MENGURUTKAN ANGKA 1-20 DENGAN METODE BERMAIN MENCARI NOMOR KURSI PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD SEKAR PAGUNG KECAMATAN SEMEN KABUPATEN KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Guna melakukan penelitian Skripsi
Pada Program Studi PG PAUD

Oleh :

MUHAMAD SULKAN SOFI
NPM: 11.1.01.11.0203

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

MUHAMAD SULKAN SOFI
NPM: 11.1.01.11.0203

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGURUTKAN ANGKA 1-20 DENGAN METODE BERMAIN MENCARI NOMOR KURSI PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD SEKAR PAGUNG KECAMATAN SEMEN KABUPATEN KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusm PG PAUD FKIP UNP Kediri
Pada Tanggal: 16 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. KUNTJOJO, M.Pd, M.Psi	**INTAN PRASTIHASTARI WIJAYA, M.Pd.M,Psi**
NIDN: 0717015501	NIDN: 0729078402

ii

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

MUHAMAD SULKAN SOFI
NPM: 11.1.01.11.0203

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGURUTKAN ANGKA 1-20 DENGAN METODE BERMAIN MENCARI NOMOR KURSI PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD SEKAR PAGUNG KECAMATAN SEMEN KABUPATEN KEDIRI

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

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi
3. Penguji II : Drs.Kuntjojo, M.Pd, M.Psi

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd
NIDN : 0716046202

iii

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGURUTKAN ANGKA 1-20 DENGAN METODE BERMAIN MENCARI NOMOR KURSI PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD SEKAR PAGUNG KECAMATAN SEMEN KABUPATEN KEDIRI

MUHAMAD SULKAN SOFI

NPM: 11.1.01.11.0203

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru PendidikanAnakUsiaDini

Drs. KUNTJOJO, M.Pd, M.Psi dan INTAN PRASTIHASTARI WIJAYA, M.Pd. M,Psi

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. KH. AchmadDahlan No. 76 Kediri 64112 telp. (0354) 776706

ABSTRAK

MUHAMAD SULKAN SOFI, Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka 1-20 dengan Metode Bermain Mencari Nomor Kursi pada Anak Kelompok B di PAUD Sekar Pagung Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.

Penelitian ini dilator belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan membilang 1-20 melalui metode bermain Mencari Nomor Kursi. Akibatnya kegiatan anak Mengurutkan Angka 1-20 melalui metode bermain Mencari Nomor Kursi. Hal tersebut tampak dari motivasi belajar anak yang rendah, yang pada akhirnya hasil belajarnya pun rendah.

Permasalahan peneliti adalah Apakah melalui kegiatan Mengurutkan Angka 1-20 Mencari Nomor Kursi dapat meningkatkan kemampuan Mengurutkan Angka pada anak kelompok B PAUD Sekar Pagung?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak Kelompok B PAUD Sekar Pagung. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus yaitu Siklus I, Siklus II, Siklus III. Yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Adapun metode pengumpulan data meliputi, observasi dan unjuk kerja.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan dalam kegiatan mengurutkan angka 1-20 dengan media kursi angka mulai dari siklus I sampai siklus III. Hal ini tampak pada jumlah anak yang mencapai ketuntasan dimana siklus I dari 25% menjadi 30%, siklus II menjadi 67% pada siklus III 86%, dan dikategorikan sudah tuntas.

Dengan adanya peningkatan dalam mengurutkan angka 1-20 dengan media kursi angka disimpulkan bahwa penelitian berhasil dengan baik, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka 1-20, Metode Bermaian Mencari Nomor Kursi.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan usia dini yang memiliki peran penting untuk mengembangkan seluruh kepribadian. Anak sebagai peserta didik dipersiapkan untuk menjadi jiwa yang mandiri dan kreatif dalam memasuki era yang penuh persaingan.

Permainan merupakan cara untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti kognitif, sosial, emosi dan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan, anak tertimulasi untuk berkembang dengan baik.

Perlu diketahui bahwa upaya peningkatan kognitif anak sangat penting. Media apapun yang akan di gunakan dalam proses belajar mengajar di taman kanak-kanak adalah belajar sambil bermain penggunaan media yang menyentuh aspek kognitif juga harus mengimbangi aspek afelesi. Keseimbangan antara perkembangan afeletif dan kognitif sangat penting bagi perkembangan jiwa anak.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Sisdiknas, 2003 Pasal 1:4) anak usia dini khususnya anak taman kanak-kanak adalah anak yang berusia periode keemasan (*golden age*).

Tujuan program kegiatan anak taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan selanjutnya (Dekdikbud, 1994). Substitansi program kegiatan di taman kanak-kanak meliputi : perkembangan moral dan nilai-nilai agama (pembiasaan), sosial dan emosional serta kemandirian, pengembangan kemampuan bahasa, pengembangan kemampuan kognitif (daya fikir) pengembangan kemampuan fisik motorik dan pengembangan kemampuan seni.

Faktor yang menentukan keberhasilan anak-anak dalam belajar adalah proses pembelajaran. Pembelajaranlah proses Interaksi peserta didik dengan pendidik dengan pendidik dan sumber belajar LUU Sisdiknas, 23 pasal I : 20) Pembelajaran yang baik di Taman Kanak-Kanak adalah Pembelajaran yang dapat menciptakan anak didik menjadi aktif,

kreatif, efektif dan efisien serta menyenangkan atau pembelajaran yang berorientasi pada prinip (PAKEM)

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pengembangan di kelas ditemukan adanya masalah kurangya kemampuan dan pemahaman anak tentang mengenal konsep mengurutkan angka. Hal ini dapat dilihat dari kondisi berikut Pertama, kurangnya keaktifan anak dalam proses kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh dengan perkembangan dan hasil belajar anak didik. Kedua, dalam proses pembelajaran suasana kelas tampak ramai, anak-anak sibuk bermain dan bicara sendiri dengan temannya. Proses pembelajaran seperti ini berjalan lama, sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan efisien.

Ketiga, strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik minat anak, sehingga anak merasa bosan, Keempat, kurangnya guru dalam memberikan stimulus-stimulus dengan media pembelajaran yang kongkrit atau nyata tentang mengenal konsep bilangan dan membilang dalam pengembangan kemampuan kognitif.

Kognitif atau daya pikir merupakan potensi mental yang ada pada setiap Individu. Pemberian stimulasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak diperlukan sejak usia dini, pemberian stimulasi dapat berupa permainan dan permainan itu sendiri.

Kemampuan kognitif anak berbeda-beda, ada yang lambat adapula yang sesuai dengan perkembangan tergantung pada kematangan anak. Adapun beberapa faktor yng melatar belakangi keterlambatan perkembangan kemampuan kognitif, misalnya kurangnya kesempatan dalam memilih suatu media yang sesuai.

Melihat kenyataan yang terjadi disekolah khusunya di PAUD Sekar Pagung Kecamatan SemenKabupaten Kediri berdasarkan pengamatan awal menunjukkan bahwa anak-anak pada umumnya masih memiliki kemampuan kognitif yang masih rendah.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka dengan Metode Bermain Mencari Nomor Kursi” pada Anak Kelompok B PAUD Sekar Pagung Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan seua potensi yang dimiliki anak. Salah satu potensi yang harus dikembangkan pada

anak usia dini adalah kemampuan berhitung.

Anak usia Taman Kanak-kanak dalam bidang pengembangan kemampuan memahami angka ada yang berkembang ada pula yang tidak berkembang. Hal ini tergantung pada pembelajaran yang diberikan.

Pengembangan kemampuan memahami angka bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Hampir semua program pendidikan Pra Sekolah meyelenggarakan kegiatan bermain dalam porsi besar bagi anak didiknya alat-alat atau sarana bermain untuk kegiatan bermain dengan mengutamakan perkembangan gerakan kasar maupun gerakan halus.

Salah satu media pembelajaran yang relevan untuk mengembangkan kemampuan kognitif memahami angka untuk anak didik adalah bermain kursi angka. Dengan menggunakan media kursi angka anak didik agar dapat termotifasi untuk memahami angka.

Melalui bermain kursi angka dalam pelaksanaan peningkatan kemampuan mengurutkan angka anak akan merasa senang dan dengan mudah menerimanya, tidak merasa bosan, ditekan atau dipaksa.

II. METODE PENELITIAN

Subyek dan setting Peneltian

Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok B PAUD Sekar Pagung Kecamatan Semen Kabupaten Kediri tahun ajaran 2014-2015. Dengan subyek sebanyak 15 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 Siklus, tiap siklus terdiri dari 4 tahapan. Yaitu : tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi

III. HASIL PENELITIAN DAN KESIMPULAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di PAUD Sekar Pagung Kecamatan Semen Kabupaten Kediri pada anak didik kelompok B tahun pelajaran 2014-2015 dengan kegiatan mengurutkan angka 1-20 melalui metode bermain kursi angka.

B. Diskripsi Temuan Penelitian

Melalui rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan peneliti mengacu pada rancangan

model kemmis dan mc. Taggart yang dilaksanakan melalui 2 siklus. Adapun deskripsi setiap siklus tindakan adalah sebagai berikut :

Tema : Rekreasi
Sub Tema: Obyek/tempat-tempat Rekreasi.
Semester/minggu : II/I
Hari/Tanggal : Kamis, 15 Januari 2015
Indikator : membuat urutan Bilangan 1-10 dengan Benda-benda.
Media : Bermain kursi angka

a. Tahap Perencanaan
   1) Guru menyiapkan rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian yang berisi tentang mengurutkan angka 1-20
   2) Cara menyiapkan media pembelajaran yang akan di berikan
   3) Guru menyusun 3 Instrumen hasil penilaian, hasil lembar observasi anak didik dan observasi Guru.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan terdiri dari 3 bagian yaitu : kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam penjelasan sebagi berikut :

a) Peneliti mengecek kehadiran anak didik
b) Peneliti memberikan Appersepsi
c) Peneliti menciptakan kegiatan yang menarik sehingga anak didik termotivasi dan ingin tahu
d) Guru memperkenalkan permainan kursi angka
e) Guru menjelaskan cara mainya
f) Peneliti mempersilahkan anak mencoba
g) Peneliti mengadakan tanya jawab sebagai evaluasi terhadap permainan
h) Peneliti menutup permainan dengan mengajak anak berdo'a dan mengucapkan salam.

C. Pembahasan dan Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari Siklus I,II,III kemampuan mengurutkan angka anak melalui metode bermain kursi angka mengalami peningkatan

Dari hasil peneltian diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan kursi angka anak kelompok B PAUD Sekar Pagung Kecamatan Semen Kabupaten Kediri tindakan penelitian dapat diterima

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai beikut : Dengan adanya metode bermain kursi angka sangat menyenangkan dan mampu mengembangkan

kemampuan berhitung anak kelompok B PAUD Sekar Pagung Kecamatan Semen Kabupaten Kediri Tahun pelajaran 2014-2015.

Saran-Saran

1. Bagi Kepala Sekolah Sekar Pagung, mengingat belum adanya media kursi angka agar lakukan pengadaan media kursi angka supaya proses belajar mengajar menjadi lancar.
2. Bagi Guru TK/PAUD
   Apabila menghadapi permasalahan yang sama yaitu belum berkembangnya kemampuan anak dalam mengurutkan angka 1-20 pada anak TK/PAUD maka bisa memecahkan masalah dengan cara yang sama yaitu dengan cara meningkatkan kemampuan menurutkan angka 1-20 melalui Metode Bermain Mencari Kursi Angka.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Undang –Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (UU SISDIKNAS 2003)

Depdibud 1994 Resuffendi, E.R...dkk, 1994. *Materi Pokok Martematika.*

Anggani Sudono, Mayke (1995). Anggini Sudono 200 *Sumber Belajar dan Permainan PAUD*. Jakarta : Grasindo.

(Sudaryati, 2006:1*) Pengenalan Matematika PAUD.* (Chaer, 2009 : 44). Jakarta BNSP, A (2009). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia.* Jakarta : PT. Rineka Cipta, Chaer, A (2009).

Arikunto, Suharsimi 2002. "*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* ". Jakarta :

PT. Rineka Cipta. *"Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek"*. Jakarta :

PT. Rineka Cipta. Arikunto 2006. *"Penelitian Tindakan Kelas"*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.