial. Dengan demikian dapat meningkatkan ketertarikan interpersonal di antara anak baik saat pembelajaran di TK atau di luar sekolah.

Menurut Saputra (2005:69), langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menerapkan permainan mencari pasangan adalah sebagai berikut : 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yaitu kartu gambar dan kartu lambang bilangan; 2) Masing-masing anak didik mendapat satu buah kartu yang telah guru sediakan; 3) Setiap anak didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya; 4) Anak didik dapat juga bergabung dengan dua atau tiga anak didik lain yang memegang kartu yang cocok.

Permainan mencari pasangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat pada saat anak mendapatkan kartu yang dipegang baik itu jenis kartu yang bergambar sejumlah benda ataupun kartu yang bertuliskan angka. Pada permainan ini sesuai dengan indikator membilang dengan menunjuk benda

(mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5) dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis). Di sini anak dapat membedakan konsep bilangan dengan lambangnya (angka). Pada saat anak melaksanakan instruksi guru, anak dapat menemukan pasangannya. Anak yang memegang kartu yang bergambarkan sejumlah benda harus mencari pasangan dengan anak yang memegang kartu yang bertuliskan angka atau simbol.

### **Kerangka Pemikiran**

Menurunnya kognitif anak disebabkan karena pendidik usia dini kurang menerapkan strategi pembelajaran yang menarik bagi anak, sehingga dalam proses pembelajarannya kemampuan kognitif anak rendah.

Kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui aktivitas yang dapat menghasilkan pengalaman bagi anak. Permainan dianggap sebagai strategi pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, karena dengan permainan anak dapat menemukan konsep/pengetahuan melalui permainan yang dilakukan oleh anak.

Salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif adalah permainan mencari pasangan atau *make match*.

### **Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan hipotesis sebagai berikut : “Permainan mencari pasangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK ABA Troketon 2 Pedan Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012”.

### **Metode Penelitian**

Menurut Kuswaya dan Igak (2008:1.15) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan mencari pasangan. Sehingga dalam penelitian ini difokuskan pada usaha meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan mencari pasangan. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan pemecahan masalah yang dimulai dari : a) perencanaan (*planning*); b) pelaksanaan (*action*); c) pengamatan (*observing*); d) menganalisis data untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflecting*).

## **Jenis Data**

Jenis data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah : 1) Kemampuan Kognitif; 2) Pelaksanaan Permainan Mencari Pasangan.

## **Pengumpulan Data**

Penelitian tindakan kelas dilakukan bersifat deskriptif kualitatif. Sumber data primer adalah peneliti yang melakukan tindakan dan anak yang menerima tindakan. Sedangkan data sekunder berupa data dokumentasi. Pengambilan data dapat dilakukan dengan teknik: 1) observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif anak melalui permainan mencari pasangan, 2) wawancara dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif anak melalui permainan mencari pasangan dan 3) catatan lapangan, menurut Moleong (2002:155) yaitu pernyataan tentang semua peristiwa yang dialami yaitu yang didengar dan dilihat serta tidak boleh berisi penafsiran, hanya catatan sebagaimana adanya. Catatan pengamatan menampakan catatan tentang siapa, apa dan bagaimana suatu kegiatan manusia. Hal ini menceritakan "Siapa yang mengatakan " atau melakukan apa dalam situasi tertentu.

## **Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan, yaitu: 1) Lembar Pengamatan Kemampuan Kognitif; 2) Lembar Wawancara; dan 3) Lembar catatan lapangan. Pembuatan instrumen disusun sebelum peneliti terjun ke lapangan. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan, yaitu: 1) Lembar Pengamatan Kemampuan Kognitif. Lembar pengamatan kemampuan kognitif anak berisi tentang catatan hasil pelaksanaan kegiatan mengenai perilaku anak yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Prosedur penyusunan lembar observasi ini adalah sebagai berikut : a) Menentukan indikator yang akan digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak, b) Menjabarkan indikator ke dalam butir-butir amatan yang menunjukkan pencapaian indikator yang dapat dilakukan ketika melaksanakan kegiatan; 2) Menentukan diskriptor butir amatan dengan pemberian skor dengan ketentuan; 3) Membuat lembar observasi yang digunakan untuk mencatat hasil pengamatan setiap melakukan tindakan. Adapun lembar observasi ini terdiri dari nama anak, tema, subtema, kelompok, semester, butir amatan, diskriptor, jumlah diskriptor amatan, hari dan tanggal pengamatan.

Lembar catatan lapangan merupakan alat yang digunakan untuk mencatat semua kejadian yang terjadi di luar perencanaan atau pencatatan permasalahan-permasalahan yang muncul pada waktu dilaksanakan kegiatan. Catatan lapangan ditulis secara rinci, cermat dan mendalam dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti tentang aktor, aktivitas ataupun tempat berlangsungnya kegiatan tersebut. Catatan lapangan mencakup kesan dan penafsiran subjek, misalnya: pelajaran lebih baik, perilaku kurang perhatian (<http://remenmaos.blogspot.com>).

## **Indikator Pencapaian**

Adapun indikator pencapaian keberhasilan penelitian untuk kemampuan kognitif anak mencapai 70%.

## **Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis diskriptif komparatif (untuk kemampuan kognitif) yaitu membandingkan hasil amatan dengan indikator pencapaian setiap siklus, dari kondisi prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Untuk proses pembelajaran analisis yang digunakan dengan cara interaktif yakni dengan mengkroscekkan hasil observasi pembelajaran dari setiap siklus. Hasil dari setiap siklus dijadikan pedoman untuk melakukan refleksi sehingga kekurangan dalam proses pembelajaran diperbaiki di siklus berikutnya. Agar peneliti dapat mengobservasi anak dalam penelitian ini akan dilakukan beberapa tahap sebagai berikut: 1) Menstabilasikan skor berdasarkan hasil pengamatan kemampuan kognitif; 2) Menjumlah hasil skor untuk setiap anak; 3) Menghitung prosentase pencapaian kemampuan kognitif melalui permainan mencari pasangan; dan 4) Membandingkan prosentase rata-rata pencapaian dengan indikator pencapaian pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti.

## **Hasil Penelitian**

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah anak Taman Kanak-kanak ABA Troketon 2 Pedan, Klaten, kelompok A jumlah siswa yang akan dijadikan subyek penelitian adalah 15 anak terdiri dari 10 laki-laki dan 5 perempuan.

Dalam upaya mengetahui kemampuan kognitif anak sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan kegiatan pra siklus. Kemampuan kognitif diperoleh rata-rata prosentase dan kemampuan kognitif anak sebesar 34,7%. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh selama proses pembelajaran pada siklus 1 rata-rata prosentase kemampuan kognitif anak 1 kelas sebesar 51,44%. Prosentase kemampuan anak tertinggi sebesar 69,4%. Prosentase terendah yang dicapai anak sebesar 36,1%. Hasil observasi pada siklus I anak masih bingung dan cenderung berebut dalam pelaksanaan permainan.

Hasil penelitian pada siklus II sudah ada peningkatan kemampuan kognitif anak dari 13% yaitu dari 51,44 menjadi 64,5%. Hasil observasi pada siklus II anak-anak lebih tertib dan teratur dalam pelaksanaan permainan. Anak dalam kondisi berbaris sehingga permainan terarah.

Dari proses pelaksanaan siklus III diperoleh rata-rata 83,4%. Prosentase kemampuan anak tertinggi sebesar 94,4%, sedangkan prosentase terendah 66,6%. Hasil observasi siklus III anak lebih bersemangat, permainan dikemas dalam bentuk perlombaan.

Prosentase peningkatan sebelum tindakan sampai siklus I peningkatannya mencapai 13,06% dan peningkatan dari siklus II sampai siklus III mencapai 18,9%.

peningkatan dari siklus I sampai siklus II menurun dibandingkan siklus II ke siklus III. Hal ini disebabkan karena pada siklus I media kartu yang digunakan belum menarik dan setting kelas pada saat proses pembelajaran belum tepat. Sedangkan siklus II ke siklus III sangat signifikan. Karena II ke siklus III media yang digunakan lebih menarik dan setting kelas pada saat proses pembelajaran sudah tepat. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kemampuan kognitif anak tidak merata, hal ini disebabkan kemampuan dan karakteristik anak serta tingkat tingkat intelegensi anak berbeda-beda.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Ada beberapa anak yang persentasenya dibawah target yang ditetapkan peneliti. Pada siklus I peneliti menargetkan pencapaian > 50 %, namun dari pelaksanaan siklus I kemampuan anak masih ada yang persentasenya < 50%. Pada siklus II terdapat 5 anak yang belum dapat mencapai persentase 60 % dari yang ditargetkan peneliti. Siklus III ada 4 anak yang persentasenya masih dibawah 80 % dari yang ditargetkan peneliti, hal ini dikarenakan dua anak diantaranya tidak bisa diam, suka mengganggu teman dan membuat masalah, sulit fokus saat peneliti menjelaskan aturan permainan. Menurut Parten (Santrock, 1995:273-274) permainan mencari pasangan merupakan bentuk permainan kerjasama (*cooperative play*) yang secara aktif dapat menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan kegiatan bermain. Strategi mencari pasangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif karena anak akan mendapatkan pengetahuan dan informasi, baik dari guru, teman, ataupun dari sumber-sumber lain. Anak mendapatkan pengetahuan dari guru misalnya saat ditunjukkan dengan media kartu yang berupa konsep sejumlah benda maupun angka atau lambang bilangan. Anak mendapatkan informasi dari teman-teman saat teman yang membawa kartu angka (lambang bilangan) harus mencari pasangan dengan teman yang membawa kartu bergambarkan sejumlah konsep benda. Kemampuan anak didik sebelum Tindakan sampai siklus III menunjukkan peningkatan. Hal ini didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sujiono (2006:1.26) bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif adalah lingkungan. Melalui permainan mencari pasangan secara tidak langsung kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan penciptaan suatu kondisi lingkungan yang menyenangkan. Selain itu dengan permainan anak mendapatkan kebebasan untuk melakukan semua keinginan.

Berdasarkan pembahasan dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak didik sebelum tindakan sampai siklus III menunjukkan peningkatan. Adapun butir amatan yang mudah dicapai anak yaitu mampu menyebut urutan bilangan 1-10. Karena kegiatan berhitung atau membilang sering dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari dan merupakan kegiatan pokok setiap hari. butir amatan yang sulit dicapai anak yaitu mampu menyebutkan kembali pengurangan dengan benda sampai 5. Karena butir amatan tersebut merupakan butir amatan yang mengajarkan suatu konsep pengurangan, dimana anak-anak sangat sulit memahami konsep pengurangan. Anak-anak selalu mencari pasangan angka atau gambar yang menggambarkan konsep penjumlahan.

Kemudian untuk mengatasi permasalahan tersebut pada siklus II dan III peneliti berusaha membuat gambar yang mampu menunjukkan konsep pengurangan dengan bentuk diambil, pecah, dimakan, rusak dan lain sebagainya. Sehingga butir amatan tersebut dapat dicapai anak walaupun sulit dicapai.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kemampuan kognitif anak tidak merata, hal ini di sebabkan kemampuan dan karakteristik anak serta tingkat tingkat intelegensi anak berbeda-beda.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I, II, dan III serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan, dengan permainan mencari pasangan pada anak TK ABA Troketon 2 Pedan Klaten dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase kemampuan kognitif anak dari sebelum tindakan sampai pada siklus III yakni pada saat sebelum tindakan 34,7%, siklus I mencapai 51,44 %, siklus II mencapai 64,5 %, dan pada siklus III mencapai 83,4%. Strategi mencari pasangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif karena anak akan mendapatkan pengetahuan dan informasi, baik dari guru, teman, ataupun dari sumber-sumber lain. Anak mendapatkan pengetahuan dari guru misalnya saat ditunjukkan dengan media kartu yang berupa konsep sejumlah benda maupun angka atau lambang bilangan. Anak mendapatkan informasi dari teman-teman saat teman yang membawa kartu angka (lambang bilangan) harus mencari pasangan dengan teman.yang membawa kartu bergambarkan sejumlah konsep benda.

## **Implikasi**

Kesimpulan di atas memberikan implikasi sebagai berikut : melalui permainan mencari pasangan yang diterapkan pada anak TK ABA Troketon 2 Pedan Klaten mempunyai peranan yang berarti dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, melalui permainan mencari pasangan dapat meningkatkan ketrampilan sosial dan kerjasama anak, Dengan kemampuan kognitif anak yang meningkat maka akan memudahkan guru untuk mengajarkan kemampuan yang lain.

## **Saran**

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian yang disertai dengan data dan bukti nyata yang ternyata melalui permainan mencari pasangan pada anak TK ABA Troketon 2 Pedan Klaten dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: 1) Kepada Kepala Sekolah dapat menyediakan media pembelajaran serta fasilitas yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran sehingga semua aspek pengembangan anak dapat berkembang dengan baik; 2) Kepada Guru hendaknya menggunakan metode permainan mencari pasangan serta sering melakukan pendekatan terhadap anak dan membuat inovasi dalam pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan anak; 3) Kepada Orang Tua Anak Didik hendaknya selalu melatih kemampuan kognitif anak dengan metode permainan yang dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari; dan 4) Kepada Peneliti Berikutnya peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang serupa, tetapi dengan metode permainan yang berbeda untuk mendapatkan temuan yang lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agib,Z. 2009. *Belajar dan pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Bandung: Ymara widya
- Aisyiyah, Siti, dkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas terbuka
- Alfiyanti, Nurlaili. 2010. *Upaya Meningkatkan Daya Pikir Anak melalui Alat Peraga Puzzel di TK Indria Putra Semanggi, Surakarta*. Skripsi, Surakarta: UMS. Tidak diterbitkan
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- BEF Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Emiliyana, Danika Martun. 2010. *Peranan Permainan Gobag Sodor dalam Pengembangan Aspek Motorik dan Kognitif Anak TK Dilangsari I Gesi Sragen*. Skripsi, Surakarta: UMS. Tidak Diterbitkan
- [Http://en.Wikipedia.Org](http://en.Wikipedia.Org). Diakses pada tanggal 15 Maret 2012, jam 14.25
- [Http://remenmaos.blogspot.com](http://remenmaos.blogspot.com). Diakses pada tanggal 15 Maret 2012, jam 14.30
- Hurlock,E.B. 1978. *Perkembangan Anak* . Jilid I. Jakarta: Erlangga
- Masitoh,dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nurkamto, Joko. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Semarang: BPG

Rini, Hildayani, dkk. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

Santrock, JW. 2002. *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Jilid I. Jakarta: Erlangga

Saputra, Yudha dan Rudiyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas

Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sujiono, YN. 2009. *Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks

Susanto A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Bandung: Ymara Widya

Wardhani, Igak, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka