MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGURUTKAN ANGKA 1 SAMPAI 10 MENGGUNAKAN MEDIA LOLIPOP ANGKA PADA ANAK USIA 4 TAHUN PAUD AL-AZHAR NGRONGGO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

ARTIKEL PENELITIAN

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi PG-PAUD



Oleh:

TYAS CRISTIANINGSIH NPM: 11.1.01.11.0089

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2015

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGURUTKAN ANGKA 1 SAMPAI 10 MENGGUNAKAN MEDIA LOLIPOP ANGKA PADA ANAK USIA 4 TAHUN PAUD AL-AZHAR NGRONGGO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

TYAS CRISTIANINGSIH

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI, Kediri Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112 Telp. (0354) 776706

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan angka 1 sampai 10 masih rendah. Hal ini disebabkan karena tidak adanya media pendukung yang menarik bagi anak, sehingga menyebabkan anak kurang antusias dalam belajar mengurutkan angka.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah : Apakah melalui media lolipop angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan angka 1 sampai 10 pada anak usia 4 tahun PAUD Al-Azhar?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek peneliti anak usia 4 tahun PAUD Al-Azhar Ngronggo. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa RKM, RKH, hasil penelitian kemampuan mengurutkan angka 1 sampai 10 dari siklus 1 sampai siklus 3, hasil observasi siklus 1 sampai siklus 3. Prosentase ketuntasan belajar anak pada siklus 1 sampai siklus 3.

Kesimpulan hasil penelitian dilihat dari 3 siklus yang telah diterapkan dan diperoleh prosentase ketuntasan belajar anak. Berikut dijabarkan prosentase ketuntasan belajar anak pada siklus 1 mencapai 53%, prosentase ketuntasan belajar anak siklus 2 mencapai 67%, dan prosentase ketuntasan belajar anak pada siklus 3 mencapai 80%.

Terdapat peningkatan ketuntasan belajar dari siklus 1 sampai siklus 3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media lolipop angka terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1 sampai 10 pada anak usia 4 tahun PAUD Al-Azhar Ngronggo Kota Kediri tahun pelajaran 2014 / 2015.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Mengurutkan Angka, Media Lolipop Angka

I. PENDAHULUAN

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terdapat lima (5) aspek perkembangan yang harus dikembangkan guru pada anak. Adapun 5 (lima) aspek perkembangan tersebut meliputi aspek nilai agama dan moral, nilai sosial emosional, bahasa, kognitif dan fisik motorik.

Salah satu aspek perkembangan yang juga harus dikembangkan pada anak usia dini yaitu aspek kognitif. Menurut Gagne, kognitif memiliki arti yaitu kemampuan membedakan (diskriminasi), konseptual yang riil membuat definisi-definisi merumuskan peraturan berdasarkan dalil-dalil (Sujiono, 2007). Kemampuan kelompok A PAUD Al-Azhar Ngronggo dalam mengurutkan angka 1 sampai 10 masih sangat rendah. Ini terlihat saat anak diminta guru untuk mengurutkan angka 1 sampai 10 masih sering lupa dan lama dalam mengurutkannya. Hal ini disebabkan karena ketika proses pembelajaran anak lebih memilih ramai sendiri dan malas memperhatikan guru, bisa juga disebabkan karena media yang digunakan guru tidak menarik dan membosankan bagi anak dan lain-lain.

inilah yang Hal melatar belakangi penulis membuat judul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka 1 sampai Menggunakan Media Lolipop Angka pada Anak Usia 4 Tahun PAUD Al-Azhar Ngronggo Kota Kediri Tahun Pelajaran 2014 / 2015", dalam penulisan proposal seminar penelitian tindakan kelas.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

- 1. Konsep Dasar Pengembangan Kognitif
 - a. Definisi pengembangan kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai mempertimbangkan kejadian suatu atau peristiwa. **Proses** kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belaiar (Sujono, 2007).

- b. Teori-teori tentang pengembangan kognitif Perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun menurut Jean Piaget sudah mulai masuk pada tahap pra operasional. Dimana pada tahap ini karakteristik anak sudah mulai tanggap terhadap penyusunan tanggapan internal dan simbol, penggunaan misalnya dalam permainan.
- c. Tahap perkembangan kognitif
 - Tahap sensori motor
 (0 2 tahun)
 - Tahap pra operasional (2 7 tahun)

- Tahap konkret operasional (7 11 tahun)
- 4) Tahap formal operasional (11 dewasa)
- d. Pentingnya

perkembangan kognitif

- Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehigga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komperhensif,
- Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya dan lain-lain.
- e. Klasifikasi pengembangan kognitif sebagai berikut :
 - 1) Pengembangan Auditory
 - Pengembangan Visual
 - Pengembangan Taktik
 - 4) Pengembangan Kinestetik
 - 5) Pengembangan Aritmatika
 - 6) Pengembangan Geometri
 - 7) Pengembangan Sains Permulaan

2. Kemampuan Mengurutkan Angka

a. Pengertian
mengurutkan
Mengurutkan
(ordering) merupakan

kemampuan yang dikuasai anak dalam menyusun dan menghitung setiap obyek hanya satu kali secara berurutan, sehingga terdapat proses keteraturan.

Ada 4 tipe seriasi, vaitu: (1) urutan melalui ukuran, bunyi, posisi, bilangan ordinal seperti ke 1, ke 2, ke 3, (3)meletakkan sejumlah benda yang berbeda mulai dari yang paling sedikit sampai yang paling banyak, (4) pasangan 1-1 antara 2 set benda-benda yang berhubungan (dobel seriasi).

b. Pengertian angka
Kemampuan adalah
Menurut Tadkirotun
(2012) angka atau
bilangan adalah
lambang atau simbol
yang merupakan suatu
objek yang terdiri dari
angka-angka.

3. Pengertian Media dalam Pengembangan Kognitif

a. Pengertian media Media berasal dari bahasa latin vang "antara" artinya pengertian tersebut menggambarkan suatu perantara penyampaian informasi. Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar.

- b. Fungsi media dalam pembelajaran
 - 1) Media dapat merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian dan minat.
 - 2) Bereksperimen maksudnya dengan adanya media anak mencoba hal-hal yang baru ia ketahui dan hal tersebut akan mendorong pengembangan kognitif anak dan lain-lain
- c. Media lolipop angka
 - 1) Definisi Iolipop

Lolipop atau permen dodilol merupakan permen yang identik dengan anak-anak. Anakanak selalu cenderung menyukai permen lolipop karena rasanya yang manis dan bentuknya yang menarik serta warna-warni. Media tersebut yaitu lolipop angka untuk mendukung proses pembelajaran mengurutkan angka 1-10.

- 2) Bahan dan alat yang digunakan untuk membuat media lolipop angka :
 - a) stick balon
 - b) gambar lolipop
 - c) lem
 - d) spidol
 - e) sterofom
 - f) gunting

- Langkah-langkah membuat media lolipop angka :
 - a. Gunting gambar lolipop sesuai bentuknya
 - b. Setelah gambar digunting, masing-masing gambar beri angka 1-10 dengan spidol
 - c. Pres dengan mika agar tidak cepat rusak
 - d. Setelah selesai tempel gambar lolipop yang sudah diberi angka pada stick es krim.
 - e. Terakhir
 tancapkan lolipop
 angka itu pada
 sterofom sebagai
 tatakannya atau
 dapat juga
 digunakan di luar
 ruangan
 (ditancapkan di
 pasir)
- 4) Cara penerapan dan penggunaan media lolipop angka Pertama-tama siapkan meja untuk menaruh media ini. Ajak anak didik melingkar. Kemudian guru menjelaskan angkaangka yang ada lolipop, pada tuniukkan stick qoqilol ada yang angka 1-10 pada Setelah anak. selesai suruh anak

untuk maju menancapkan lolipop angka di sterofom secara urut dari angka 1-10.

B. Kerangka Berfikir

Pengembangan kemampuan kognitif sangat perlu dikembangkan seiak anak usia dini. Dalam hal ini guru mempunyai tanggung jawab untuk mendukung atau menstimulasi agar kemampuan kognitif anak berkembang dapat secara baik. Disini guru dituntut untuk dapat membuat media baru sebagai pendukung penyampaian perkembangan kognitif pada anak. Dalam meningkatkan atau mengembangkan kemampuan kognitif anak, peneliti menggunakan media lolipop angka yang dilihat secara bentuknya sudah menarik perhatian anak. Dengan media ini diharapkan anak akan lebih antusias dalam mengikuti dan memperhatikan pelajaran sehingga kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 - 10 dapat meningkat lebih baik.

III. METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

Penelitian ini akan

dilaksanakan di :

Nama lembaga: PAUD AI -

Azhar

Naronaao

: Anak Usia 4 Kelompok

> tahun PAUD Al – Azhar

Alamat : Jln. Perintis

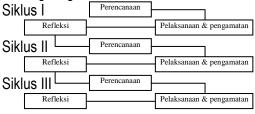
Kemerdekaa n No. 145 Ngronggo Kota Kediri

Jumlah siswa : 15 anak

B. Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan dengan 3 siklus, masingmasing siklus terdiri dari 4 tahapan (1) yaitu (2)Perencanaan, Pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) Refleksi. Prosedur penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, kolaborator, karena dalam penelitian ini diperlukan bantuan untuk melakukan observasi pada saat proses pembelajaran

berlangsung.



Gambar 3.1 : Bagan refleksi siklus 1 sampai 3

C. Instrumen Pengajuan Data

Tehnik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data vang akurat pada suatu penelitian dan sesuai dengan tujuan pendidikan sedangkan tehnik pelaksanaan pengumpulan data dilakukan berdasarkan pada hasil evaluasi perkembangan anak pada akhir kegiatan pelaksanaan.

1. Jenis data yang dibutuhkan

a. Data tentang kemampuan kognitif dalam anak

mengurutkan angka 1 -10 anak usia 4 tahun PAUD AI – Azhar Ngronggo Kota Kediri.

- b. Data tentang proses pembelajaran dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui media lolipop angka.
- 2. Teknik dan instrumen yang digunakan

Dalam penelitian teknik dan instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data diantaranya:

a. Untuk mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan angka 1 -10 pada anak usia 4 tahun PAUD AI - Azhar Ngronggo Kota Kediri, maka peneliti menggunakan teknik unjuk kerja dan menggunakan instrumen unjuk kerja seperti tabel berikut:

Nilai : Belum bintang 1 berkembang. (☆) disini anak belum mampu mengurutkan angka 1 - 10 sesuai hasil yang diharapkan dan masih memerlukan bantuan guru dalam mengurutkan

angka 1 – 10.

Nilai : Mulai bintang 2 berkembang, sudah (☆☆) anak mulai mampu mengurutkan angka 1 - 10 meskipun masih memerlukan bantuan guru.

Nilai Berkembang bintang 3 sesuai (☆☆☆) harapan, disini anak sudah mampu mengurutkan angka 1 - 10 sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Nilai : Berkembang bintang 4 sangat (☆☆☆ anak mampu ☆) mengurutkan angka 1 - 10 dengan sangat baik, sesuai

> yang diharapkan.

dengan hasil

baik.

D. Tehnik Analisis Data

Untuk menguji hipotesis tindakan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif vakni untuk perbandingan mengetahui kemampuan anak atau ketuntasan belajar anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan penelitian.

Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghitung distribusi frekuensi perolehan tanda bintang (☆) dengan

menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

P: Prosentase anak yang memperoleh bintang tertentu

f : Jumlah anak yang memperoleh bintang (☆) tertentu

N : Jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan

ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan 4) antara waktu pra tindakan, tindakan siklus 1, tindakan siklus 2, dan tindakan siklus 3.

Adapun norma yang dipakai dalam pengujian hipotesis adalah hipotesis diterima atau tindakan dinyatakan berhasil jika tingkat ketuntasan belajar sekurang-kurangnya mencapai 75%.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian ini menggunakan tindakan kelas model Kemmis dan Taggart dengan tiga siklus, yang setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan perefleksian.

B. Diskripsi Temuan Penelitian1. Pelaksanaan Tindakan

Siklus I

Hari / Tanggal: Kamis, 29

Januari 2015 Tempat : PAUD Al-

Azhar Ngronggo Kota Kediri

Kelompok : Anak usia

4 tahun PAUD Al-

Azhar

Smt / Minggu : II / IV
Tema : Rekreasi
Sub Tema : Kendaraan

untuk rekreasi

Waktu : 07.30 -

10.00

Jumlah anak : 15 anak
Anak diajak
mengurutkan angka 1
sampai 10 dengan
menancapkan lolipop
angka di gunung pasir
(K.34).

Dari hasil pengamatan dalam penelitian mengurutkan angka 1 sampai 10 menggunakan media lolipop angka dapat dijelaskan dengan menggunakan tabel sahagai berikut

sebagai berikut : Tabel 4.3

Prosentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus I

Dolajai Ariak pada Olkido i			
No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	8	53 %
2	Belum tuntas	7	47 %
	Jumlah	15	100 %

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Hari / Tanggal : Rabu, 11

Pebruari 2015

Tempat : PAUD Al-

Azhar Ngronggo Kota Kediri Kelompok : Anak usia

4 tahun PAUD Al-

Azhar

Smt / Minggu : II / II

Tema : Pekerjaan

Sub Tema : Macam-

macam pekerjaan

Waktu : 07.30 -

10.00

Jumlah anak : 15 anak

Anak diajak mengurutkan angka 1-10 dengan menancapkan lolipop angka di gunung pasir (K.34).

Berdasarkan hasil penelitian dengan kegiatan mengurutkan angka 1 sampai 10 menggunakan media lolipop angka dapat dijelaskan melalui tabel di bawah ini.

Tabel 4.6

Prosentase Ketuntasan
Belaiar Anak pada Siklus II

	Bolajai Tillan j	ouuu O	mao n
	Hasil Penilaian		
No	Perkembangan	Jumlah	Prosentase
	Anak		
1	Tuntas	10	67 %
2	Belum	5	33 %
	tuntas		
	Jumlah	15	100 %

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Hari / Tanggal: Senin, 23

Pebruari

2015

Tempat : PAUD Al-

Azhar

Ngronggo Kota Kediri

Nota Neulli

Kelompok : Anak usia

4 tahun PAUD Al-

Azhar

Smt / Minggu : II / I

Tema : Air, Udara,

Api

Sub Tema : Manfaat

Air

Waktu : 07.30 -

10.00

Jumlah anak : 15 anak

Anak diajak bermain tancap angka dengan

lolipop (K.34).

Berdasarkan hasil penelitian media lolipop angka dapat dijelaskan melalui tabel di bawah ini.

Tabel 4.9

Prosentase Ketuntasan

Belaiar Anak pada Siklus III

zorajar riman pada emide m			
No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak		Prosentase
1	Tuntas	12	80 %
2	Belum tuntas	3	20 %
	Jumlah	15	100 %

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian kemampuan mengurutkan angka 1 sampai menggunakan media lolipop angka pada anak usia 4 tahun PAUD Al-Azhar Ngronggo Kota Kediri pada siklus I, siklus II, siklus III dapat dilihat pada tabel 4.1, 4.4, 4.7. Berikut rangkuman hasil penilaian kemampuan dalam mengurutkan anak angka 1 sampai 10.

Tabel 4.10

Hasil Penilaian Kemampuan Anak dalam Mengurutkan Angka 1 sampai 10 menggunakan Media Lolipop Angka pada Tindakan Siklus I sampai dengan Tindakan Siklus III Anak Usia 4 Tahun PAUD Al-Azhar Ngronggo Kota Kediri

No	Hasil	Siklus I	Siklus	Siklus
	Penilaian	Sikius i	Ш	III
1	☆	20 %	14 %	0 %
2	☆☆	27 %	20 %	20 %
3	2	40 %	33 %	40 %
4	2	13 %	33 %	40 %
	Jumlah	100 %	100 %	100 %

Perolehan bintang yang didapat oleh setiap anak didik menentukan ketuntasan dan ketidaktuntasan belajar anak didik. Prosentase ketuntasan belajar dapat diperjelas melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 4.11
Prosentase Ketuntasan
Belajar dari Siklus I sampai
Siklus III

No	Tindakan	Prosentase	Kriteria
1	Siklus I	53 %	Ketuntasa
2	Siklus II	67 %	n Belajar
3	Siklus	80 %	minimal
	Ш		75%

Penelitian meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 sampai 10 menggunakan media lolipop angka dikatakan berhasil dan hipotesis bahwa media lolipop angka dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1 sampai 10 pada anak usia 4 tahun PAUD Al-Azhar dinyatakan diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

Kegiatan penelitian dilakukan di luar ruangan sehingga guru sulit untuk mengkondisikan anak agar semua anak memperhatikan guru dalam menjelaskan cara belajar dengan lolipop angka.

- Media ini termasuk baru karena belum pernah ada sehingga guru harus membuat media ini sendiri.
- Media terbuat dari kertas sehingga media ini mudah rusak apabila tidak disimpan secara baik.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi dari 3 siklus penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa media lolipop angka terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1-10 pada anak usia 4 PAUD tahun Al-Azhar Ngronggo Kota Kediri, maka hipotesis tindakan dapat diterima.

B. Saran

 Bagi penyelenggara Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Hendaknya bagi penyelenggara PAUD menyediakan alat pendukung pembelajaran atau APE yang beragam, sehingga anak akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pembelajaran kognitif mengurutkan angka.

2. Bagi Guru TK / RA

Hendaknya dalam pembelajaran proses pengembangan kemampuan mengurutkan menggunakan anaka pendukung yang media beragam menarik dan dapat sehingga mengembangkan motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

Asmani, Jamal Ma'ruf. 2011.

Penelitian Tindakan Kelas.

Jogjakarta: Laksana

http://archive.today/6B28eld.m. wikipedia.org/wiki

http://dunia-anak-balita.blogspot.com/ 2014/01/urutan-dan-seriasi-untukanak-usia-dini.html.

http://edukasi-kompasiana.com/2014/ 03/04/hakikat-anak-dalampendidikan-anak-usia-dini-PAUD-637196.html.

http://jun212w.blogspot.com/2013/12/penelitian-tindakan-tindakan-kelas_17.html.

http://www.edukidzment.com/aspekperkembangan-anak-artikeledukichment.php.

Igak Wardhani dan Kuswaya Wihardit (2008). *PenelitianTindakan Kelas*. Jakarta :Universitas Terbuka.

SitiAisyah, dkk *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:
Universitas Terbuka.

Tadkirotun, Mudfiroh. 2012.

Pengembangan Kecerdasan

Majemuk. Tangeran: Universitas
Terbuka

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

Pembimbing I_d

NIDN. 0701038303

Kediri, 30 Juni 2015 Pergbimbing II

INTAN PRASTIHASTARI W. M.Pd., M.Psi NIDN 0729078402