

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PENJUMLAHAN MELALUI PERMAINAN KERETA ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B TK BATIK TULUNGAGUNG

ARTIKEL PENELITIAN

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



Oleh:

TITIK SOELISTIANI NPM: 11.1.01.11.0150

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



Skripsi oleh:

TITIK SOELISTIANI NPM: 11.1.01.11.0150

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PENJUMLAHAN MELALUI PERMAINAN KERETA ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B TK BATIK TULUNGAGUNG

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGPAUD FKIP UNP Kediri

Tanggal: 14 Pebruari 2015

Pembimbing I

Pembimbing II

INTAN PRASTIHASTARI WIJAYA, M.Pd., M.Psi

NIDN. 0729078402

WIJAYA, M.Pd., M.Psi ISFAUZI HADI NUGRÓHO, M.Psi

NIDN. 0701038303



Skripsi oleh:

TITIK SOELISTIANI NPM: 11.1.01.11.0150

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PENJUMLAHAN MELALUI PERMAINAN KERETA ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B TK BATIK TULUNGAGUNG

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGPAUD FKIP UNP Kediri Pada tanggal: 23 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.

2. Penguji I : Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.

3. Penguji II: Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.

Mengetahui, Dekan FKIP

DE HJ. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd.

NIDN. 0716046202



MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PENJUMLAHAN MELALUI PERMAINAN KERETA ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B TK BATIK TULUNGAGUNG

TITIK SOELISTIANI

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 776706 Kediri 64112

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini secara umum yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam penjumlahan pada anak Kelompok B TK Batik Tulungagung, secara khusus tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam penjumlahan melalui permainan "kereta angka" pada anak kelompok B TK Batik Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015.

Berdasarkan realita di lapangan menunjukkan bahwa dalam kemampuan kognitif dalam penjumlahan anak pada kelompok B TK Batik Tulungagung hasilnya masih sangat rendah, anak menganggap pembelajaran matematika dalam penjumlahan sangat sulit, ruang yang sempit kurang efektif untuk belajar, media pembelajaran berhitung kurang menarik dan bervariasi, metode dan model yang digunakan dalam kegiatan belajar dikelas belum efektif, anak merasa bosan dan takut pada pembelajaran berhitung serta kegiatan berhitung kurang diminati anak.

Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif melalui permainan kereta angka, penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian kelas B yang berjumlah 16 anak, dengan laki-laki 5 anak dan 11 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan dengan tiga siklus, yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, wawancara, diskusi antara guru, teman sejawat serta dokumentasi foto.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, II, dan III menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dalam penjumlahan melalui permainan kereta angka pada siklus I adalah 81,25 % dan termasuk dalam kategori baik. Pada siklus III Secara umum persentase tingkat keaktifan guru dan anak sebesar 92% dan dalam kategori baik.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas, bahwa melalui permainan "kereta angka" dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam penjumlahan pada anak kelompok B TK Batik Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015. Dilihat dari nilai observasi dan penelitian dapat dikatakan berhasil sehingga hipotesis penelitian dapat diterima.

I. PENDAHUAN

Menurut Negoro (2005) penjumlahan adalah operasi yang dipergunakan untuk memperoleh jumlah dari dua bilangan. Penjumlahan merupakan operasi hitung yang pertama sekali diajarkan kepada anakanak, penjumlahan dapat diterangkan dengan penggabungan himpunanhimpunan.

Dalam mempelajari penjumlahan membutuhkan begitu banyak hafalan misalnya berhitung, konsep, dan paham tentang angka. Penjumlahan dapat diajarkan kepada anak Taman Kanak-kanak tetapi harus didahului dengan pengenalan konsep bilangan, sehingga anak telah mengenal bilangan (dalam suatu jumlah tertentu). Penjumlahan yang dikenalkan pada anak kelompok B menurut KBK 2004 yaitu menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan.

Berdasarkan fakta ada banyaknya peserta didik yang selama ini merasa kesulitan atau menganggap bidang pengembangan kognitif dalam penjumlahan sulit. Anak didik kurang tertarik terhadap

Titik Soelistiani| 11.1.01.11.0150 FKIP – PGPAUD



pembelajaran penjumlahan. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti mencoba salah satu bentuk pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dalam pembelajaran ini peneliti menggunakan permainan kereta angka dalam indikator pada kelompok B TK Batik Tulungagung. Permainan kereta angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam penjumlahan pada anak kelompok B TK Batik Kabupaten Tulungagung.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Kemampuan Kognitif dalam Penjumlahan

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Menurut Gagne (dalam Candra, 2013) istilah "Cognitive" berasal dari kata cognition artinya adalah pengertian, mengerti. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kognitif adalah suatu proses berpikir seseorang dalam bertingkah laku serta bertindak, sehingga anak mampu menghubungkan, untuk menilai mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan juga suatu aktivitas mental vang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang mampu memecahkan masalah untuk yang dihadapinya (Susanto, 2011).

b. Fungsi Kognitif

Menurut Ernawulan Syaodih (2013) kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitasnya dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir dimana kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain sebagai berikut (Susanto, 2011):

1) Faktor hereditas atau keturunan

2) Faktor lingkungan

- 3) Faktor kematangan
- 4) Faktor pembentukan
- 5) Faktor minat dan bakat
- 6) Faktor kebebasan

d. Metode Pengembangan Kognitif

Macam-macam metode pengembangan yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif di PAUD (Ichadiyah, 2011) :

- Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.
- 2) Metode pemberian tugas ialah suatu cara penyajian kegiatan yang telah ditentukan dan anak dapat mempertanggungjawabkan sesuai petunjuk langsung dari guru.
- Metode demonstrasi adalah suatu penyajian kegiatan pembelajaran dengan penjelasan lisan disertai perbuatan atau memperlihatkan suatu proses tertentu yang kemudian diikuti atau dicoba oleh anak didik.
- 4) Metode tanya jawab ialah suatu cara penyajian pembelajaran dengan dalam bentuk pertanyaan dari guru yang harus dijawab oleh anak didik atau sebaliknya.
- 5) Metode eksperimen atau percobaan adalah suatu cara anak melakukan berbagai percobaan yang dapat dilakukan anak sesuai dengan usianya, guru sebagai fasilitator, alat berbagai percobaan sudah dipersiapkan oleh guru.
- 6) Metode bercerita adalah cara menyampaikan sesuatu dengan bertutur atau memberikan penerangan atau penjelasan secara lisan melalui cerita.
- 7) Metode karya wisata adalah suatu cara penyajian pembelajaran dengan membawa anak didik langsung kepada objek tertentu untuk dipelajari, yang terdapat di luar kelas, dengan bimbingan guru.



 Dramatisasi adalah cara memahami sesuatu melalui peran-peran yang dilakukan oleh tokoh atau benda-benda di sekitar anak, sehingga anak dapat memahami sesuatu sambil berimajinasi.

e. Penjumlahan

Penjumlahan menurut Nia Rukniyah (dalam Nurmawati, dkk, 2012), adalah perhitungan dengan cara menambahkan. Di dalam penjumlahan juga belajar tentang berhitung dengan contoh-contoh soal dan cara penyelesaiannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002) menyatakan bahwa "penjumlahan adalah proses, cara, perbuatan menjumlahkan". Sedangkan menurut Kamus Besar Poerwadarminta (1983) menyatakan bahwa "penjumlahan adalah hal menjumlah"

2. Permainan Kereta Angka

a. Pengertian Bermain

Menurut Solehudin (2007) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara voluntir, spontan, terfokus pada proses, didorong oleh motivasi intrinsik, menyenangkan, aktif dan fleksibel. Menurut Spodel (dalam Masitoh, 2007) bermain diartikan sebagai suatu yang fundamental, karena melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi, belajar tentang hal-hal baru dan melatih keterampilan yang sudah ada.

b. Fungsi Bermain

Menurut Muhyidin (2013) manfaat dari memahami dan memfasilitasi kebutuhan bermain dalam diri seorang anak, antara lain .

- 1) Melatih Kemampuan Motorik.
- 2) Melatih Konsentrasi
- 3) Mengenalkan Konsep Sebab Akibat
- 4) Melatih Perkembangan Bahasa dan Wawasan
- 5) Mengenalkan Aneka Warna dan Bentuk
- 6) Bersifat Multifungsi
- 7) Berwujud Pemecahan Masalah
- 8) Melatih Ketelitian dan Ketekunan
- 9) Merangsang Kreatifitas

c. Karakteristik Bermain

Menurut Ahmad Multazam (2012) karakteristik bermain edukatif yaitu segala sesuatu yang dipergunakan atau yang dijalankan sebagai sarana untuk bermain yang mengandung pendidikan (edukatif) dan mampu mengembangkan kemampuan anak. Adapun alat yang dapat digunakan untuk memainkan permainan edukatif yaitu harus mengandung nilai pendidikan, aman dan tidak berbahaya dan berfungsi mengembangkan kemampuan anak.

d. Tahapan dan Perkembangan Bermain.

Ada enam tahapan perkembangan bermain pada anak menurut Parten dan Rogers dalam Dockett dan Fleer 1992 (dalam Ahmad Multazam, 2012) antara lain

- 1) Unoccupied atau tidak menetap.
- 2) Unlooker atau penonton
- 3) Solitary independent play atau bermain sendiri.
- 4) Parallel activiti atau kegiatan pararel.
- 5) Associative play atau bermain dengan teman.
- 6) Cooperative or organized supplementary play atau kerja sama dalam bermain.

e. Klarifikasi dan Jenis Bermain

Adapun jenis permainan yang dapat dikembangkan dalam program bermain anak usia dini dapat dikelompokan pada berbagai jenis permainan seperti Fungsional Play, Construktive Play, Dramatic Play, Games and Rules (Drake Jane dan Stone dalam Yusria; 2012). Sementara Jefree, Mc. Conkey dan Hewson (dalam Yusria, 2012) mengklasifikasikan permainan sebagai berikut exploratory Play, energetic play, skillful play, social play, imaginative play dan puzzle-it-out play

f. Permainan Kereta Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Penjumlahan

Permainan kereta angka merupakan sebuah permainan matematika dalam hal penjumlahan. Bahan yang digunakan dalam permainan ini menggunakan gerbong kereta





dari bahan kotak kardus yang dilapisi kain flannel. Kemudian ada kartu angka terbuat dari kertas tebal yang di laminating dengan dipasang perekat dibaliknya. Adapun langkah-langkah dalam permainan kerata angka ini diantaranya:

- Guru mempersiapkan peralatan yang diperlukan untuk permainan yakni: gerbong kereta dari kertaskarton dengan berbagai warna, kartu angka dengan berbagai bentuk dan warna
- 2) Guru melakukan settingtempat supaya nyaman dan membuat anak bebas bergerak.
- Guru mengkondisikan anak membuat lingkaran dengan bernyanyi dan tepuk tangan.
- Guru menerangkan langkah bermain dan membuat kesepakatan atauran permainan bersama anak-anak.
- 5) Melakukan permainan kereta angka yang pelaksanaanya: anak memilih dua kartu angka yang diucapkan guru, anak menempelkan kartu angka ke gerbong kereta api, anak mencari kartu angka yang sesuai dengan hasil penjumlahan dua angka yang diucapkan guru sebelumnya kemudian ditempelkan di gerbong kereta api paling belakang.
- 6) Setelah terpasang anak membaca angka yang sudah terpasang di gerbong kereta agar anak mengetahui atau mengenal angka tersebut. Anak boleh melepas dan mengulangi permainan dengan angka yang lain secara bergantian dengan temanteman.
- Guru memberikan apresiasi, melakukan evaluasi dan tanya jawab dengan anak dari proses permainan berlangsung.

B. Kerangka Berfikir

Perkembangan kemampuan kognitif dalam penjumlahan anak di TK Batik Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung masih belum maksimal. Berdasarkan kerangka berpikir ini, maka dapat diberikan kerangka berpikir sebagaimana yang tertera di bawah ini :

- 1. Kemampuan kognitif dalam penjumlahan merupakan kemampuan dalam hal matematika diantaranya yaitu mampu mengenal angka 1-20, mampu menjumlahkan dua angka secara benar dan tepat.
- Dalam penelitian tindakan kelas ini muncul akibat hubungan-hubungan yang dikaitkan oleh guru dengan materi yang diberikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam penjumlahan pada anak dengan permainan kereta angka yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari seperti melihat gambar kereta api dan gerbongnya. menahituna jumlah Kemudian guru memberikan materi dengan permainan kereta angka dengan menghitung banyaknya jumlah gerbong kereta angka dan angkaangka yang mewakili jumlah gerbong. Permainan kereta angka ini dilakukan dengan mengenal cara menyebutkan angka 1-20, menempel dua angka pada gerbong kereta kemudian menjumlahkannya, menyanyikan lagu anak-anak sambil berhitung.

III METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di ΤK Batik Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 16 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Adapun pertimbangan dilakukannya penelitian ini adalah ditemukan fakta bahwa masih kurangnya kemampuan kognitif anak dalam penjumlahan, sehingga peneliti mencoba melakukan perbaikan pembelajaran melalui permainan kereta angka.

B. Prosedur Penelitian



Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kolaboratif antara peneliti dengan guru, dimana penelitiannya dilakukan dengan keterlibatan peneliti sebagai pengumpul data, penafsir data, pemakna data, dan pelapor temuan, serta sebagai pelaksana tindakan. Selanjutnya Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Arikunto, 2002) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah siklus spiral yang terdiri dari observasi, dan refleksi, yang selanjutnya memungkinkan diikuti dengan siklus spiral berikutnya. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu model Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2002) yang dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu, plan (perencanaan), act (pelaksanaan), observe (observasi) dan Rafflect (refleksi). Model rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan mengacu pada rancangan model Kemmis dan Taggart melalui 3 siklus. Dalam penelitian tindakan kelas ini, setiap siklus dikatakan berhasil apabila ada peningkatan kemampuan kognitif dalam penjumlahan melalui permainan kereta angka

C. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang Diperlukan

- a) Data tentang kemampuan menjumlah pada anak kelompok B TK Batik Kabupaten Tulungagung.
- b) Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK yang dilaksanakan
- 2. Tehnik dan Instrumen yang Digunakan

Data tentang kemampuan menjumlah pada anak Kelompok B TK Batik Kabupaten Tulungagung, dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja menggunakan instrumen pedoman / rubrik sebagai berikut:

- Subjek yang dinilai : Kelompok usia 6-7 tahun
- 2. Kemampuan yang dinilai : Kemampuan Kognitif dalam Penjumlahan
- 3. Indikator:

- a. Membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-20 (Kog:31)
- Menyebut hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda-benda sampai 20 (Kog:35)
- 4. Tehnik Penilaian: Unjuk kerja
- 5. Kriteria Penilaian : menggunakan lambang bintang.

D. Tehnik Analisis Data

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

Prosedur analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Menghitung distribusi frekuensi perolehan tanda bintang dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

- P = Prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu
- f = Junlah anak yang memperoleh bintang tertentu
- N = Jumlah anak keseluruhan
- Membandingkan ketuntasan belajar anak mulai dari pra tindakan, siklus 1 sampai siklus 3

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

E. Jadwal Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian selama enam bulan mulai Oktober sampai dengan bulan Oktober.

IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN A. Gambaran Selintas Setting Penelitian



Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus, setiap siklus terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Batik Tulungagung . Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B dengan jumlah anak didik 16 yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas, yaitu melalui permainan kereta angka.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Desain penelitian terdiri dari 3 siklus secara berulang-ulang yang meliputi siklus I, siklus II dan siklus III. Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi empat tahap sebagai berikut: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Hasil refleksi dijadikan dasar untuk menentukan keputusan perbaikan pada siklus berikutnya.

Adapun tema dalam pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

a. Siklus I

Tema : Rekreasi

Sub Tema: Perlengkapan Rekreasi

Semester: II

b. Siklus II

Tema : Rekreasi

Sub Tema: Tempat-tempat Rekreasi

Semester : II

c. Siklus III

Tema : Rekreasi

Sub Tema: Kendaraan Untuk Rekreasi

Semester: II.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

- a. Tahap Perencanaan
- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (08 Januari 2015)
- c. Tahap Pengamatan
- d. Refleksi

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

- a. Tahap Perencanaan
- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (15 Januari 2015)

- c. Tahap Pengamatan
- d. Refleksi

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

- a. Tahap Perencanaan
- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (23 Januari 2015)
- c. Tahap Pengamatan
- d. Refleksi

C. Pembahasan dan Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, kemampuan kognitif dalam penjumlahan angka 1-20 melalui permainan kereta angka dari mulai pra tindakan, siklus I, II, dan siklus III mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari perbandingan perolehan nilai dan ketuntasan belajar anak seperti pada tabel perbandingan di bawah ini.

| No | Hasil | Pra | Tinda | Tinda | Tinda |
|----|-----------|--------|--------|--------|---------|
| | Penilaian | Tinda | kan | kan | kan |
| | | kan | Siklus | Siklus | Siklus |
| | | | ı | ll l | III |
| 1 | * | 6,25 % | 6,25 % | 6,25 % | 0 % |
| 2 | ☆☆ | 31,25% | 25 % | 25 % | 18,75 % |
| 3 | *** | 31 % | 43,75% | 50 % | 50 % |
| 4 | *** | 0 % | 8,75 % | 18,75% | 31,25% |
| | jumlah | 100 % | 100 % | 100 % | 100 % |

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar anak didik, mulai dari pra tindakan sampai dengan tindakan siklus III, dengan prosentase ketuntasan belajar mencapai 81,25%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan meningkatklan kereta angka dapat kemampuan kognitif dalam penjumlahan 1-20 pada anak kelompok B TK Batik Tulungagung, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat di terima

D. Kendala dan Keterbatan

Bahwa peneliti dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini tidak menemukan kendala apapun, meskipun peneliti memiliki keterbatasan karena peneliti masih pertama kali ini melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).





V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis, dan hasil-hasil pengujian selanjutnya disimpulkan sebagai berikut :

Penerapan permainan kereta angka dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam penjumlahan pada anak kelompok В TK Batik Tulungagung. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian dimulai dari pra tindakan sampai siklus I, siklus II, siklus III indikator pencapaian yang ditargetkan oleh peneliti berhasil mencapai 75% telah mendapatkan kriteria tuntas, sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tersebut, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan permainan kereta angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam penjumlahan, ataupun permainan-permainan lain yang lebih menarik, sehingga anak merasa senang dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Lembaga TK

Lembaga pendidikan Taman kanakkanak hendaknya menyediakan sarana dan prasarana permainan-permainan dalam pembelajaran yang menarik bagi anak, sehingga proses pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan perkembangan anak akan tercapai lebih maksimal, khususnya pada kemampuan bidang kognitif

3. Bagi Orangtua

Orangtua diharapkan dapat membimbing anaknya dalam kegiatan belajar mengajar di rumah, serta menyediakan media-media pembelajaran yang dapat membantu anak meningkatkan kemampuan

kognitif, maupun bidang kemampuan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian SuatuPendekatan Praktek*. Jakarta:
 Rineka Cipta
- Candra, Okky. 2013. Pengertian dan Perkembangan Kognitif-Psikologi:Taman Harapan dan Impian. Diakses 10 Oktober 2013, dari http://okykidamori.blogspot.com/2013/05/pengertian-perkembangan-kognitif.html
- Dewantara, Ki Hajar. 1977. *Bagian Pertama Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur PersaatuanTaman siswa.
- Ichadiyah, 2013. Metode Yang Digunakan pada Pengembangan Kognitif.

 http://ichadiyah.blogspot.com/2011/03/m
 etode-yang-digunakan-pada-pengembangan.html
- Masitoh, 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Muhyidin, 2013. Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Qur'an Al Ittifaqiah
- Multazam, Ahmad. 2012. Bermain Dan Permainan Anak. http://multazam-einstein.blogspot.com/2012/12/makalah-paud-bermain-dan-permainan-anak.html
- Negoro dan B. Harahap. 2005, *Ensiklopedia Metematika*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nuraeni, Yuliani, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta : Universitas Terbuka
- Nurhayati, 2013. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Melalui Metode Jarimatika Pada Anak Kelompok B Di TK Bahrul Ulum Surabaya. *Skripsi Universitas Negeri Surabaya*.
- Nurmawati, dkk. 2012. Peningkatan Kemampuan Penjumlahan 1-20 Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Pada Anak Kelompok B Semester II TK Geneng 02 Gatak Sukoharjo Tahun Pelajaran 2011/2012. Skripsi Universitas Sebelas Maret.





- Permen 58, 2009. Standar Paud. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Prasanti, Dwinopi. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bilangan "Kereta Angka" KELOMPOK B TK AL-AZZA Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi IKIP PGRI Semarang*.
- Ramaikis, Jawati. 2013. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri DI PAUD Habibul Ummi II. Skripsi Universitas Negeri Padang

- Solehuddin, 2007. *Pembaharuan Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, A, 2011. *Perkembangan AnakUsia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi, 2009. Permainan Edukatif yang Mencerdskan. Yogyakarta : Power Books (Ihdina).
- Syaodih, Ernawulan. 2013. Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGT K/196510011998022-ERNAWULAN_SYAODIH/perk_kognitif_anak.pdf.