

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN BILANGAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD MUTIARA PONTIANAK TIMUR

Teti Yustati, M. Syukri, Desni Yuniarni

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNTAN

Email : tety_mutiara@yahoo.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak sejak usia dini, permainan bilangan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk kemampuan kognitif anak. Adapun tehnik yang dapat digunakan yaitu melakukan permainan bilangan sambil bernyanyi dengan pasangannya. Subjek dalam penelitian ini adalah anak sejumlah 12 orang. Lokasi yang digunakan sebagai penelitian ini adalah PAUD Mutiara. Hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil analisis data, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif dapat dilakukan melalui permainan bilangan dengan media merencanakan dan melaksanakan permainan dengan baik, pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Kecamatan Pontianak Timur.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Permainan Bilangan.

Abstract : The purpose of this research is to importance of improving cognitive abilities in children from an early age, numbers game is one way that can be done for children's cognitive abilities. The technique can be used that make the game of numbers while singing with her partner. Subjects in this study were children some 12 people. The location of this research are used as PAUD Mutiara. The results of the research that has been conducted and the results of data analysis, then in general it can be concluded that the increase in cognitive abilities can be done through the numbers game with a game plan and execute media well, in children aged 5-6 years in PAUD Mutiara District of East Pontianak.

Keywords: Cognitive Ability, Numbers Game

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendekatan yang tepat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, dan media yang menarik serta mudah diikuti anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Menurut Catron dan Allen (1999:269-286) dalam Yuliani Nurani, Sujiono (2009:63) menyatakan : “Bermain adalah awal dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak”.

Melalui permainan bilangan anak bisa mendapatkan pengalaman belajar. Menurut *Froebel* dalam Yuliani Nurani, Sujiono (2009: 109-110) berpendapat

bahwa terdapat 3 (tiga) prinsip yang perlu diperhatikan dalam pendidikan anak usia dini : 1) *The Gifts*, adalah sejumlah benda yang diraba dan dimainkan oleh anak-anak dengan cara-cara tertentu. 2) *The Occupation*, adalah serangkaian kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi artistik. 3) *The Mothers Play*, adalah lagu-lagu dan permainan atau games yang dirancang khusus untuk kegiatan sosial dan pengalaman anak terhadap alam sekitarnya.

PAUD Mutiara Pontianak Timur belum mampu menyebutkan bilangan 1-10 dari aspek perkembangan kognitif, belum mampu menjawab bilangan 1-10 dari aspek perkembangan bahasa, dan belum mampu mengambil, menunjukan dan menggerakkan bilangan 1-10 dari aspek perkembangan motorik halus. Sedangkan satu aspek yang telah ditetapkan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 dalam Zainal Aqib (2011:84-112) menyatakan : “Tingkat pencapaian perkembangan anak merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional”.

Dari hasil pengamatan sementara terlihat anak di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Mutiara melalui pembelajaran permainan bilangan, dari 12 (dua belas) anak, sebagian besar yaitu, 60% kognitif anak dalam pembelajaran permainan bilangan, hasilnya belum maksimal.

Beberapa alasan pentingnya meneliti tentang perkembangan kognitif anak antara lain : pertama, melihat anak tentang kecepatan berfikir dalam pembelajaran permainan bilangan; kedua, melihat anak tentang pengucapan pembendaharaan kosakata anak tentang pembelajaran permainan bilangan; dan ketiga, melihat anak tentang menggerakkan jari-jari dalam meraba dan memegang suatu permainan serta berinteraksi dalam permainan kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas tentang : “Peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan bilangan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Pontianak Timur.”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, guru sebagai peneliti menggambarkan keadaan situasi yang terjadi berdasarkan fakta yang terjadi di kelas pada saat penelitian berlangsung. Menurut (Burn, 1999: 30; Kemmis & Mc Taggart, 1982: 5; Reason & Bradbury, 2001: 1) dalam Suwarsih Madya Penelitian Tindakan merupakan intervensi praktik dunia nyata yang ditujukan untuk meningkatkan situasi praktis.

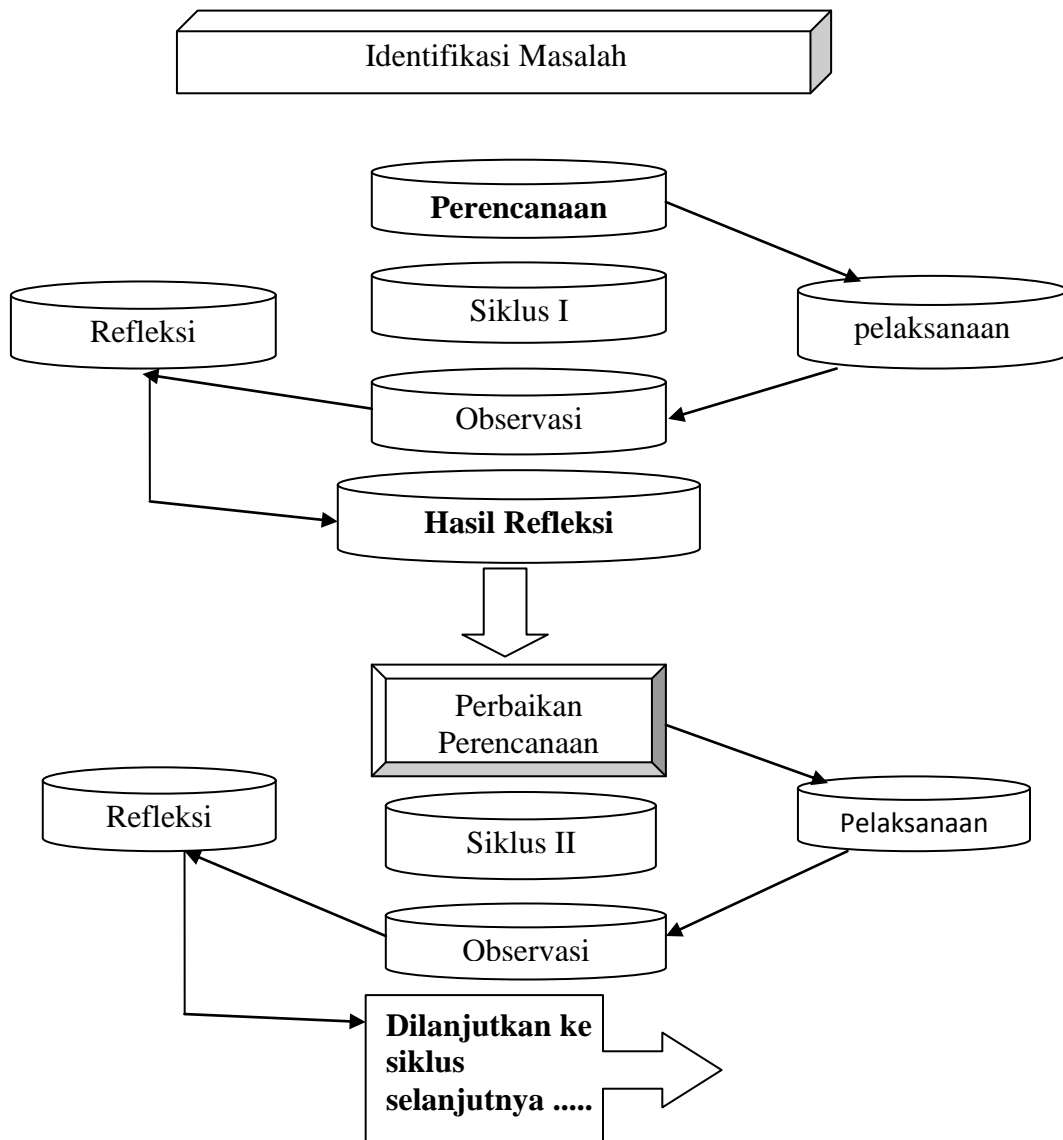
Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rencana kegiatan yang dirancag dalam beberapa siklus, masing-masing siklus melalui empat tahapan yaitu : perencanaan, tindakan nyata didalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan”.

Lokasi yang digunakan sebagai penelitian dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan bilangan adalah PAUD MUTIARA Kecamatan Pontianak Timur. Peneliti mempersiapkan beberapa alat sebagai pengumpul data seperti pedoman wawancara untuk guru, pedoman observasi untuk guru. Penelitian ini dilakukan di PAUD MUTIARA Kecamatan Pontianak Timur,

dengan subjek penelitian yang berjumlah 12 (dua belas) anak. Setting penelitian ini menggunakan permainan bilangan dalam meningkatkan kemampuan kognitif.

Subjek penelitian ini adalah 2 (dua) orang guru dan 12 (dua belas) orang anak, dengan kriteria sebagai berikut: 1) Anak yang bersekolah di PAUD MUTIARA Kecamatan Pontianak Timur. 2) Anak yang dikategorikan dalam permainan bilangan masih belum bisa di PAUD MUTIARA Kecamatan Pontianak Timur. 3) Anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran permainan bilangan di PAUD MUTIARA Kecamatan Pontianak Timur.

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan bertolak dari hasil refleksi diri tentang adanya unsur ketidakpuasan diri sendiri terhadap kinerja yang dilakukan dan yang dilalui sebelumnya. Adapun Siklus Penelitian Tindakan Kelas dapat dilihat pada bagan berikut :



Bagan 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Siklus merupakan ciri khas penelitian tindakan kelas, penelitian itu mengacu kepada model Kurt Lewin (Depdiknas 2003:16). Secara rinci tahapan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut : 1) Merencanakan Pembelajaran. Rencana kegiatan harian, media, lembar observasi guru dan lembar observasi anak. 2) Pelaksanaan. Melaksanakan kegiatan pembelajaran di PAUD MUTIARA Kecamatan Pontianak Timur pada anak usia 5-6 tahun pelajaran 2013/2014. 3) Observasi. Penelitian dan guru PAUD melakukan pengamatan selama berlangsungnya pembelajaran di kelas, Guru PAUD mengadakan pengamatan terhadap anak dan peneliti. Peneliti dan guru mencatat kemampuan dan perilaku anak dalam kegiatan belajar mengajar. 4) Melakukan Refleksi. Hasil pengamatan yang diperoleh dilakukan refleksi. Peneliti dan guru membahas hal-hal yang ditemukan dan masalah-masalah dalam aspek perkembangan anak yang menyebabkan ketidakmampuan dalam kognitif anak, serta sesuatu yang janggal dirasakan guru dan peneliti. Berdasarkan refleksi tersebut di atas, penyempurnaan tindakan yang telah dilakukan, pada siklus berkembang.

Untuk keperluan pengumpulan data tentang proses dan hasil yang dicapai, dipergunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut : 1) Tehnik Observasi Langsung. Tehnik observasi langsung yaitu teman kolaborasi Sarifa Sari dan Ernapuri adalah guru PAUD MUTIARA Pontianak Timur menjadi observer. Tugas observer memantau perkembangan anak dalam hal kognitif anak menggunakan media berbentuk angka dan media lipatan ikan dari origami melalui permainan bilangan dan mengamati peneliti selama pembelajaran berlangsung. 2) Teknik Dokumenter. Tehnik studi dokumentasi digunakan sebagai alat pengumpulan data berupa lembar observasi untuk data kualitatif. Lembar observasi merupakan lembar pengamatan yang digunakan untuk mengamati aktivitas anak dan guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar observasi dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi anak dan guru.

Untuk mendukung penelitian ini maka dibutuhkan instrument atau alat pengumpul data. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan alat pengumpul data berupa lembar observasi untuk data kualitatif. Lembar observasi merupakan lembar pengamatan yang digunakan untuk mengamati aktivitas anak dan guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar observasi dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi anak dan guru. 1) Observasi. *Susan Stainback* (1988) dalam Sugiyono (2011: 310) menyatakan bahwa "*in participant observation, the researcher observes what people do, listent to what they say, and participates in their activites*". Dalam observasi partisipatif, peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas mereka. Data yang diperoleh dari hasil Pengamatan difokuskan pada hasil bermain anak dengan temannya pada permainan bilangan dengan menggunakan media berbentuk angka dan media lipatan ikan dari origami yang dilakukan pada saat pembelajaran dan akhir pembelajaran. Kelemahan-kelemahan, kendala yang dihadapi anak dalam permainan bilangan, serta kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan penilaian diamati dengan menggunakan lembar observasi berupa lembar pengamatan, daftar hadir, dan daftar nilai anak. 2) Dokumentasi. Menurut Jamal Ma'mur Asmani (2011: 132) dokumentasi artinya barang-barang tertulis. Dalam melaksanakan dokumentasi

peneliti mengumpulkan dan mencermati benda-benda tertulis seperti buku-buku, dokumen seperti: rencana kegiatan harian, photo, video.

Sedangkan analisis data Menurut *Spradley* (1980) dalam Sugiono (2011: 335) menyatakan bahwa: “*Analysis of any kind involve a way of thinking. It refers to the systematic examination of something to determine its parts, the relation among parts, and the relationship to the whole. Analysis is a search for patterns*” Analisis dalam penelitian jenis apapun, adalah merupakan cara berfikir. Hal itu berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian, dan hubungannya dengan keseluruhan. Analisis adalah untuk mencari pola. Ada empat tahap menganalisis data yaitu: pengumpulan data, reduksi data, panyajian data, dan penyimpulan. Adapun bentuk perhitungan yang dianggap relevan dengan masalah yang hendak dipecahkan adalah:

$$P\% = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi Jawaban

N : Jumlah Responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui pembelajaran permainan bilangan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Pontianak Timur yang berjumlah 12 orang anak.

Berdasarkan hasil observasi tentang upaya guru Untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui pembelajaran permainan bilangan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Pontianak Timur sebagaimana tertera pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1
Rekapitulasi Penilaian Permainan Bilangan
Siklus I

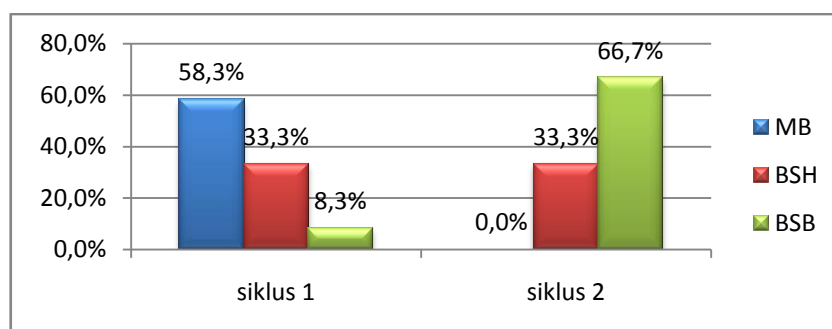
No	Pertemuan	Kategori Kemampuan Anak	Anak dapat mengambil angka 1-10 sesuai dengan permainan bilangan		Anak dapat menunjukkan angka 1-10 sesuai dengan permainan bilangan		Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan permainan bilangan	
			Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
1	1	BB						
		MB	9	75%	10	83.3%	7	58.3%
		BSH	2	16.6%	1	8.3%	4	33.3%
		BSB	1	8.3%	1	8.3%	1	8.3%
		Jumlah	12	100%	12	100%	12	100%
2	2	BB						
		MB	7	58.3%	8	66.6%	6	50%
		BSH	4	33.3%	3	25%	5	41.6%
		BSB	1	16.7%	1	8.3%	1	8.3%
		Jumlah	12	100%	12	100%	12	100%

3	3	BB						
		MB	7	58,3%	6	50%	5	41,6%
		BSH	4	33,3%	4	33,3%	4	33,3%
		BSB	1	8,3%	2	16,6%	3	25%
		Jumlah	12	100%	12	100%	12	100%

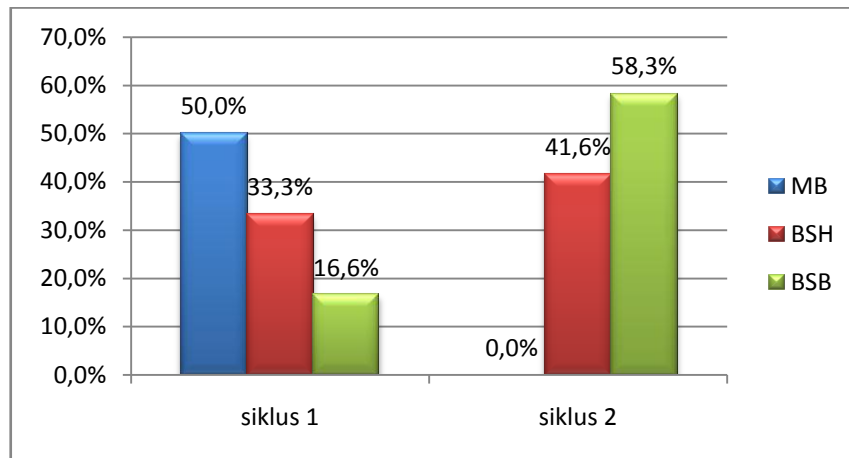
Tabel 2
Rekapitulasi Penilaian Permainan Bilangan
Siklus II

No	Pertemuan	Kategori Kemampuan Anak	Anak dapat mengambil angka 1-10 sesuai dengan permainan bilangan		Anak dapat menunjukkan angka 1-10 sesuai dengan permainan bilangan		Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan permainan bilangan	
			Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
1	1	BB						
		MB	3	25%	4	33,3%	3	25%
		BSH	6	50%	5	41,6%	6	50%
		BSB	3	25%	3	25%	3	25%
		Jumlah	12	100%	12	100%	12	100%
2	2	BB						
		MB	2	16,6%	3	25%	2	16,7%
		BSH	4	33,3%	5	41,6%	5	41,6%
		BSB	6	50%	4	33,3%	5	41,6%
		Jumlah	12	100%	12	100%	12	100%
3	3	BB						
		MB						
		BSH	4	33,3%	5	41,6%	3	25%
		BSB	8	66,7%	7	58,3%	9	75%
		Jumlah	12	100%	12	100%	12	100%

Tabel di atas, dapat peneliti di jelaskan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2 berdampak pada peningkatan perkembangan kognitif melalui permainan bilangan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Pontianak Timur. Perbandingan hasil penelitian antara siklus ke 1 dan siklus ke 2 dapat dilihat pada grafik berikut:



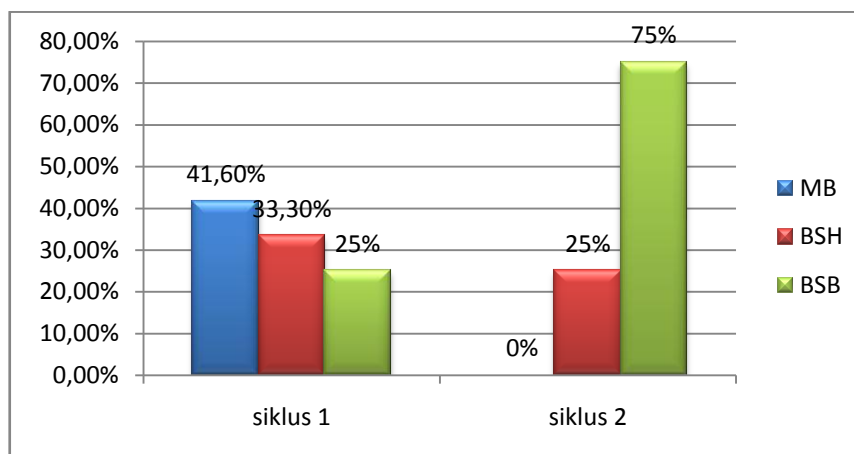
Grafik 1
Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2
Anak dapat mengambil angka 1-10 sesuai dengan permainan bilangan



Grafik 4.2

Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2

Anak dapat menunjukkan angka 1-10 sesuai dengan permainan bilangan



Grafik 4.3

Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2

Anak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan permainan bilangan

Grafik di atas dapat peneliti jelaskan bahwa pada siklus 1 kegiatan anak dapat mengambil angka 1-10 sesuai dengan permainan bilangan dikategorikan “Berkembang Sangat Baik” sebesar 8,3% , yang dapat dikategorikan “Berkembang Sesuai Harapan” sebesar 33,3%, yang dapat dikategorikan “Mulai Berkembang” 58,3%. Pada siklus 2 kegiatan anak dapat dikategorikan “Berkembang Sangat Baik” sebesar 66,6%, yang dapat dikategorikan “Berkembang Sesuai Harapan” sebesar 33,3%, dan yang dapat dikategorikan “Mulai Berkembang” tidak ada.

Pada siklus 1 kegiatan anak dapat mengambil angka 1-10 sesuai dengan permainan bilangan dikategorikan “Berkembang Sangat Baik” sebesar 16,6% , yang dapat dikategorikan “Berkembang Sesuai Harapan” sebesar 33,3%, yang dapat dikategorikan “Mulai Berkembang” 50%. Pada siklus 2 kegiatan anak dapat

dikategorikan “Berkembang Sangat Baik” sebesar 58,3%, yang dapat dikategorikan “Berkembang Sesuai Harapan” sebesar 41,6%, dan yang dapat dikategorikan “Mulai Berkembang” tidak ada.

pada siklus 1 kegiatan anak dapat mengambil angka 1-10 sesuai dengan permainan bilangan dikategorikan “Berkembang Sangat Baik” sebesar 25%, yang dapat dikategorikan “Berkembang Sesuai Harapan” sebesar 33,3%, yang dapat dikategorikan “Mulai Berkembang” 41,6%. Pada siklus 2 kegiatan anak dapat dikategorikan “Berkembang Sangat Baik” sebesar 75%, yang dapat dikategorikan “Berkembang Sesuai Harapan” sebesar 25%, dan yang dapat dikategorikan “Mulai Berkembang” tidak ada.

Pembahasan

Perencanaan pembelajaran kemampuan kognitif melalui permainan bilangan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Pontianak Timur yaitu guru membuat SKH yang memuat standar kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan hasil belajar yang sudah ditetapkan dalam kurikulum 2013. Sedangkan aspek kemampuan anak yang ditingkatkan mengacu pada Peraturan Menteri Diknas nomor 58 tahun 2009.

Permainan bilangan dalam mengembangkan aspek motorik mengenalkan angka 1-10; dan mengembangkan aspek bahasa dengan menyebutkan angka 1-10. Selain mengembangkan aspek pengetahuan (KI3) kompetensi inti perencanaan pembelajaran kemampuan kognitif guru juga memperhatikan kompetensi dasar (KD) yang berisikan kemampuan (indikator) hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh anak seperti anak dapat mengambil, menunjukkan dan menyebutkan angka 1-10 dengan benar.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan anak. Melalui pembelajaran permainan bilangan guru dapat mengadakan pendekatan pengalaman kognitif dalam pembelajaran dengan memberikan latihan berupa permainan bilangan. Guru membuat format observasi dan evaluasi yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Dilihat dari hasil perencanaan pembelajaran atau APKG 1 siklus ke 1 yang telah diamati teman sejawat telah memperoleh hasil 3,29% dari hasil yang didapat dari teman sejawat belum efektif karena pada siklus ke 1 masih banyak perencanaan pembelajaran belum dirancang dengan baik, dengan itu guru dan teman sejawat mengadakan refleksi untuk mendapatkan hasil perencanaan pembelajaran yang lebih optimal, setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi pada siklus ke 1 yakni guru belum mampu merencanakan pembelajaran dengan alokasi waktu yang disediakan dan guru belum menyediakan alat permainan dan sumber belajar yang sesuai dengan kegiatan dengan diketahui permasalahan pada siklus ke 1 maka guru melanjutkan siklus ke 2 dengan memperoleh hasil kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran yaitu 3,95%. Maka dilihat dari hasil kemampuan guru dalam perencanaan pembelajaran sudah direncanakan dengan baik.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dalam kemampuan kognitif, anak disiapkan atau disetting duduk melingkar sesuai dengan kelompok; ketika membuka pelajaran guru mengajak anak-anak berdoa bersama; setelah itu guru

menanyakan kesiapan anak mendengar cerita binatang tentang “kehidupan ikan “. Guru memperkenalkan dan membimbing anak melakukan permainan bilangan dengan media lipatan kertas origami berbentuk ikan dan berbentuk angka 1-10. Hal ini sesuai dengan pendapat *Froebel* dalam Yuliani Nurani Sujiono (2008: 109) yang menjelaskan 3 (tiga) prinsip yang perlu diperhatikan dalam pendidikan anak usia dini : 1) *The Gifts*, adalah sejumlah benda yang diraba dan dimainkan oleh anak-anak dengan cara-cara tertentu. 2) *The Occupation*, adalah serangkaian kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi artistik 3) *The Mothers Play*, adalah lagu-lagu dan permainan atau games yang dirancang khusus untuk kegiatan sosial dan pengalaman anak terhadap alam sekitarnya.

Peningkatan kemampuan kognitif, mengalami peningkatan pada siklus ke 2 pertemuan ke 3 dengan memperoleh hasil 66,7% atau sebanyak 8 anak. Dengan demikian mendapat hasil peningkatan dari siklus ke 1 ke siklus ke 2 sebesar 50% dengan kategori sangat baik, dimana dari 12 anak terdapat 2 orang anak mengalami perkembangan kognitif pada kategori “Berkembang Sesuai dengan Harapan (BSH) dan 8 orang anak “Berkembang Sangat Baik” (BSB). Hal ini sesuai dengan standar kelulusan berdasarkan Permendiknas nomor 58 tahun 2009 pada aspek perkembangan kognitif. Selain itu, sejalan dengan pandangan Piaget dalam Soemiarti Patmonodewo (2003: 23-24) yakni tahap perkembangan kognitif yang menyatakan: 1) Tahap sensorimotor, yaitu anak sejak lahir sampai usia sekitar satu dan dua tahun memahami objek di sekitarnya melalui sensori dan aktivitas motor atau gerakannya. 2) Tahap praoperasional, yaitu proses berpikir anak berpusat pada penguasaan simbol-simbol (misalnya, kata-kata), yang mampu mengungkapkan pengalaman masa lalu. 3) Tahap operasional konkret, yaitu anak mulai mampu mengatasi masalah yang berkaitan dengan *conservasi*, *perseptual*, *contration*, dan *egosentrism* namun masih dalam masalah yang bersifat konkret, belum yang bersifat abstrak. 4) Tahap formal operasional, yaitu berfikir secara abstrak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil analisis data, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif dapat dilakukan melalui permainan bilangan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik, pada anak usia 5-6 tahun di PAUD MUTIARA Kecamatan Pontianak Timur.

Kesimpulan penelitian tersebut dapat dijabarkan secara rinci sebagai berikut : 1) Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan bilangan yang dilakukan guru sesuai tapi kurang lengkap dengan membuat SKH yang memuat standar Kompetensi inti, Kompetensi dasar (indikator) penilaian dan menentukan hasil belajar yang ingin dicapai oleh anak, membuat media pembelajaran yang menarik seperti ikan yang terbuat dari kertas origami dan media angka sesuai jumlah anak, membuat lembar observasi. 2) Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan bilangan yang dilakukan guru sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan melaksanakan RKH yang telah dibuat yakni dengan

menggunakan model sentra antara lain (a) pijakan awal (b) wqpijakan sebelum bermain (c) pijakan saat bermain (d) pijakan setelah bermain. Selain itu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan berkelompok, anak dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menyelesaikan permainan bilangan. 3) Peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan bilangan mengalami peningkatan sangat baik pada anak usia 5-6 tahun di PAUD MUTIARA Kecamatan Pontianak Timur.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapatlah peneliti sarankan kepada : guru tentang peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan bilangan antara lain: 1) Bagi guru; a) Dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga, guru dapat memiliki kemampuan dasar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bilangan. b) Dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media yang lebih menarik, bervariasi, sesuai dengan tema untuk memberikan latihan pada anak yang masih belum dapat melakukan permainan bilangan. c) Dapat menjadi wahana baru guru di dalam meningkatkan proses pembelajaran permainan bilangan. 2) Bagi lembaga; a) Dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran permainan bilangan sehingga guru dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas mendidik dan mengajar khususnya peningkatan kemampuan kognitif anak. b) Dapat memberi perubahan dan reformasi pendidikan, kurikulum, guru, serta perbaikan proses pembelajaran permainan bilangan. c) Dapat memotivasi guru meningkatkan dan mengembangkan profesinya melalui kegiatan ilmiah dalam bentuk penelitian tindakan kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Derek Haylock and Anne Cockburn. (1989). *Understanding Early Years Mathematics*. London: Paul Chapman Publishing Ltd.
- J. Tombokan Runtukahu dan Selpius Kandou. (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jamal Ma'mur Asmani. (2011). *Tips Pintar PTK: Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Penerbit Laksana.
- Juanita V. Copley. (2001). *The Young Child and Mathematics*. United States of America: Catherine Cauman
- Raodatul Jannah. (2011). *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya*. Jogjakarta: Diva Press.

Soemiarti Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sue C. Wortham. (2006). *Early Childhood Curriculum (Developmental Bases for Learning and Teaching)*. New Jersey: Upper Saddle River.

Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.