MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PENJUMLAHAN 1-20 MELALUI MEDIA IKAN AJAIB PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KRESIKAN KECAMATAN TANGGUNGGUNUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ARTIKEL PENELITIAN

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

Oleh:

YUNI PUSPITASARI
NPM:11.1.01.11.0336

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

YUNI PUSPITASARI

NIM.11.1.01.11.0336

Dengan Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PENJUMLAHAN 1-20 MELALUI MEDIA IKAN AJAIB PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KRESIKAN KECAMATAN TANGGUNGGUNUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 14 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi	**INTAN P.WIJAYA, M.Pd, M. Psi**
NIND. 0701038303	NIDN. 0729078402

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

YUNI PUSPITASARI

NIM.11.1.01.11.0336

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PENJUMLAHAN 1-20 MELALUI MEDIA IKAN AJAIB PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KRESIKAN KECAMATAN TANGGUNGGUNUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

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 P.WIJAYA, M.Pd., M. Psi
3. Penguji II : ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP UNP Kediri

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M. Pd
NIDN. 0716046202

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PENJUMLAHAN 1-20 MELALUI MEDIA IKAN AJAIB PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KRESIKAN KECAMATAN TANGGUNGGUNUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

YUNI PUSPITASARI
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

Penyampaian materi pembelajaran tanpa alat peraga sebagai obyek nyata menyebabkan anak didik tidak dapat fokus perhatiannya untuk memahami maksud dari penjelasan guru tentang berhitung penjumlahan 1-20 akibatnya anak didik mengalami kesulitan dalam hal berhitung penjumlahan ini dikarenakan dalam proses pembelajaran masih dominan oleh aktivitas yang klasikal dan didominasi oleh peran guru, akibatnya suasana kelas monoton, pasif, dan membosankan. Hal tersebut nampak dari motivasi belajar yang rendah. Tindakan pembelajaran berhitung penjumlahan dengan melalui media ikan ajaib efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok B TK Dharma Wanita Desa Kresikan Kecamatan Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 15 anak. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah melalui penerapan media ikan ajaib dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan berhitung penjumlahan pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Desa Kresikan Kecamatan Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung. Ini menunjukkan hipotesis tindakan diterima.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini meru- pakan lembaga pendidikan non formal sebelum memasuki pendidikan formal. Lembaga ini dianggap penting karena usia ini merupakan masa emas (golden age) yang merupakan masa peka dan hanya datang sekali dan dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Mengingat pentingnya kemampuan anak dalam berhitung penjumlahan, maka peran stimulasi berupaya penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak. Sehingga anak memiliki kesempatan untuk menggali dan mengem- bangkan seluruh potensinya. Kemampuan berhitung penjumlahan di PAUD tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik bervariasi dan menyenangkan.

Perkembangan kognitif merupakan upaya kemampuan berfikir anak sehingga bisa berkembang secara internal dalam pusat susunan syaraf berfikir. Melalui perkem- bangan kemampuan kognitif anak mampu berfikir, memecahkan masalah, berkembang dan mengingat sesuatu. Sedangkan upaya pengembangan kognitif dapat di lakukan sesuai prinsip pembelajaran di PAUD yaitu bermain sambil belajar sehingga mewujud- kan kemampuan bahasa mengingat berfikir logis dan berhitung upaya pengembangan kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan permainan. Pada usia 4-6 tahun bermain merupakan hal yang tidak dapat di pisahkan dari dunianya.

Dengan bermain anak dapat sambil belajar yaitu bermain dengan upaya mengembangkan kemampuan kognitif.

Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan kemampuan berhitung penjumlahan 1-20 dengan menggunakan media ikan ajaib sebagai objek nyata yang diperlukan anak didik untuk membangun pemahamannya.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian kognitif

Menurut pandangan para ahli pisiologi dan pendidikan dalam Sujiono dkk (2011:1.17) kognitif akan sangat bergantung pada kemampuan berbahasa baik secara lisan maupun tulisan karena bahasa adalah alat berfikir dimana dalam berfikiir menggunakan fikiran.

Menurut Gardner (2000:1.4) kognitif adalah sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Lebih lanjut Gardner mengajukan konsep pluralistik dari intelegensi dan membe- dakan delapan jenis intelegensi. Dalam kehidupan sehari-hari intelegensi itu tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campu- ran yang unik dari sejumlah intelegensi yaitu intelegensi linguistik, logis, spasial, musik, kinestetik, intrapribadi, antar pribadi dan naturalistik. Menurut teori Jean Piaget (2011:3.3) kognitif merupakan suatu fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengeta- huan tersebut terstruktur dalam berbagai aspek. Menurut Vygotsky (2011:4.5) kognitif merupakan peningkatan fung- si-fungsi mental sesorang terutama berasal dari kehidupan sosial kelom- poknya dan bukan sekedar dari individu itu sendiri. Berdasarkan beberapa pen- dapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk me- memecahkan masalah membimbing ting- kah laku anak dalam kehidupan sosial dan memahami bilangan dan angka.

b. Faktor-faktor yang Mempenga- ruhi Perkembangan Kognitif Anak

Ada pendapat yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mem- pengaruhi perkembangan kognitif. Menurut Ahmat Susanto (2011) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi per- kembangan kognitif antara lain:

1) Faktor Hereditas/keturunan
2) Faktor Lingkungan
3) Faktor Kematangan
4) Faktor Pembentukan
5) Faktor Minat dan Bakat
6) Faktor Kebebasan

c. Fungsi Kognitif

Pengajaran kognitif menurut Sujiono, dkk (2011:22) memiliki fungsi yang memuat hal-hal yang harus dikuasai anak secara umum yaitu:

1) Anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dia lihat, dengar, dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh.
2) Melatih ingatannya terhadap se- mua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.

3) Mengembangkan pemikiran anak dalam menghubungkan satu peris- tiwa dengan peristiwa lainnya.
4) Mampu memahami simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya.
5) Mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya dia akan menjadi orang yang mampu menolong dirinya sendiri.

d. Metode untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pendidikan Anak Usia Dini

1) Metode Demonstrasi
2) Metode Tanya Jawab/Bercakap-cakap
3) Metode Bermain
4) Metode Bercerita
5) Metode Karya Wisata
6) Metode Pemberian Tugas

e. Pengertian Berhitung

(Aisyah 2007) menyatakan bah- wa kemampuan berhitung dalam pe- ngertian yang luas, merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari – hari. Dapat dikata- kan bahwa dalam semua aktivitas kehi- dupan manusia memerlukan kemam- puan ini. Sedangkan menurut Peterson menyarankan bahwa, untuk memberi- kan penekanan pada makna dan pema- haman tersebut serta untuk mengem- bangkan kemampuan berpikir dengan tingkat yang lebih tinggi, maka peme- cahan masalah dalam matematika tidak hanya merupakan bagian yang terin- tegrasi dalam pembelajaran, melainkan harus menjadi dasar atau inti dari ke- giatan pembelajaran. Namun demikian kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berhitung harus diajarkan terlebih dahulu sebelum pe- mecahan masalah (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP,2007).

Menurut Sudaryanti (2006) ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep berhitung pada anak yaitu : (a) menghitung de- ngan jari berlatih, (b) menghitung benda – benda, (c) berhitung sambil bero- lahraga, (d) berhitung sambil bernyanyi, (e) menghitung di atas sepuluh. Se- dangkan menurut Slamet Suyanto (2005 : 68), konsep bilangan dapat dikenalkan pada anak melalui dengan cara : (a) me- nghitung dengan jari, (b) bermain domino, (c) menghitung benda – benda.

Berdasarkan pendapat di atas, terlihat bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam jenjang sekolah dasar. Karena hal ini sangat penting untuk itu kemampuan berhitung harus benar – benar ditekan- kan, meskipun seharusnya peserta didik mengetahui pemecahan masalah sebe- lum mengenal berhitung.

2. Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Berhitung

a. Pengertian Media

Ada beberapa peneliti yang mengkaji mengenai media yang bisa digunakan sebagai bentuk dan salu- ran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Gagne (1970) menyatakan bah- wa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Brigg (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan

pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Asosiasi pendidikan Nasional (*Nati- onal Education Association*/ NEA) memiliki pengertian yang berbeda mengenai media, media adalah ben- tuk – bentuk komunikasi baik ter- cetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya da- pat dimanipulasi, dapat dilihat, di- dengar dan dibaca.

Dari penelitian di atas, ada persamaan diantara batasan yang diberikan yaitu "bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pe- ngirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, per- hatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi" (Sadiman, 1986).

Visualisasi pesan, informasi ataupun konsep yang ingin disam- paikan kepada siswa dapat dikem- bangkan dalam berbagai bentuk. Salah satunya adalah ikan ajaib. Tatanan nyata harus dapat menam- pilkan visual yang menarik dan dapat dimengerti dengan jelas, dan menarik perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diingin- kan oleh penggunanya dalam hal ini media ikan ajaib.

b. Media Ikan

Permainan ikan ajaib adalah suatu kegiatan bermain untuk berhi- tung penjumlahan 1-20 dengan mai- nan ikan sehingga dapat menarik perhatian anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya da- lam berhitung penjumlahan.

Tujuan dari permainan ini adalah mengenal lambang bilangan dan lambang bilangan, mengenal konsep sama, tidak sama, banyak dan sedikit, lancar dalam berhitung penjumlahan, maupun menghubung- kan lambang bilangan dengan benda, mendorong anak lebih aktif, menger- ti aturan permainan dan sabar me- nunggu giliran.

B. Kerangka Berfikir

Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permai- nan ikan diharapkan bisa meningkat- kan proses pembelajaran pada anak didik dalam mengembangkan kemam- puan kognitif.

1. Anak bisa belajar sambil bermain dengan aktif sesuai dengan tingkat- an belajar anak usia dini.
2. Anak mendapatkan pengalaman langsung dengan bermain permai- nan ikan sehingga anak akan ter- tarik tidak sekedar belajar.
3. Anak bisa mengembangkan ke- mampuan kognitif, permainan ini dilaksanakan secara klasikal sehi- ngga akan memberikan kesempatan anak untuk berkomunikasi dengan teman lainnya. Di samping itu bisa mengolah emosi dan kesabaran.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan *Setting* Penelitian

Subjek penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Kresikan Kecamatan Tanggunggunung Kabu- paten Tulungagung pada anak kelom- pok B yang berjumlah 15 anak, yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.

B. Prosedur Penelitian

Model rancangan penelitian tinda- kan kelas (PTK) yang digunakan me- ngacu pada rancangan model Kemmis dan Taggart

(Arikunto, 2006) me- rupakan model kegiatan spiral yang terdapat empat tahapan yaitu:

1. Perencanaan
2. Tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

Penelian dilaksanakan melalui tiga siklus, yaitu:

1) Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

1. Menyusun Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Ke- giatan Harian (RKH).
2. Merencanakan jadwal kegiatan berhitung penjumlahan 1-20 dengan media ikan ajaib.
3. Mempersiapkan tempat bermain.
4. Menyusun lembar observasi.
5. Mempersiapkan format penilai- an kegiatan berhitung penjum- lahan 1-20 dengan media ikan ajaib.

b. Tindakan Siklus I

1. Memberikan tugas yang telah dipersiapkan kepada anak Me- laksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH
2. Melaksanakan evaluasi

c. Observasi Siklus I

Observasi terhadap pelaksa- naan tindakan pada tahap ini di- gunakan untuk mengetahui keaktifan anak, kesulitan yang dialami anak, respon anak terhadap pembelajaran, perhatian, minat dan motivasi anak. Kegiatan observasi dilakukan bersa- maan dengan pelaksanaan tindakan.

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Refleksi dilakukan pada akhir setiap tindakan kegiatan ini dilak- sanakan untuk mendiskusi tindakan yang telah dilakukan. Hal-hal yang perlu didiskusikan adalah (1) menga- nalisis tindakan yang baru dilaku- kan, (2) mengulas dan menjelaskan perbedaan rencana tindakan dan pe- laksanaan yang telah dilakukan, dan (3) interpretasi penyimpulan data yang diperoleh. Hasil analisa data ini juga digunakan dasar untuk meren- canakan siklus berikutnya.

2) Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Berdasarkan hasil analisis dari tindakan I, maka dilanjutkan dengan menyu- sun perencanaan tindakan II. Kalau siswa belum memaha- mi kesulitan atau mengalami kesulitan dalam pembelaja- ran pada siklus pertama ma- ka siswa diberi kesempatan seluas-luasnya bertanya agar pembelajaran di siklus II dapat berhasil.

b. Tindakan Siklus II

Tahap ini meru- pakan lanjutan kegiatan dari siklus I. Diharapkan pada akhir tindakan ini guru da- pat menerapkan kemampuan berhitung penjumlahan 1-20 dengan baik dalam proses pembelajaran.

c. Observasi Tindakan Siklus II

Pada tahap ini pene- liti membuat catatan harian secara rinci tentang segala respon siswa dan

semua pe- ristiwa yang terjadi dikelas selama proses belajar me- ngajar berlangsung. Penga- matan terfokus pada aktifitas siswa, peran siswa, dan mi- nat belajar siswa.

d. Refleksi Tindakan Siklus II

Pada akhir tindakan pada siklus II, peneliti meng- analisa dan merefleksi kegi- atan yang telah dilaksana- kan. Peneliti mengkaji, meli- hat dan mempertimbangkan hasil atau dampak-dampak dari tindakan yang telah di- laksanakan, selanjutnya da- pat melakukan revisi perbai- kan.

3) Siklus III

a. Perencanaan Siklus III

Berdasarkan hasil analisis dari tindakan II, ma- ka dilanjutkan dengan me- nyusun perencanaan tindak- an III. Kalau siswa belum memahami kesulitan dan mengalami kesulitan dalam pembelajaran pada siklus ke- dua maka siswa diberi ke- sempatan seluas-luasnya ber- tanya agar pembelajaran di siklus III dapat berhasil.

b. Tindakan Siklus III

Tahap ini merupa-kan lanjutan kegiatan dari siklus II. Diharapkan pada akhir tindakan ini guru da- pat menerapkan kemampuan berhitung penjumlahan 1-20 dengan baik dalam proses pembelajaran.

c. Observasi Tindakan Siklus III

Pada tahap ini peneliti membuat catatan ha- rian secara rinci tentang se- gala respon siswa dan semua peristiwa yang terjadi di kelas selama proses belajar mengajar berlangsung. Pe- ngamatan terfokus pada akti- fitas siswa, peran siswa dan minat belajar siswa.

d. Refleksi Tindakan Siklus III

Pada akhir tindakan siklus III, peneliti meng- analisa dan merefleksi kegi- atan yang telah dilaksakan. Peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan ha- sil atau dampak-dampak dari tindakan yang telah dilaksa- nakan selanjutnya dapat me- lakukan revisi perbaikan.

C. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrument data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah berhitung penjumlahan 1-20 dengan menggunakan media ikan ajaib.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisa yang diguna- kan untuk mempperoleh data yang di- hasilkan dari penilaian perkembangan anak dengan model perkembangan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} x100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase anak yang mendapat bintang tertentu

F = Jumlah anak yang mendapat bintang ter- tentu

N = Jumlah anak ke- seluruhan

E. Rencana Jadwal Penelitian

Waktu penelitian dilaksa- nakan selama enam bulan mulai dari bulan Oktober sampai dengan bulan Maret. Adapun perincian jadwal pene- litian dalam bentuk Gantt Chart.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas *Setting* Penelitian

Penelitian yang dilakukan di TK Dharma Wanita Desa Kresikan ditujukan pada anak kelompok B, yang jumlahnya 15 anak terdiri dari 6 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Anak dikondisikan siap untuk mengikuti ke- giatan pembelajaran, peneliti telah me- nyiapkan sarana dan peralatan yang dibutuhkan dalam permainan ikan ajaib yang disesuaikan dengan tema pembe- lajaran, instrumen penelitian juga telah disiapkan.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian seba- nyak 3 siklus, setiap siklus memiliki perencanaan tindakan, pelaksanaan tin- dakan, penga- matan, dan refleksi. Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, taha- pan penelitian tindakan kelas sesuai de- ngan model Kemmis dan Taggart.

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini peneliti menggunakan:

a. Siklus I
   Tema : rekreasi
   Sub tema: manfaat rekreasi
   Semester/minggu:II/II
b. Siklus II
   Tema : rekreasi
   Sub tema: Tempat-tempat rekreasi
   Semester/minggu:II/III
c. Siklus III
   Tema : rekreasi
   Sub tema: Kendaraan rekreasi
   Semester/minggu:II/IV

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

pembelajaran siklus I

a. Tahap Peerencanaan
b. tahap Pelaksanaan (12 Januari 2015)
c. tahap observasi
d. refleksi

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

pembelajaran siklus II

a. Tahap Peerencanaan
b. Tahap Pelaksanaan (19 Januari 2015)
c. Tahap observasi
d. Refleksi

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

pembelajaran siklus III

a. Tahap Peerencanaan
b. Tahap Pelaksanaan (26 Januari 2015)
c. Tahap observasi
d. Refleksi

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

1. Pembahasan

a. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Melalui hasil penelitian yang dilakukan dalam tiga siklus menurut

Kemmis dan Taggart dengan menggunakan media ikan ajib pada kegiatan pembelajaran anak memiliki dampak positif untuk mengembangkan kemam- puan kognitif dalam beerhitung penjumlahan 1-20.

b. Kemampuan Guru Dalam Menguasai Kelas

Melalui pemahaman yang lebih tentang kegunaan media yang sudah disiapkan membuat guru lebih terfokus untuk mem- bawa anak didik memahami ten- tang penjelasan yang diberikan mengenai berhitung penjumlahan 1-20.

c. Kemampuan Guru Dalam Me- ngelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data diperoleh bahwa aktifitas anak di- dik dalam memahami maksud dari berhitung penjumlahan 1-20 dapat berkembang pada lingkungan di- mana anak didik dapat berhitung penjumlahan dengan benda-benda 1-20.

2. Penarikan Kesimpulan

Perkembangan kemampu-an kognitif anak didik dalam penjumlahan angka 1-20 menga- lami perubahan sesuai harapan, dilihat dari hasil penelitian mulai dari pra tindakan sebelum peneliti- an, tindakan siklus I sampai dengan tindakan siklus III yang menunjuk- kan ketuntasan dalam hasil pem- belajaran. Hal ini bisa di lihat dengan jelas melalui tabel berikut ini:

NO.	Hasil penilaian	Pra Tindakan	Tindakan siklus I	Tindakan siklus II	Tindakan siklus III
1	★	66,7%	53,3%	33,3%	6,7%
2	★★	13,3%	26,7%	20%	13,3%
3	★★★	13,3%	13,3%	26,7%	46,7%
4	★★★★	6,7%	6,7%	20%	33,3%
JUMLAH		100%	100%	100%	100%

D. Kendala dan Keterbatasan

1. Kendala

Peneliti Tindakan Kelas (PTK) yang peneliti lakukan selama kurang lebih 6 bulan ini dengan judul Mengembangkan Kemampuan berhitung penjumlahan 1-20 melalui media ikan ajaib Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kresikan Kecamatan Tanggung- gunung Kabupaten Tulungagung, tidak mengalami kendala apapun dan teman-teman mahasiswa ka- rena begitu banyaknya perhatian dan bimbingan dari para dosen UNP Kediri.

2. Keterbatasan

Kami selaku peneliti sangat menyadari keterbatasan pe- ngetahuan dan pengalaman yang kami miliki, begitu pula mengenai keterbatasan sarana untuk mengem- bangkan kemampuan anak dalam berhitung penjumlahan 1-20 dapat teratasi dari hasil inovasi peneliti dengan menciptakan media baru yaitu media ikan ajaib yang akhirnya terbukti dapat mengembangkan ke- mampuan anak sesuai dengan harapan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tinda- kan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesim- pulan bahwa melalui media ikan ajaib dalam pembelajaran dapat mengem- bangkan kemampuan berhitung pen- jumlahan 1-20 pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Kresikan Kecama- tan Tanggunggunung Kabupaten Tu- lungagung mengalami peningkatan.

B. Saran-saran

Hasil yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar melalui media ikan ajaib lebih efektif dan lebih memberi hasil yang optimal bagi anak maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Guru TK hendaknya lebih kreatif dalam melakukan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya meng- gunakan metode bermain ikan ajaib.
2. Kepala sekolah hendaknya memberi kesempatan kepada guru dalam upaya meningkat- kan minat belajar anak dengan melengkapi sarana penunjang dalam kegiatan mengajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, agar dalam penelitian selalu mem-perhatikan tentang penataan kelas agar lebih mudah dalam mengatasi situasi kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti. (2007). ***Perkembangan Dan Konsep dasar Pemgembangan AUD,*** Jakarta : Universitas Terbuka.

Arikunto, Suharsimi. (2006). Prosedur ***Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.*** Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Depdiknas, 2010. ***Pedoman Pembelajaran*** Bidang ***Pengembangan Kognitif di Paud Seri Bermain Bilangan.*** Jakarta.

Depdiknas, 2007. ***Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Pendidikan Anak Usia Dini.*** Jakarta.

Montesori. (2002). Permainan ***Kreatif untuk Mencerdaskan Anak.*** Jakarta:

Piaget, Sujiono. (2011). ***Metode Pengem- bangan Kognitif.*** Jakarta Pusat Universitas Terbuka.

Slamet Suyanto, 2005. ***Dasar-Dasar Pendidikan Dini***. Jakarta: Direk- toran Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Soedadiatmodjo, 1983. ***Matematika 1***. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sriningsih. (2008). ***Perkembangan*** dan ***Konsep Dasar Anak Usia Dini.*** Jakarta : Universitas Terbuka.

Sujiono dkk, (2011). ***Metode Pengembang- an Kognitif***. Jakarta : Universitas Terbuka.

Universitas Nusantara PGRI. (2011). ***Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah.*** Kediri : Universitas Nusantara PGRI.

Vygotsky, Sujino. (2011). ***Metode Pengem- bangan Kognitif***. Jakarta Pusat Universitas Terbuka.

Wardani, Igak. (2010). ***Penelitian*** Tind ***las.*** Jakarta :Universitas Terbu- ka.

Wiwin Dinar Pratisti, 2008. Psikologi ***Anak Usia Dini,*** Jakarta : PT Indeks.

Yuliani Nuraini Sujiono, 2009. Metode ***Pengembangan Kognitif.*** Jakarta: Universitas Terbuka.

Yuni Tantriati, 2014. ***Meningkatkan Ke- mampuan Kognitif Pen- jumlahan Melalui Pohon hitung Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita V Kresikan Kecamatan Tanggung- gunung Kabupaten Tulungagung***. Skripsi, Tidak Dipublikasikan. Kediri: UNP

http://edwinmunip.Blogspot.com/2014/10pengertian-pesikologi-kogninitif-menurut.htm, diunduh 17 Oktober 2014.

Kediri, 31 Maret 2015

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi	**INTAN P.WIJAYA, M.Pd, M. Psi**
NIND. 0701038303	NIDN. 0729078402