



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Pengaruh Penggunaan Strategi Bermain Angka Matematika

1. Pengaruh

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, “pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.” Sementara itu, Surakhmad menyatakan bahwa “pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada disekelilingnya.¹⁵

Jadi, pengaruh adalah hasil dari sikap yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dikarenakan seseorang atau kelompok tersebut telah melakukan dan menjalankan kewajiban tersebut. Oleh karena itu, kekuasaan dan pengaruh mempunyai hubungan yang sangat erat. Yaitu apabila seseorang mempunyai kekuasaan maka dia dapat mempengaruhi pihak lain untuk menjalankan kehendaknya, seperti apa yang diinginkan oleh “penguasa” tersebut dan “pengaruhnya” yang mungkin timbul.

2. Strategi Bermain

Strategi adalah rencana yang disatukan, luas dan berintegrasi yang menghubungkan keunggulan strategis perusahaan dengan tantangan lingkungan, yang dirancang untuk memastikan bahwa tujuan utama dari

¹⁵ <http://yosiabdiantindaon.blogspot.co.id/2012/11/pengertian-pengaruh.html?m=1>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perusahaan dapat dicapai melalui pelaksanaan yang tepat oleh organisasi.

Kata strategi berasal dari bahasa Yunani “strategia” yang diartikan sebagai “*the art of the general*” atau seni seorang panglima yang biasanya digunakan dalam peperangan.¹⁶

Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindra, dan seluruh anggota tubuhnya.

Menurut brooks, J.B. dan D.M. Elliot, “Bermain” (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.¹⁷

Bermain merupakan suatu kegiatan yang merekat pada dunia anak. Bermain adalah kodrat anak. Menurut Solehuddin menyatakan bahwa: “pada intinya, bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, member ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel”.¹⁸

Menurut Gallahue Bermain adalah suatu aktifitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Mukhtar Latif, *Op. Cit.*, h. 77.

¹⁸ Masithoh, dkk, *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta: Universitas Terbuka, h. 9.1.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela, dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Menurut Semiawan Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian.¹⁹

Dengan demikian bermain dapat diartikan bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan spontan, dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan dan sebagai medium pertumbuhan.

Bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur manapun. Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya, bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak, melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya. Saat anak bermain, anak akan mendapatkan banyak pengalaman baik yang ditemukan sendiri maupun melalui pijakan dari guru.

Pendidikan berorientasi pada pendidikan anak, yang bertujuan untuk pemenuhan kebutuhan perkembangan anak. Anak belajar melalui bermain, belajar yang menyenangkan sehingga merangsang anak untuk bereksplorasi dengan menggunakan benda-benda (alat main) yang ada

¹⁹ Sofia Hartati, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas, h. 85.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disekitarnya sehingga akhirnya anak menemukan ilmu pengetahuan (ayat Allah).²⁰

Peran mainan dalam perkembangan anak adalah sebagai alat bantu bukan sebagai pengganti peran orang tua. Disatu pihak mainan itu penting bagi si anak, tapi dilain pihak mainan bukan segala-galanya buat anak. Jadi dalam bermain sebetulnya anak tetap memerlukan pendamping namun keterlibatan orang tua secara berlebihan juga kurang baik, sebab tujuan memberikan mainan malah tidak tercapai.

Bermain dapat diartikan “sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. “Bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal.

Menurut Conny R. Semiawan ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menjadi remaja.

Dengan demikian bermain dapat diartikan sebagai memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berproses, dan bagaimana sesuatu itu berfungsi dalam kehidupannya.

3. Angka Matematika

Menurut pusat pembinaan dan pengembangan bahasa “matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan

²⁰ Mukhtar Latif, *Op. Cit.*, h. 80.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan.

Menurut Suria Sumantri “matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan.²¹

Tidak bisa dipungkiri bahwa matematika adalah pelajaran eksakta yang paling banyak dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Fungsi matematika dasar, seperti penjumlahan, perkalian, pembagian, dan pengurangan dipakai oleh semua kalangan, baik terdidik maupun orang yang tidak sekolah sekalipun.

Matematika merupakan ilmu alami yang keberadaannya diharuskan dihampir setiap urusan. Di sekolah, matematika juga menjadi mata pelajaran dasar pertama yang diajarkan sebelum kimia. Kenyataannya, meskipun setiap anak sering bersentuhan dengan kasus matematika, namun tetap saja tidak menambah kecerdasan matematika anak ketika dia dewasa. Berapa jumlah jari tanganmu? Berapa jumlah roda mobil? Berapa jumlah roda becak, sepeda, dan dokar? Berapa hari seminggu, sebulan, dan setahun? Beberapa pertanyaan tersebut adalah contoh kasus matematika yang telah diperkenalkan sejak kecil.²²

Menurut Depdiknas, tujuan permainan matematika itu untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Dengan permainan inilah dapat membantu anak

²¹ Agung Triharso, *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*.C.V Andi Offset, Yogyakarta, h. 6.

²² Emma Sopia, *Buat Anak Anda Jago Eksakta*, Yogyakarta: 2015, h. 109.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk memahami keterampilan berhitung tersebut. Jadi, tujuan permainan ini adalah untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung sejak dini dan melatih anak agar dapat berfikir logis dan sistematis

Teori Dienes menyatakan bahwa “*Tiap-tiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk yang konkret akan dapat dipahami dengan baik dan benda atau objek dalam bentuk pmainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pengajaran matematika.*

Dalam konsepnya itu, Dienes membagi tahap-tahap belajar dalam 6 tahap, yaitu :

1) Permainan Bebas (*Free Play*)

Yaitu dengan melakukan aktifitas yang tidak berstruktur dan tidak diarahkan. Di mana siswa mengadakan percobaan yang mengotak-atik benda-benda konkret dan abstrak dari unsur yang sedang dipelajarinya itu.

2) Permainan yang Disertai Aturan (*Games*)

Siswa meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat dalam konsep tertentu.

3) Permainan Kesamaan Sifat (*Searching for Comunities*)

Siswa diarahkan dalam kegiatan menemukan sifat-sifat kesamaan dalam permainan yang sedang diikuti.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4) Representasi (*Representasi*)

Yaitu tahap pengambilan kesamaan sifat dari beberapa situasi yang sejenis. Para siswa menentukan representasi dari konsep-konsep tertentu yang bersifat abstrak. Dengan demikian telah mengarah pada pengertian struktur matematika yang sifatnya abstrak yang terdapat dalam konsep yang sedang dipelajari.

5) Simbolisasi (*Symbolization*)

Yaitu merumuskan representasi dari setiap konsep dengan menggunakan simbol matematika.

6) Formalisasi (*Formalization*)

Dalam hal ini siswa dituntut untuk menurutkan sifat-sifat konsep dan kemudian merumuskan sifat-sifat baru konsep tersebut.

Dengan demikian angka matematika dapat diartikan bahwa matematika adalah sesuatu yang berkaitan dengan ide-ide atau konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis melalui penalaran yang bersifat deduktif sedangkan permainan matematika di RA adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah.

Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Misalnya ketika berbelanja maka kita perlu memilih dan menghitung jumlah benda yang akan dibeli dan harga yang harus dibayar. Saat akan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pergi, kita perlu mengingat arah jalan tempat yang akan didatangi, berapa lama jauhnya, serta memilih jalan yang lebih bisa cepat sampai ditujuan.

Bila kita berfikir tentang matematika maka kita akan membicarakan tentang persamaan dan perbedaan, pengaturan informasi atau data, memahami tentang angka, jumlah, pola-pola, ruang, bentuk, perkiraan dan perbandingan.

Konsep angka dikembangkan melalui 3 tahap:

- 1) Menghitung, tahap awal menghitung pada anak adalah menghitung melalui hapalan atau membilang. Guru dapat mengembangkan kegiatan ini dengan cara menyanyi, permainan jari, dan permainan yang menggunakan angka.
- 2) Hubungan satu-satu, maksudnya adalah menghubungkan satu, dan hanya satu angka yang berkaitan. Teknik ini bisa dilakukan melalui kegiatan sehari-hari.
- 3) Menjumlah, membandingkan dan simbol angka.

4. Strategi Bermain Angka Matematika

Strategi bermain angka matematika adalah suatu kegiatan yang menggunakan angka matematika yang menyenangkan dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran matematika baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.²³

²³ Rusefendi, *Pengajaran Matematika Modern*, Bandung : Tarsito, 2006, h. 312

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tujuan dari strategi bermain angka ini yaitu:²⁴

- a. Membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan.
- b. Mengembangkan imajinasi anak.
- c. Merangsang anak melakukan kegiatan.
- d. Memudahkan pemahaman anak akan mengenal angka.
- e. Membantu memudahkan anak untuk mengingat jumlah benda.

Langkah-langkah guru dalam strategi bermain angka matematika, yaitu :²⁵

- a. Guru mempersiapkan RPPH sebelum mengajarkan konsep bilangan pada anak kelompok B
- b. Sebelum mengajar guru menyediakan bahan yang akan diperlukan dalam mengajarkan permainan angka 1-10
- c. Bahan yang akan digunakan dalam mengajar bahkan telah disediakan 3 hari sebelum mengajar dilakukan.

Ada beberapa metode hal yang perlu dipersiapkan guru sebelum mengajar seperti metode bercerita, tanya jawab serta menggunakan media yang dapat membantu guru dalam mengenalkan penguasaan konsep bilangan pada anak.

Dalam melaksanakan pembelajaran ada 2 strategi yang harus dilakukan yaitu.²⁶

²⁴ Ibid.

²⁵ Ibid.

²⁶ Ibid.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Menyampaikan isi pembelajaran kepada anak, dan
- b. Menyediakan informasi atau bahan-bahan yang diperlukan anak untuk menampilkan petunjuk kerja.

Persiapan langkah-langkah dalam mengajar AUD sangat membantu anak dalam belajar sehingga guru tidak mengalami kesulitan dalam mengajar, karena langkah-langkah yang telah dipersiapkan akan menjadi pedoman bagi guru dalam mengajar. Metode pembelajaran dilakukan sesuai dengan tema pembelajaran, tujuan pembelajaran dan sesuai dengan pembelajaran dengan karakteristik anak. Penilaian hasil belajar dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan berdasarkan aspek perkembangan anak.

Ada 5 hal yang harus dilakukan guru dalam meningkatkan perkembangan anak dalam belajar yaitu:²⁷

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran,
- b. Tujuan pembelajaran,
- c. Memilih tema,
- d. Metode pembelajaran, dan
- e. Penilaian hasil belajar.

Penentu tumbuh dan berkembangnya anak terletak pada guru, selain kelengkapan sarana, media dan kekayaan sumber belajar anak disediakan oleh guru atau sekolah. Guru dan sekolah merupakan fasilitator

²⁷ Ibid.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bagi anak dalam mencapai tingkat perkembangan yang baik, dalam lingkungan sekolah”.

5. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Bermain Angka Matematika

- 1) Kelebihan Strategi Bermain Angka Matematika
 - a) Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian anak.
 - b) Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup.
 - c) Anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri.
 - d) Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.
- 2) Kekurangan Strategi Bermain Angka Matematika
 - a) Tidak semua topik dapat disajikan melalui bermain angka matematika.
 - b) Memerlukan banyak waktu berfikir ketika sedang dalam kegiatan.
 - c) Penentuan kalah menang dan bayar-membayar dapat berakibat negatif.
 - d) Mungkin juga terjadi pertengkarahan.
 - e) Mengganggu ketenangan belajar di kelas-kelas lain.

B. Perkembangan Kognitif Anak

Kosa kata “cognitive” merupakan adjektiva (*adjective*) yang berasal dari nominal (*noun*) “cognition” yang padanannya “knowing”, berarti

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.

Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu yang domain atau wilayah / ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.²⁸ Ranah kejiwaan yang berpusat diotak ini juga berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan ranah rasa.²⁹

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Beberapa ahli yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Seperti halnya definisi inteligensi menurut Gardner. Gardner mengemukakan bahwa inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.³⁰

Sebagian besar psikologi terutama kognitivis (ahli psikologi kognitif) berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai

²⁸ Muhibbin Syah, *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta:PT Gravindo, h.114.

²⁹ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Predana Media Group, h. 56.

³⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: 2007, h. 18.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berlangsung sejak ia baru lahir. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia, yakni kapasitas motor dan sensori seperti yang telah penyusun uraikan dimuka, ternyata sampai batas tertentu, juga dipengaruhi oleh aktivitas ranah kognitif.

Menurut para ahli psikologi kognitif, pemanfaatan kapasitas ranah kognitif sudah mulai berjalan sejak manusia itu mulai mendayagunakan kapasitas motorik dan sensorinya. Otomatis refleks dan sensori, menurut para ahli, tidak pernah terlepas sama sekali dari aktivitas ranah kognitif, sebab pusat refleksi sendiri terdapat dalam otak, adapun otak adalah pusat ranah kognitif manusia.

Klasifikasi perkembangan kognitif anak ada empat tahapan:

- a. Tahap *sensory-motor*, yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 0-2 tahun.
- b. Tahap *pre-operational*, yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun.
- c. Tahap *concrete-operational*, yang terjadi pada usia 7-11 tahun.
- d. Tahap *formal-operational*, yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 11-15 tahun.³¹

Apabila dilihat dari peristilahan yang sering ditukar pakaikan, maka pada dasarnya istilah intelektual adalah sama pengertiannya dengan kognitif. Kognitif berhubungan dengan intelektual, kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan

³¹Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Predana Media Group, h. 56.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

intelelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas perilaku.

Proses kognitif berhubungan dengan kecerdasan intelelegensi. Pada dasarnya istilah intelektual sama pengertiannya dengan istilah kognitif. Beberapa ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai peristilahan.³²

- a. Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak.
- b. Kolfin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dan lingkungan.
- c. Henman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan.
- d. Hunt mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Dengan demikian, kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian dan peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sehubungan

³²Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka, h.5.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1.

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a.

Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan hal ini Piaget berpendapat, bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak adalah :

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.³³

Dalam proses pendidikan di sekolah, inteligensi diyakini sebagai unsur penting yang sangat menentukan keberhasilan belajar anak. Namun inteligensi merupakan salah satu aspek perbedaan individual yang perlu dicermati. Setiap anak memiliki inteligensi yang berlainan. Ada anak yang memiliki inteligensi tinggi, sedang dan rendah. Untuk mengetahui tinggi rendahnya inteligensi anak, para ahli telah mengembangkan instrumen yang

³³Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: 2007, h. 19.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penyelesaian tugas akhir atau disertasi.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dikenal dengan “tes inteligensi”, yang kemudian lebih popular dengan istilah *Intelligence Quotient* yang disingkat IQ.³⁴ Berdasarkan hasil tes inteligensi ini, anak dapat diklasifikasikan sebagai :

Tabel II.1
Klasifikasi Hasil Tes Inteligensi

a. Anak genius	IQ di atas 140
b. Anak pintar	110 – 140
c. Anak normal	90 – 110
d. Anak kurang pintar	70 – 90
e. Anak debil	50 – 70
f. Anak dungu	30 – 50
g. Anak idiot	IQ di bawah 30

Sejumlah hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase orang yang genius dan idiot sangat kecil dan yang terbanyak adalah anak normal. Genius adalah sifat pembawaan luar biasa yang dimiliki seseorang, sehingga ia mampu mengatasi kecerdasan orang-orang biasa dalam bentuk pemikiran dan hasil karya. Sedangkan idiot atau pander adalah penderita lemah otak, yang hanya memiliki kemampuan berpikir setingkat dengan kecerdasan anak yang berumur tiga tahun.³⁵

Secara umum permainan matematika di TK/RA bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.

³⁴ Ibid., h. 53-54.

³⁵ Ibid., h. 54.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Secara khusus permainan di TK/RA bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan berikut, yaitu:

- a. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam berkehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Dapat memahami konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- d. Dapat melakukan suatu aktifitas melalui daya abstrak, apresiasi serta ketelitian yang tinggi.
- e. Dapat berkreatifitas dan berimajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak” termasuk berhitung, menjumlahkan satu tambah satu. Yang terpenting adalah mengerti konsep angka.

Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda yang membandingkan jumlahnya. Anak yang kemampuannya tentang angka tidak dikembangkan mungkin akan berkata “5 gajah lebih banyak dari 5 semut” karena gajah lebih besar dari pada semut.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1.

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan.

Membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor adalah dengan simbol atau lambang “5”, sebuah angka paham apa arti lima sesungguhnya. Anak belajar menunjukkan angka dengan tiga cara, yaitu sering menyebut “empat”, belajar lambang (4) dan belajar menulis kata “empat”. Anak memerlukan belajar lambang angka, tetapi dapat untuk menulis atau mengenali angka 4 di mana tidak sepenting memahami angka empat sesungguhnya.

Hal-hal yang perlu diingat:

- Mendapatkan konsep angka adalah proses yang berjalan perlahan-lahan.
- Belajar dengan trial dan error dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menjumlahkan.
- Menggunakan sajak, permainan tangan, dan beberapa lagu yang sesuai untuk memperkuat hubungan dengan angka.

Perkembangan kognitif berhubungan dengan keterampilan memecahkan masalah. Pemecahan masalah matematika terjadi setiap hari. Berhubungan dengan keterampilan logis dan beralasan. Lingkungan yang menyatukan matematika kedalam rutinitas akan memberikan kesempatan untuk mencoba mengeluarkan keterampilan beralasan/berargumentasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Cara yang dapat dilakukan:

- a. Beri kesempatan untuk menjelaskan bagaimana mereka mendapatkan jawaban pada pertanyaan matematika.
- b. Buatlah model dari alasan anda sendiri, “jika saya menaruh 3 cat pada kuda saya membutuhkan cat untuk setiap kuda, yaitu satu, dua, tiga cat”.
- c. Usia 4 dan 5 tahun dapat memberikan alasan akan persoalannya walau kurang logis.
- d. Alasan anak muncul melalui perubahan menyertai pertumbuhan mental, membenarkan logika anak, walau dia memberikan jawaban “benar” tidak akan mengubah caranya beralasan sampai dia mencapai titik perkembangan mentalnya.

C. Pengaruh Strategi Bermain Angka terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Anak usia dini sudah mulai dapat dikenalkan tentang konsep bilangan dan dalam mengenalkan konsep bilangan tersebut harus melalui bermain agar anak merasa senang dan tertarik. Melalui kegiatan tersebut diharapkan anak dapat dengan mudah mengetahui dasar-dasar matematika yang berguna untuk kehidupan anak di masa yang akan datang. Sedangkan menurut Depdiknas, menjelaskan bahwa pentingnya mengenalkan konsep bilangan pada anak adalah sebagai berikut :

1. Anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dalam keterampilan berhitung.
3. Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
4. Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi.
5. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Mengenal konsep bilangan sejak usia dini anak dapat berfikir logis, dengan belajar melalui benda konkret yang ada disekitarnya serta anak dapat melibatkan diri dalam lingkungannya melalui keterampilan berhitung dengan begitu keterampilan lain anak akan turut berkembang dengan baik seperti kreatifitas dan kemampuan anak untuk bersosialisasi serta beradaptasi dengan lingkungannya dengan mengenal konsep bilangan daya imajinasi anak berkembang, sehingga anak dapat menciptakan sesuatu dengan spontan berdasarkan daya ciptanya begitu berpengaruhnya kemampuan mengenal konsep bilangan terhadap kemampuan lain yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, maka pengenalan terhadap konsep bilangan kepada anak sejak usia dini akan membuat anak siap dalam menjalankan perannya sebagai individu dalam lingkungannya.³⁶

³⁶ Departemen Pendidikan Nasional, 2009, h. 8.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep teoritis. Hal ini diperlukan agar tidak terjadi kesalahan pahaman dalam penelitian ini. Adapun kajian ini berkenaan dengan “Pengaruh Penggunaan Strategi Bermain Angka Matematika terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Pendidikan Anak Usia Dini Raudhatul Jannah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

1. Indikator Strategi Bermain Angka Matematika
 - a. Guru mempersiapkan RPPH sebelum mengajarkan konsep bilangan pada anak kelompok B
 - b. Sebelum mengajar guru menyediakan bahan yang akan diperlukan dalam mengajarkan permainan angka 1-10
 - c. Bahan yang akan digunakan dalam mengajar bahkan telah disediakan 3 hari sebelum mengajar dilakukan
 - d. Guru memulai pembelajaran melalui bermain.
 - e. Guru menciptakan pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain angka matematika yang berpusat pada anak.
 - f. Guru menciptakan gambar dan angka berdasarkan ingatan anak.
 - g. Guru memberikan kesempatan kepada anak dalam kegiatan bermain angka matematika.
 - h. Guru memberikan tes berupa LKA dalam kegiatan pembelajaran.
2. Indikator Perkembangan Kognitif Anak
 - a. Anak mampu membilang / menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Anak mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10).
- c. Anak mampu membedakan konsep banyak-sedikit, lebih-kurang, sama-tidak sama.
- d. Anak mampu menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).
- e. Anak mampu menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama, lebih banyak-lebih sedikit dari pada dua kumpulan benda.
- f. Anak mampu menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan dua kumpulan benda) dan pengurangan (memisahkan kumpulan benda) dengan benda sampai 10.

E. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh Robiatul Adauyah³⁷ dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Berpikir Kritis terhadap Pengenalan Konsep Bilangan Angka Anak Usia 5-6 Tahun di TK Istiqomah Kota Pekanbaru”. Hasil penelitian ini adalah didapatkan sebuah kesimpulan bahwa ada pengaruh pembelajaran berpikir kritis terhadap kemampuan konsep bilangan angka anak usia 5-6 tahun di TK Istiqomah Pekanbaru.

³⁷ Robiatul Adauyah, Pengaruh, *Pengaruh Metode Pembelajaran Berpikir Kritis terhadap Pengenalan Konsep Bilangan Angka Anak Usia 5-6 Tahun di TK Istiqomah Kota Pekanbaru*, Pekanbaru : Skripsi Mahasiswa STKIP Aisyiyah Riau, 2015.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Penelitian tentang kognitif anak, juga pernah diteliti oleh Darmawati³⁸ dengan judul “Pengaruh Permainan Angka Matematika terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Assakinah Kubang Jaya Pekanbaru”. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh permainan angka matematika terhadap kemampuan kognitif anak dapat dilihat dengan peningkatan sebesar 7,90 atau sebesar (n gain) 18% pada kelas eksperimen.
3. Penelitian relevan selanjutnya di dalam jurnal Diah Sari Widyastuti³⁹ telah ada membahas tentang “Pengaruh Permainan Angka Matematika terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Kelompok B3 RA Depag 1 Palu Barat”. Hasil penelitian ini yaitu minggu ke I perkembangan kognitif anak menunjukkan kategori BSB terdapat 2 anak (8%), kategori BSH terdapat 4,5 anak (18%), kategori MB terdapat 6,5 anak (26%), dan BB terdapat 12 anak (48%). Minggu ke II menunjukkan kategori BSB terdapat 3 anak (12%), kategori BSH terdapat 3 anak (23%), kategori MB terdapat 5,75 anak (23%), dan kategori BB terdapat 10,5 (42%). Minggu ke III menunjukkan kategori BSB terdapat 3,5 anak (14%), kategori BSH terdapat 6 anak (24%), kategori MB terdapat 5,75 anak (23%), dan kategori BB terdapat 9,75 anak (39%). Minggu ke IV menunjukkan kategori BSB terdapat 6,5 anak (26%), kategori BSH terdapat 6,25 (25%),

³⁸ Darmawati, *Pengaruh Permainan Angka Matematika terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Assakinah Kubang Jaya Pekanbaru*, Pekanbaru: Skripsi Mahasiswa STKIP Aisyiyah Riau, 2012.

³⁹ Diah Sari Widyastuti, *E-Journal PG PAUD Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* (Volume 2 No. 1 Tahun 2014).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kategori MB terdapat 7,25 anak (29%), dan kategori BB terdapat 5 anak (20%)

Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis penelitian. Penelitian yang diteliti oleh Robiatul Adauyah menggunakan jenis penelitian *quasi eksperiment*, pada penelitian Darmawati menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dalam penelitian Diah Sari Widayastuti E-Jurnal menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan perhitungan persentase, sedangkan peneliti sendiri menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan eksperimen.

F. Hipotesis

Sehubungan dengan permasalahan peneliti ini yaitu mengenai ada tidaknya Pengaruh Penggunaan Strategi Bermain Angka Matematika terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Pendidikan Anak Usia Dini Raudhatul Jannah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Ha : Ada pengaruh penggunaan strategi bermain angka matematika terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B Pendidikan Anak Usia Dini Raudhatul Jannah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan strategi bermain angka matematika terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B Pendidikan Anak Usia Dini Raudhatul Jannah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.