MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA 1 – 10 MELALUI MEDIA TEKAN KEJUT ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B PAUD GENIUS SUKOREJO WETAN KECAMATAN REJOTANGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG

ARTIKEL PENELITIAN

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

Oleh :

J A R I Y A H
NPM: 11.1.01.11.0231

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

Skripsi oleh :

J A R I Y A H
NPM: 11.1.01.11.0231

Judul

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA 1 – 10 MELALUI MEDIA TEKAN KEJUT ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B PAUD GENIUS SUKOREJO WETAN KECAMATAN REJOTANGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG

Telah Disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PG-PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 14 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi	**Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi**
NIDN. 0729078402	NIP. 0701038303

Skripsi oleh :

J A R I Y A H
NPM: 11.1.01.11.0231

Judul

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA 1 – 10 MELALUI MEDIA TEKAN KEJUT ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B PAUD GENIUS SUKOREJO WETAN KECAMATAN REJOTANGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG

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 : Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi. _____
3. Penguji II : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 07166046202

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA 1 – 10 MELALUI MEDIA TEKAN KEJUT ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B PAUD GENIUS SUKOREJO WETAN KECAMATAN REJOTANGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG

J A R I Y A H
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

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa kemampuan kognitif anak terutama dalam mengenal konsep bilangan belum mencapai hasil yang memuaskan. Hal ini kalau dibiarkan berlarut akan berdampak buruk bagi proses dan hasil siswa selanjutnya.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah : Apakah ada peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 anak kelompok B PAUD GENIUS setelah menggunakan media tekan kejut angka? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1 – 10 pada anak Kelompok B PAUD GENIUS Sukorejo Wetan Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak didik kelompok B PAUD GENIUS Sukorejo Wetan Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrument berupa RKH dan RKM, lembar observasi guru dan siswa dan lembar penilaian.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah media tekan kejut angka atau komputer anak mampu meningkatkan kemampuan berhitung dalam mengenal angka 1 – 10 pada anak kelompok B PAUD GENIUS Sukorejo Wetan Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini dapat diketahui dari prosentase rata-rata nilai hasil belajar anak yang meningkat dari siklus I sampai dengan siklus III, sehingga hipotesis penelitian ini dapat diterima.

I. PENDAHULUAN

Usia pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk pengenalan angka melalui permainan berhitung. Permainan hitung di PAUD tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental dan emosional. Anak PAUD seringkali dapat menyebut angka dengan menghafal, tetapi tidak berarti anak didik memahami makna angka. Anak-anak membtuhkan waktu, kesempatan dan banyak pengalaman dalam menghadapi benda-benda nyata sebelum mereka memahami angka abstrak.

Berdasarkan pengamatan dan hasil nilai di kelompok B PAUD GENIUS Sukorejo Wetan kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung, didapatkan data dari 30 anak didik bahwa 70% mengalami kesulitan pada kemampuan berhitung dalam mengenal angka 1 – 10, sehingga peneliti merumuskan masalah sebagai berikut : Apakah dengan media tekan kejut angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1 – 10 pada anak kelompok B PAUD GENIUS kecamatan Rejotangan kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015?". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1 – 10 pada anak Kelompok B PAUD

GENIUS Sukorejo Wetan Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung sebelum, pada saat dan sesudah dilakukan tindakan.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pusaka

1. Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Angka

Istilah kognitif seringkali dikenal dengan istilah intelek. Intelek berasal dari bahasa Inggris *"intellect"* yang menurut Chaplin (dalam Asrori, 2007) diartikan sebagai berikut : "proses kognitif, proses berpikir, daya menghubungkan kemampuan menilai dan kemampuan mempertimbangkan juga kemampuan mental atau intelegensi. Terman (dalam Sujiono, 2007) mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memperoses informasi yang disediakan indera.

Tahapan-tahapan perkembangan intelektual dirumuskan oleh Piaget berhubungan dengan pertumbuhan otak anak. Terdapat empat tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Yusuf, 2002) yang terdiri dari tahap sensorimotor (0 – 2 tahun), tahap praoperasional (2 – 7 tahun), tahap operasional konkrit (8 – 11 tahun), dan tahap operasional formal (11 tahun keatas). Adapun penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut yaitu :

Perkembangan kognitif pada setiap tahapannya memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan tahapan yang lainnya. adapun cara berfikir anak usia dini ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :

1) *Tranductive reasoning,*
2) Ketidakjelasan hubungan sebab akibat
3) *Animis*
4) *Artificial*
5) *Perceptually bound*
6) *Mental experiment*
7) *Egocentrim*

Implikasi perkembangan kognitif bagi pembelajaran sangat berpengaruh besar untuk keberhasilan pembelajaran disetiap tahap perkembangan. Khususnya untuk pembelajaran ditingkat anak usia dini dapat diimplementasikan pada setiap komponen pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal.

2. Media Tekan Kejut Angka

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media merupakan bentuk jamak dari kata "*medium"* yang berasal dari bahasa latin yang berarti "antara".

Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Fuad, 2010).

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain kedalam simbol-simbol komunikasi, baik simbol verbal atau visual.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu :

1) Media Visual
2) Media Audio
3) Media Audiovisual

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merencanakan dan memilih media pembelajaran di PAUD menurut Zaman (2007), diantaranya :

a) Kesesuaian dengan perencanaan pembelajaran di PAUD
b) Kesesuaian dengan sasaran belajar
c) Kesesuaian dengan tingkat keterbacaan media.
d) Kesesuaian dengan situasi dan kondisi
e) Objektivitas

Ada delapan manfaat media dalam pembelajaran (Zaman, 2007), yaitu :

1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.
2) Pembelajaran cenderung menjadi lebih menarik.
3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4) Lama waktu pembelajaran dapat dikurangi.
5) Kualitas hasil belajar anak lebih meningkat.
6) Pembelajaran dapat berlangsung dimana dan kapan saja.
7) Sikap positif anak terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan.

8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Media tekan kejut angka termasuk media teknologi. Media ini mengenalkan anak terhadap dunia. Bukan kemampuan pengenalan garis, huruf, bentuk tetapi juga kemampuan bagaimana cara anak mengorganisasikan atau mengoperasikan jari-jari anak diatas tuts komputer. Adapun jenis media tekan kejut angka dapat menggunakan komputer atau kalkulator.

3. Penggunaan Media Tekan Kejut Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Angka 1 – 10

Menyajikan pembelajaran kognitif melalui permainan akan menarik anak dalam mengikuti pembelajaran tersebut, karena anak merasa sedang bermain bukan sedang belajar kognitif. Elkolin, (dalam Abidin, 2009) menyatakan bahwa bermain mempengaruhi kemampuan kognitif anak melalui empat cara sebagai berikut :

1) Bermain mempengaruhi motivasi anak
2) Bermain mendorong perkembangan mental anak
3) Bermain memfasilitasi desentralisasi kognitif anak
4) Bermain memupuk perkembangan perilaku yang disengaja.

Permainan dengan menggunakan media tekan kejut angka dilakukan dengan cara guru memberikan pertanyaan lisan, anak menjawab pertanyaan secara spontan. Guru menyuruh menekan tombol *tuts* angka 1 – 10, anak spontan menekan tombol *tuts* yang ada didepannya. Untuk mengajarkan suatu materi pelajaran seringkali guru hanya menjelaskan secara lisan saja. Terutama untuk penguasaan keterampilan anak usia dini lebih mudah dengan cara menirukan.

Tujuan utama dari permainan ini yaitu untuk memudahkan anak belajar mengelompokkan benda secara menyenangkan. Tujuan lainnya yaitu agar anak terbiasa bekerjasama dalam memecahkan masalah, serta terbiasa untuk menolong teman.

B. Kerangka Berpikir

Salah satu prinsip pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Penggunaan media tekan kejut angka sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung dan mengenal angka 1–10. Kemampuan yang dikembangkan antara lain : kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10 dan kemampuan anak dalam menyebutkan angka 1–10.

Selain hal tersebut di atas, media tekan kejut angka merupakan media yang tepat untuk meningkatkan anak dalam mengenal dan menyebutkan angka 1–10, sehingga dengan media ini kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

III. METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

Subjek penelitian adalah anak didik kelompok B PAUD GENIUS Sukorejo Wetan Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015 pada pengembangan bidang kognitif dengan indikator membilang atau menyebutkan urutan 1 – 10, menunjuk angka 1 – 10 dengan teknik yang telah diajarkan. Dengan jumlah peserta didik 30 anak didik yang terdiri dari 17 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B PAUD GENIUS Sukorejo Wetan Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung.

Kemampuan berhitung pada anak didik kelompok B PAUD GENIUS Sukorejo Wetan Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung belum berkembang khususnya pada pengetahuan bentuk-bentuk, angka. Sehingga peneliti melaksanakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung dalam mengenal bentuk-bentuk angka melalui kegiatan bermain Tekan Kejut 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 guru sebagai pelaksana tindakan. Selanjutnya Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Arikunto, 2002)

mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu siklus spiral yang terdiri dari observasi dan refleksi, yang selanjutnya memungkinkan diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

Model rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan mengacu pada rancangan model Kemmis dan Taggart melalui 3 siklus dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Penyusunan Rencana Tindakan
2. Pelaksanaan Tindakan
3. Observasi atau Pengamatan
4. Refleksi

Dalam penelitian tindakan kelas ini, setiap siklus dikatakan berhasil apabila ada peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 melalui media tekan kejut angka. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah :

1. Siklus 1

a. Perencanaan
   1) Menyusun Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH).
   2) Membentuk kelompok-kelompok kelas
   3) Membuat lembar observasi
   4) Membuat atau mempersiapkan alat bantu mengajar yang diperlukan
   5) Mendesain alat evaluasi tes prestasi.
   6) Mempersiapkan prosedur monitoring, format, perangkat tes kuesioner, dan buku catatan lapangan.

b. Tindakan
   1) Melaksanakan pembelajaran sesuai RKH
   2) Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi
   3) Memberikan tugas untuk materi berikutnya.

c. Observasi

   Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi

d. Refleksi

   Pada tahap observasi, hasil yang diperoleh dianalisa. Berdasarkan hasil observasi, apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan prestasi belajar. Selain data hasil observasi, dipergunakan pula jurnal yang dibuat oleh guru pada saat guru selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran. Data dari jurnal dapat juga dipergunakan sebagai acuan bagi guru untuk dapat mengevaluasi dirinya sendiri. Hasil analisa data yang dilaksanakan dalam tahap ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya, dengan tujuan meningkatkan keefektifan proses dan hasil belajar. Misalnya, menyusun kembali anggota kelompok anak didik yang tidak cocok atau memperkecil jumlah anggota kelompok.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan II

   Rencana tindakan II disusun berdasarkan dari hasil analisis dan refleksi selama siklus I

b. Tindakan II

   Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan sesuai dengan yang telah direncanakan. Diharapkan pada akhir tindakan II, guru dapat menggunakan permainan Tekan Kejut Angka dengan lebih baik.

c. Observasi II

   Pada tahapan ini dilaksanakan bersamaan dengan melakukan tindakan. Pada kegiatan ini penelitian membuat catatan harian secara rinci, tentang segala respon anak didik dan semua peristiwa yang terjadi di kelas selama proses belajar mengajar berlangsung. Fokus pengamatan dan pencatatan adalah pada semua aktivitas anak didik serta peran aktif anak didik.

d. Refleksi II

   Pada akhir tindakan II dilakukan analisis dan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dan akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan siklus III.

3. Siklus III

a. Perencanaan Tindakan III

   Rencana tindakan III disusun berdasarkan dari hasil analisis dan refleksi selama siklus II

b. Tindakan III

   Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan sesuai dengan yang telah direncanakan. Diharapkan pada akhir tindakan III, guru dapat menggunakan permainan Tekan Kejut Angka dengan lebih baik lagi dibandingkan pada siklus II.

c. Observasi II

Tahapan ini dilaksanakan bersamaan dengan melakukan tindakan. Pada kegiatan ini penelitian membuat catatan harian secara rinci, tentang segala respon anak didik dan semua peristiwa yang terjadi di kelas selama proses belajar mengajar berlangsung. Fokus pengamatan dan pencatatan adalah pada semua aktivitas anak didik serta peran aktif anak didik.

d. Refleksi III

Pada akhir tindakan III dilakukan analisis dan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Dari hasil analisis dan refleksi ini disusun kesimpulan dan saran dari seluruh kegiatan pada siklus III.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang Diperlukan

a. Data tentang kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1 – 10 melalui media tekan kejut angka pada anak kelompok B PAUD GENIUS Sukorejo Wetan Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung

b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap pelaksanaan tindakan PTK.

2. Tehnik dan Instrumen yang Digunakan

a. Data tentang kemampuan kognitif anak kelompok B PAUD GENIUS Sukorejo Wetan Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung dikumpulkan dengan tehnik unjuk kerja menggunakan instrumen pedoman/rubrik unjuk kerja sebagai berikut :

1. Subyek yang dinilai :
   Anak kelompok B PAUD GENIUS Sukorejo Wetan
2. Kemampuan yang dinilai :
   kemampuan kognitif
3. Indikator :
   Mengenal angka 1-10
4. Tehnik penilaian :
   unjuk kerja
5. Prosedur
   a) Guru menyiapkan peralatan komputer anak
   b) Guru memberi penjelasan cara menekan tuts pada komputer anak
   c) Anak mengerjakan tugas sesuai perintah dari guru
6. Kriteria Penilaian

Tabel 3.1
Lembar Penilaian Lembar Penilaian Kognitif Anak didik

No	Nama Anak	Penilaian Anak dalam Kemampuan Berhitung dalam Mengenal Angka 1 – 10				Kriteria Ketuntasan Minimal : 75%	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1							
2							
3							
…							
30							
Jumlah							
Prosentase							

Keterangan :

a) Anak didik mendapatkan bintang 4 (☆☆☆☆) jika anak mampu membilang dan menunjuk lambang bilangan 1 – 10 dengan benar tanpa kesalahan
b) Anak didik mendapatkan bintang 3 (☆☆☆) jika anak mampu membilang dan menunjuk lambang bilangan 1 – 10 dengan benar dengan sedikit kesalahan
c) Anak didik mendapatkan bintang 2 (☆☆) jika anak mampu membilang dan menunjuk lambang bilangan 1 – 10 dengan benar dengan banyak kesalahan
d) Anak didik mendapatkan bintang 1 (☆) jika anak tidak mampu membilang dan menunjuk lambang bilangan 1 – 10 dengan benar

Tabel 3.2
Lembar Observasi Anak Didik dalam Pembelajaran

No	Nama Anak	Item Observasi							
		A		B		C		D	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1									
2									
3									
…									

30									

Keterangan item observasi

A : Anak didik mendengarkan penjelasan yang didengarkan guru

B : Anak didik dapat menirukan seperti yang dicontohkan oleh guru

C : Anak didik senang ketika guru memberi contoh menombol tuts komputer

D : Anak didik mengikuti kegiatan dengan baik, tidak bermain sendiri dan tidak mengganggu teman

Tabel 3.3
Lembar Observasi Kegiatan Guru

No	Item Observasi	Kriteria			Ket
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Metode yang digunakan dalam kegiatan sama dengan tujuan kegiatan				
2.	Teknik yang digunakan guru dalam memberi contoh menulis angka				
3.	Penggunaan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran				
4.	Pemberian motivasi pada anak dalam kegiatan pembelajaran				
5.	Penggunaan media dalam kegiatan mengenal angka				

b. Dokumentasi

Dokumentasi yang dikumpulkan adalah lembar hasil belajar anak didik, foto-foto yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan skenario pembelajaran. Hasil dari dokumentasi dijadikan petunjuk dan bahan pertimbangan pelaksanaan pembelajaran selanjutnya dan penarikan kesimpulan.

D. Teknik 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 :

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

Keterangan

P = Prosentase anak yang mendapatkan bintang (☆) tertentu

f = Jumlah anak yang memperoleh bintang (☆) tertentu

N = Jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar anak 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 mengelompokkan benda dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%.

E. Rencana Jadwal Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian selama enam bulan mulai bulan Oktober 2014 sampai dengan Pebruari 2015.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

PAUD GENIUS adalah salah satu pendidikan prasekolah pada jalur non formal dibawah naungan UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Rejotangan yang beralamatkan di Desa Sukorejo Wetan Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Lembaga ini di pilih sebagai tempat penelitian karena PAUD GENIUS adalah tempat bertugas peneliti sehingga diyakini peneliti mengetahui dengan baik kondisi di lembaga tersebut.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B dengan jumlah 30 anak yang terdiri dari 17 anak laki-laki dan 13

anak perempuan. Pada saat tindakan dari siklus I sampai siklus III tidak ada anak didik yang absen. Kondisi anak pada saat dilakukan tindakan dari siklus I sampai siklus III cukup siap. Peneliti juga mempersiapkan peralatan, sarana belajar, media, sumber belajar yang digunakan serta rekan sejawat atau kolaborator yang akan membantu proses pelaksanaan penelitian tindakan ini.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini terdiri dari 3 siklus dimana masing-masing pertemuan terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Sebelum tindakan siklus I dilaksanakan peneliti terlebih dahulu melakukan observasi pra siklus untuk mengetahui sejauh mana anak menguasai materi pembelajaran. Selain itu peneliti juga mempersiapkan alat, sarana dan prasarana serta komputer anak sebagai media pembelajaran. Peneliti juga mempersiapkan rekan sejawat sebagai kolaborator. Setelah semua persiapan selesai barulah tindakan dilaksanakan. Bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan peneliti bersama kolaborator mengamati proses kegiatan pembelajaran dan mencatatnya dalam lembar observasi. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut peneliti kemudian melakukan refleksi atas tindakan yang telah dilaksanakan. Jika hasil refleksi menunjukkan perlunya dilakukan perbaikan atas tindakan yang dilakukan, maka rencana tindakan perlu disempurnakan lagi agar tindakan yang dilaksanakan berikutnya tidak sekedar mengulang apa yang telah diperbuat sebelumnya. Demikian seterusnya sampai masalah yang diteliti dapat dipecahkan secara optimal.

Dalam penelitian ini topik/tema yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan adalah :

a. Siklus I
   Tema : Rekreasi
   Sub Tema : Tempat rekreasi
   Semester/Minggu : II / II
   Media : Komputer anak
b. Siklus II
   Tema : Rekreasi
   Sub Tema : Kendaraan rekreasi
   Semester / Minggu : II / III
   Media : Komputer anak
c. Siklus III
   Tema : Rekreasi
   Sub Tema : Nama pengendara
   Semester / Minggu : II / IV
   Media : Komputer anak

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

a. Tahap Perencanaan
b. Tahap Pelaksanaan (14 Januari 2015)
c. Tahap Pengamatan/ Pengumpulan Data
d. Refleksi

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a. Tahap Perencanaan
b. Tahap Pelaksanaan (21 Januari 2015)
c. Tahap Pengamatan/ Pengumpulan Data
d. Refleksi

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

a. Tahap Perencanaan
b. Tahap Pelaksanaan (28 Januari 2015)
c. Tahap Pengamatan/ Pengumpulan Data
d. Refleksi

C. Pembahasan dan Penarikan Kesimpulan

Dari hasil analisa data pada siklus I dapat diketahui bahwa keaktifan anak didik termasuk kategori cukup tinggi. Hasil belajar anak didik dalam kemampuan mengenal angka 1–10 melalui media tekan kejut angka pada siklus I mencapai prosentase 53,33% atau terdapat 16 anak yang mencapai ketuntasan. Hal ini berarti kriteria ketuntasan yang ditetapkan di awal penelitian belum tercapai. Untuk itu peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran dengan mengacu pada refleksi siklus I.

Pada siklus II aktivitas anak didik dalam pembelajaran mengalami peningkatan. mulai menampakkan peningkatan. Hal ini terjadi karena guru sudah bisa memotivasi anak didik yang kurang aktif. Peningkatan juga terjadi pada kemampuan anak dalam mengenal angka 1 – 10. Pada siklus II ini prosentase nilai rata-rata anak didik mencapai 73,33% atau terdapat

22 anak yang mencapai ketuntasan. Meskipun terjadi peningkatan hasil belajar namun nilai prosentase yang didapat pada siklus II ini belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Oleh karena itu diadakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Pada siklus III baik aktivitas anak dalam pembelajaran maupun hasil belajar anak dalam mengenal angka 1 – 10 mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada siklus III prosentase ketuntasan anak mencapai 86,68 atau sudah ada 26 anak yang mencapai ketuntasan. Hal ini berarti pada siklus III ini kriteria ketuntasan yang ditetapkan di awal penelitian telah tercapai sehingga tidak diperlukan lagi perbaikan tindakan berikutnya.

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1 – 10 dari siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1
Rekapitulasi Hasil Belajar Anak pada Siklus I s/d Siklus III

No	Siklus	Penilaian Anak dalam Kemampuan Berhitung dalam Mengenal Angka 1 – 10				Prosentase Ketun-tasan
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆	
1	I	0%	46,67%	36,67%	16,67%	53,33%
2	II	0%	26,67%	46,68%	26,67%	73,33%
3	III	0%	13,33%	50%	36,37%	86,67%

D. Kendala dan Keterbatasan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa kendala dan keterbatasan yang perlu mendapatkan perhatian baik untuk instansi maupun guru PAUD itu sendiri agar pembelajaran berikutnya lebih terkendali dan lebih bermakna. Adapun kendala dan keterbatasan tersebut adalah kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran, manajemen waktu yang kurang optimal serta media tekan kejut angka yang tidak sesuai dengan jumlah anak didik. Sarana dan prasarana tentu sangat menunjang proses pembelajaran karena dengan sarana dan prasarana yang memadai anak akan merasa nyaman dalam belajarnya. Manajemen waktu yang optimal juga mempengaruhi proses pembelajaran. Guru yang mampu mengatur waktu dengan baik akan mampu menyelesaikan kegiatan pembelajaran tepat waktu dengan hasil yang optimal pula. Sedangkan media sangat diperlukan sebagai penunjang pembelajaran, selain itu dengan media anak akan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisa data yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam berhitung melalui media tekan kejut angka mulai dari pra tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

B. Saran-saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Hendaknya dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1-10 melalui media tekan kejut angka yang membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan sehingga anak didik merasa senang dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Lembaga PAUD

   Bagi lembaga pendidikan anak usia dini khususnya PAUD GENIUS Sukorejo Wetan Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung dan PAUD yang lainnya hendaknya mempersiapkan dan menggunakan media yang menarik khususnya pada kemampuan bidang kognitif.

3. Bagi Orangtua

   Orangtua diharapkan dapat membimbing anaknya dalam kegiatan belajar

   di rumah dengan menyediakan media-media pembelajaran yang dapat membantu anak meningkatkan kemampuan kognitif maupun di bidang kemampuan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asrori, Muhammad, 2007. *Psikologi Pembelajaran.* Bandung: CV. Wacana Prima

Beatty, Jenice, J. 2006. *Observing Development of The Young Child Sixth Edition.* Perason Education, Inc. New Jersey.

Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan Mata Pelajaran.* Bandung: Rosda Karya.

Fuad, Jauhar. 2010. *Teknologi dan Media Pembelajaran.* Kediri: IAIT Kediri.

Hurlock, Elizabeth. 2000. *Psikologi Perkembangan.* Jakarta: Erlangga

Nurani. 2006. *Materi Pokok Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka

Rudyanto, Yudha. 2004. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak.* Jakarta: Depdiknas.

Sujiono. 2004. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT. Indeks

Yuliani. 2007. *Materi Pokok Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka

Yusuf, Syamsu. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Depdiknas.

Zaman, Badru, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK.* Jakarta: Universitas Terbuka

Kediri, 7 April 2015

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi.	**Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi**
NIDN. 0729078402	NIDN. 0701038303