MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA MELALUI MEDIA STICK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B PAUD HARAPAN JAYA DESA TENGGAREJO KECAMATAN TANGGUNGGUNUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

JURNAL PENELITIAN

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

Oleh :

RINA YULIHETNI

NPM. 11.1.01.11.0493

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

Skripsi Oleh:

RINA YULIHETNI

NPM : 11.1.01.11.0493

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI MEDIA STICK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B PAUD HARAPAN JAYA DESA TENGGAREJO KECAMATAN TANGGUNGGUNUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG

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

Tanggal 14 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
VENY ISWANTININGTYAS, M. Psi	**DRS KUNTJOJO, M.Pd., M.Psi**
NIDN. 0704118202	NIDN. 0717015501

Skripsi oleh :

RINA YULIHETNI
NIM : 11.1.01.11.0493

Judul:

MENGEMBANGKAN KOGNITIF MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI MEDIA STICK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B PAUD HARAPAN JAYA DESA TENGGAREJO KECAMATAN TANGGUNGGUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG

Telah di pertahankan 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 : Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi
3. Penguji II : Veny Iswantiningtyas, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA MELALUI MEDIA STICK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B PAUD HARAPAN JAYA DESA TENGGAREJO KECAMATAN TANGGUNGGUNUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

RINA YULIHETNI
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 fokus dan mudah bosan untuk memahami pembelajaran mengenal angka 1-10. Akibatnya suasana kelas menjadi pasif dan membosankan sehingga, hasil kemampuan kognitif dalam mengenal angka masih rendah. Melalui media stick angka sebagai obyek nyata membuat anak dapat memahami tentang pelajaran mengenal angka 1-10. Penelitian ini menggunakan PTK dengan sobyek penelitian anak kelompok B PAUD HARAPAN JAYA Desa Tenggarejo Kecamatan Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015.

Kesimpulan dari hasil penelitian pada Siklus I berhasil mencapai 50% dan pada Siklus II berhasil mencapai 23,24% dan pada Siklus III berhasil mencapai 90,91%, berarti tindakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak menunjukan hasil dengan baik. Penerapan media stick angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak karena sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini, yaitu: belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut undang-undang no 20 tahun 2003 sistem pendidikan nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan kognitif merupakan upaya kemampuan berfikir anak sehingga bisa berkembang secara internal dalam pusat susunan syaraf berfikir. Melalui perkembangan 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 mewujudkan 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.

Pengembangan kognitif menurut Vigotsky (dalam Sujiono dkk 2011) mengemukakan bahwa manusia di lahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati, mengingat (Dworetsky 1990); kebudayaan akan mentransformasikan kemampuan tersebut dalam bentuk fungsi kognitif yang lebih tinggi terutama dengan cara mengadakan hubungan bermasyarakat dan melalui proses pembelajaran serta bahasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Guilford Sujiono dkk 2011 untuk membantu pengembangan kognitif, anak perlu di bekali dengan pengalaman belajar yang di rancang melalui kegiatan

mengobservasikan dan mendengar dengan tepat.

Macam-macam cara pengajaran yang biasa digunakan di PAUD diantaranya adalah : bercerita, bermain, karya wisata, demontrasi, bercakap-cakap dan lain-lain. Bercerita merangsang anak untuk melatih daya tangkap, melatih daya pikir, melatih daya konsentrasi dan menciptakan suasana menyenagkan di kelas. Bermain bisa melatih daya tangkap, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi dan menciptakan suasana senang.

Metode pembelajaran kognitif pada umumnya dan pengenalan angka khususnya yang bisa digunakan di PAUD Harapan Jaya desa Tenggarejo kecamatan Tanggunggunung kabupaten Tulungagung adalah metode pemberian tugas dan Tanya jawab. Guru menunjukkan dan menyebut lambang bilangan/angka yang ada di pohon hitung dan meminta anak untuk menirukan apa yang di katakan gurunya. Kemudian anak di minta menebali angka yang masih putus-putus. Dengan metode pembelajaran seperti ini di anggap kurang efektif untuk mengenal angka/lambang bilangan karena anak sering merasa bosan dan tidak dapat menyelesaikan pekerjaannya, anak juga lebih sering mengobrol dengan temannya saat guru memberikan materi pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar.

Adanya masalah seperti yang telah di uraikan di atas guru merasa perlu melakukan perbaikan terhadap kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan kognitif

mengenal angka. Dan yang bekaitan khususnya dengan metode pembelajaran. Guru memilih metode bermain untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui metode ini guru mencoba menguji keefektifan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak selama mengikuti pembelajaran berlangsung. Permainan mengenal angka diyakini oleh peneliti dapat meningkatkan semangat anak dalam pembelajaran, karena dalam permainan ini ank di ajak langsung berperan aktif dalam kegiatan yang sudah dipersiapakan oleh guru.dalam permainan mengenal angka guru menggunakan media stick angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya mengenal angka,kemudian anak-anak di beri tugas untuk mengurutkan angka pada stick angka yang belum berurutan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan di kelas khususnya kelompok B PAUD Harapan Jaya Desa Tenggarejo Kecamatan Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung pada tahun ajaran 2014-2015 dalam proses pembelajaran anak mengalami kesulitan dalam berhitung dan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan benar hal ini disebabkan beberapa hal antara lain :

1. Media pembelajaran yang di gunakan guru kurang menarik bagi anak
2. Anak kurang tertatik karena pembelajaran yang monoton
3. Kurang adanya perhatian dari anak yaitu anak kurang aktif
4. Rendahnya minat untuk belajar berhitung

5. Masih terjadi kebingungan anak dalam membedakan angka yang satu dengan yang lain misalnya angka 6 dan angka 9

C. Pembatasan Masalah

Bahwa belum berkembangnya kemampuan kognitif anak dapat disebabkan oleh berbagai faktor dan untuk mengkaji serta memecahkan masalah tersebut dapat dilakukan berdasarkan faktor-faktor tersebut. Namun mengingat berbagai keterbatasan peneliti, upaya pengkajian dan pemecahan masalah hanya dilakukan berdasarkan faktor yang bersumber dari proses belajar mengajar. Untuk itu peneliti bermaksud memecahkan masalah tersebut melalui tindakan kelas

D. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah dengan media stick angka mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak didik kelompok B PAUD Harapan Jaya Desa Tenggarejo Kecamatan Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung Tahun 2014/2015?"

Indikator keberhasilan tindakan, kemampuan dan kognitif anak setelah dilakukan tindakan lebih baik daripada kemampuan kognitif anak sebelum dilakukan tindakan.

E. Tujuan Penelitian

Paparan apa yang penelitian dengan judul mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1-10 melalui media stick angka pada anak kelompok B PAUD Harapan Jaya Desa Tenggarejo Kecamatan Tanggunggunung

Kabupaten Tulungagung dilakukan dengan tujuan :

1. Memperoleh data tentang kemampuan kognitif anak dalam kelompok B PAUD Harapan Jaya Desa Tenggarejo Kecamatan Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung sebelum dilakukan tindakan.
2. Melakukan tindakan berupa penerapan permainan stick angka dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan kognitif anak kelompok B PAUD Harapan Jaya Desa Tenggarejo Kecamatan Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung.
3. Mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif anak kelompok B PAUD Harapan Jaya Desa Tenggarejo Kecamatan Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung sesudah dilakukan tindakan.
4. Mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan kognitif anak kelompok B PAUD Harapan Jaya Desa Tenggarejo Kecamatan Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung. Sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bantuan bagi perkembangan ilmu khususnya dalam pendidikan anak usia dini dalam mengenal angka 1 sampai 10.

2. Kegunaan Praktis

1. Bagi anak didik

   Untuk menumbuhkan kemampuan anak mengenal angka, untuk mendasari anak agar lancar

mengenal angka sesuai tahap perkembangannya.

2. Bagi Sekolah
   Sebagai salah satu media dalam pembelajaran yang harus di gunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya mengenal angka pada pendidikan anak usia dini (PAUD)
3. Bagi Guru
   Dapat digunakan sebagai salah satu bahan peningkatan pembelajaran mengenal angka dan panduan bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar dalam pengembangan kemampuan kognitif.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam tindakan ini adalah "Penerapan permainan stick angka dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B PAUD Harapan Jaya Desa Tenggarejo Kecamatan Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung Tahun 2014/2015."

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan mengenal angka

a. Pengertian kognitif

Kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sujiono (2011:1.3).

Pieget (dalam Sujiono, 2011:3.3) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja melainkan interaksi antara keduanya.

Beberapa ahli psikolog yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai peristilahan (Sujiono, 2011:1.4).

1) Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak.
2) Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.
3) Hunt mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang di sediakan oleh indra.
4) Henman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan.

b. Pengertian Kemampuan Mengenal Angka

Sri ningsih (2009:1.3) menyatakan bahwa kemampuan mengenal angka untuk anak usia dini disebut juga kegiatan menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan bilangan 1-10.

Menurut departemen pendidikan (2002:3) kemampuan mengenal angka adalah kemampuan untuk penguasaan angka dan untuk mengetahui angka simbol 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 sebelum memasuki prasekolah sehingga anak menjadi tahu tentang angka simbol tersebut.

Menurut Soedadiatmodjo (1983:3) angka adalah suatu lambang untuk bilangan, bilangan itu tidak dapat ditulis adalah lambangnya. Menurut Slamet suyanto (2005:5) angka adalah symbol dari kuantitas, anak bisa menghubungkan antar banyaknya benda dengan symbol angka, angka 1-10 merupakan symbol matematis dari banyaknya benda pada awalnya anak tidak mengetahui bahwa nagka tersebut merupakan symbol dari banyaknya benda.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka adalah mengenal angka simbol atau lambang yang mewakili jumlah benda berupa angka.

c. Fungsi Mengenal Angka

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

a. Anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yg dia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh.
b. Melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah di alaminya.
c. Mengembangkan pemikiran anak dalam menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
d. Mampu memahami simbul-simbul yang tersebar di dunia sekitarnya.
e. Mampu memcahkan persoalan hidup yang di hadapinya sehingga pada akhirnya dia akan menjadi

orang yang mampu menolong dirinya sendiri.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal angka

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal angka. Faktor-faktor yang mempengaruhi mengenal angka ialah factor keturunan , lingkungan, kematangan, pembentukan, kebebasan, minat dan bakat. Dalam Sujiono dkk (2011: 26)

a. Faktor Keturunan

Menurut teori Heriditas berpendapat bahwa manusia lahir mempunyai potensi tertentu yang tidak dapat dipenagruhi lingkungan. Berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, sejak faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya.

b. Faktor Lingkungan

Menurut John locke menurut teori lingkungan di pelopori oleh john locke dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci.

c. Faktor kematangan

Tiap organ dikatakan matamg jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

d. Faktor pembentukan

Adalah segala keadaan diri seseorang memepengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja

(pengaruh alam sekitar/informal).

e. Faktor kebebasan

Manusia itu memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah juga bebas memilih masalah sesuai kebutuhannya.

f. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu.

e. Metode mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka

Menurut Sujiono dkk (2011: 9) Metode pengajaran bagi anak pada umumnya antara lain :

1) Metode demontrasi

Metode yang memeperagakan atau mempertunjukkan suatu proses dari suatu kejadian atau peristiwa.

2) Metode Tanya jawab/bercakap-cakap

Komunikasi lesan antara anak dan guru metode ini sangat bermanfaat bagi anak paud sebagai slah satu upaya yang dilakukan guru agar anak berani mengungkapkan pendapat serta berani berbicara di depan umum.

3) Metode bermain

Menurut pendidikan atau ahli psikologi bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan mencerminkan pertumbuhan anak.

4) Metode bercerita

Adalah cara menyampaikan sesuatu

dengan bertutur atau memberikan penerangan/penjelasan secara lisan melalui cerita.

5) Metode karyawisata

Yaitu kunjungan secara langsung ke objek-objek di sekitar anak sesuai dengan tujuan yang dicapai.

f. Media Untuk Mengembangkan Kemampuan mengenal angka

Menurut National Council of teachers mathematic yang selanjutnya disebut NCTM (Copley, 2001;14) terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran mengenal angka antara lain : (a) media nyata yang dapat dimanipulasi seperti balok angka, lego. (b) media simbol seperti kartu angka, dadu, garis angka. (c) media yang bisa mempresentasikan secara abstrak seperti kakulator, computer dan sebagainya.tetapi dengan media tersebut anak tidak tertarik dan cepat merasa bosan sehingga guru harus lebih kreatif mencari media yang lebih menarik bagi anak. Media stick angka dipilih peneliti karena dengan media tersebut anak akan tertarik dan perhatian dalam belajar mengenal angka dan memahami angka. Sehingga dalam proses pembelajaran anak menjadi aktif dan merasa senag untuk belajar mengenala angka, dengan begitu dalam

pembelajaran akan mencapai hasil yang maksimal.

B. Media stick angka

1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah mempunyai arti antara, perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Terkait dengan pembelajaran media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Dari kamus bahasa inggris indonesia Stick artinya tongkat, batang atau potongan, angka artinya symbol untuk permulaan hitungan dengan symbol pokok 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10. Menurut Soedadiatmodjo (1983:3) angka adalah suatu lambang untuk bilangan, bilangan itu tidak dapat ditulis adalah lambangnya. Menurut Slamet suyanto (2005:5) angka adalah symbol dari kuantitas, anak bisa menghubungkan antar banyaknya benda dengan symbol angka, angka 1-10 merupakan symbol matematis dari banyaknya benda pada awalnya anak tidak mengetahui bahwa nagka tersebut merupakan symbol dari banyaknya benda.

Dapat disimpulkan bahwa media stick angka

merupakan segala bentuk dan segala macam bahan yang dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan untuk memberikan kemudahan dalam menyampaikan pesan atau informasi yang hendak diberikan.

2. Kelengkapan yang dibutuhkan untuk media Stick Angka.

Untuk membuat media stick angka menurut Sujiono dkk (2011: 49) dibutuhkan alat dan bahan-bahan yang mudah didapat, diantaranya yaitu:

a. Stick ice cream
b. Gunting
c. Kertas Lipat
d. Gambar benda
e. Sterofom

3. Prosedur media Stick angka

a. Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu mengenal angka sambil menunjukkan stick angka yang disebutkan dalam lagu.
b. Setelah anak merasa senang, guru mulai menjelaskan mengenai cara menggunakan stick angka.
c. Arahkan salah satu anak untuk mengambil dan kemudian di tancapkan di sterofom sesuai dengan angka yang dibawa anak.
d. Kemudian guru meminta anak untuk menyebutkan stick angka yang sudah di tancapkan sterofom begitu seterusnya.

4. Fungsi Media Stick Angka bagi Perkembangan Anak

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari

sumber (guru) menuju ke penerima sumber (anak). Manfaat media menurut Cocharane dalam Tadkrirotun Musfiroh (2009:5) adalah :

1) Meningkatkan daya fikir
2) Meningkatkan kecerdasan anak
3) Meningkatkan kemampuan berhitung
4) Meningkatkan kemampuan mengenal angka

C. Kerangka Berfikir

Media stick angka merupakan media yang mudah di pahami anak untuk mengenal angka dengan media stick angka anak akan selalu aktif dalam pembelajaran dengan media stick angka anak tidak merasa cepat bosan dan selalu memperhatikan dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan media stick angka anak tidak merasa kesulitan dalam belajar mengenal angka sehingga anak selalu kelihatan gembira dan riang dengan begitu anak akan selalu menyenangi pelajaran mengenal angka. Selain itu dengan media stick angka anak akan lebih mudah untuk mengingat angka dengan baik dan benar.

Media stick angka merupakan media yang paling tepat untuk merangsang daya ingat anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal angka. Karena dengan media stick angka guru dapat menjelaskan angka pada stick angka satu persatu dengan begitu anak akan lebih mudah untuk menerimanya dalam proses pembelajaran. Sehingga anak selalu ingat dengan angka-angka yang terdapat pada media stick angka tersebut. Dengan

begitu anak akan merasa senang dan gembira waktu belajar dengan media stick angka sehingga akan meningkatkan kemampuan kognitif anak sesuai dengan perkembangan anak.

III. METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penilitian

Subjek penelitian ini dilaksanakan di lembaga PAUD Harapan Jaya Desa Tenggarejo Kecamatan Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung pada anak kelompok B yang berjumlah 22 anak, yang terdiri dari15 anak perempuan dan7 anak laki-laki.

B. Prosedur Penelitian

Model rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan mengacu pada rancangan Kemmis dan Tanggart (Arikunto:2006) merupakan model kegiatan yang terdiri dari empat langkah yaitu:

1) Perencanaan
2) Pelaksanaan tindakan
3) Pengamatan atau observasi
4) Refleksi.

Penelitian dilaksanakan melalui tiga siklus yaitu:

1. SIKLUS I
   a. Penyusunan rencana tindakan

      Perencanaan yang dilakukan yaitu untuk menyusun rencana tindakan, termasuk revisi perubahan tindakan. Serta mengidentifikasikan masalah dari pelaksanaan tindkan sebelumnya dan meletakkan pemecahan masalah. Adapun kegiatan perencanaan yang dilakukan adalah: (1) RKM, (2) RKH, (3) menyiapkan materi pembelajaran tentang permainan stick angka, (4) menyiapkan format penelitian kemampuan

dalam permainan srtick angka.

b. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini dilaksanakan pembelajaran sebagai mana yang telah ditetapkan dalam RKM dan RKH dengan melalui permainan stick angka. Langkah-langkah permainan stick angka yang dilakukan peneliti adalah: (1) mempersiapkan waktu dan tempat kegiatan pembelajaran, (2) menjelaskan mengenai cara permainan stick angka, (3) melaksanakan kegiatan pembelajaran permaianan stick angka.

c. Observasi

Peneliti melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dalam pelaksanaannya dilakukan secara terus menerus, mulai dari siklus I sampai dengan siklus berikutnya.

d. Refleksi

Refleksi merupakan tahapan untuk proses data pada saat melakukan tindakan yang telah dilakukan.

2. SIKLUS II

a. Penyusunan rencana tindakan

Perencanaan yang dilakukan yaitu untuk menyusun rencana tindakan, termasuk revisi perubahan tindakan. Serta mengidentifikasikan masalah dari pelaksanaan tindkan sebelumnya dan meletakkan pemecahan masalah. Adapun kegiatan perencanaan yang dilakukan adalah: (1) RKM, (2) RKH, (3)

menyiapakan materi pembelajaran tentang permainan stick angka, (4) menyiapkan format penelitian kemampuan dalam permainan srtick angka.

b. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini dilaksanakan pembelajaran sebagai mana yang telah ditetapkan dalam RKM dan RKH dengan melalui permainan stick angka. Langkah-langkah permainan stick angka yang dilakukan peneliti adalah: (1) mempersiapkan waktu dan tempat kegiatan pembelajaran, (2) menjelaskan mengenai cara permainan stick angka, (3) melaksanakan kegiatan pembelajaran, permainan stick angka.

c. Observasi

Peneliti melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dalam pelaksanaannya dilakukan secara terus menerus, mulai dari siklus I sampai dengan siklus berikutnya, yang dapat menghasilkan perubahan yang diinginkan dari hasil observasi tersebut akan mempengaruhi tindakan selanjutnya.

d. Refleksi

Refleksi merupakan tahapan untuk proses data/ masukan yang diperoleh pada saat melakukan pengamatan refleksi dilakukan dengan tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus untuk membenahi dari hasil

tindakan. Tujuan dari refleksi adalah memperoleh data yang menunjukkan ada tindakan keharusan untuk melakukan tindakan pada siklus berikutnya.

3. SIKLUS III
   a. Menyusun rencana tindakan

      Pada tahap ini dilakukan revisi sesuai dengan hasil dari tahap II

   b. Pelaksanaan kegiatan

      Tindakan dilakukan berdasarkan perencanaan dalam pemnelitian direncanakan akan dilalui tiga siklus yaitu: (1) RKM, (2) RKH, (3) menyiapkan materi pembelajatran tentang permaian stick angka, (4) menyiapkan format penelitian dalam permainan stick angka.

   c. Observasi

      Observasi berperan dalam upaya perbaikan praktek profesional melalui pemahaman yang lebih baik dalam perencanaan tindakan yang lebih kritis, pada tahapan ini peneliti melakukan pencatatan semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksnaan tindakan berlangsung. Kegiatan ini dilakukan peneliti dan dengan di bekali lembar pengamatan menurut aspek-aspek identifikasi waktu

peneliti tingkah laku anak serta kelemahan dan kelebihan yang ditemukan. Adapun aspek yang diamati adalah kemampuan anak dalam mengurutkan angka.

d. Refleksi

Pada tahap ini di lakukan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul dalam penelitian ini terjadi perubahan kea rah postif.

C. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis data yang diperlukan

a. Data tentang kemampuan mengurutkan angka 1-10 kelompok B PAUD harapan jaya tahun 2014-2015.

b. Data tentang pelaksanaan pembelajatran pada saat tahap tindakan dari PTK yang dilaksanakan.

2. Teknik dan instrument pengumpulan data yang digunakan.

a. Data tentang kemampuan mengurutkan angka 1-10 pada anak kelompok B PAUD harapan jaya desa tenggarejo kecamtan tanggunggunung kabupaten tulungagung di kumpulkan dengan teknik unjuk kerja. unjuk kerja Wahyudin (2011) dalam buku penilaian perkembangan anak usia dini menjelaskan unjuk kerja adalah penilaian yang menuntut anak didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang dapat diamati. Dalam penelitian ini menggunakan instrument pedoman unjuk kerja yang berupa daftar ceklis dalam

kegiatan mengurutkan angka 1-10.

b. Observasi

Arikunto (2010) menyatakan bahwa observasi disebut sebagai pengamatan yang meliputi kegiatan pemmuatan, perhatian terhadap suatu objel dengan menggunakan selaras alat indera yaitu melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan mengecap selanjutnya instrument yang digunakan dalam teknik observasi ini menggunakan pedoman atau lembar obsevasi yang berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul di amati.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata "dokumen" yang berarti catatan peristiwa masa lalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar/ karya-karya dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar, sketsa, dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berupa gambar patung, patung dll.

d. Teknik Analisis Data

Teknikanalisa data adalah teknik diskritip kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosebntasi yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, tindakan siklius III. Langkah-langkah analisis data ssebagai berikut : menghitung

prosentasi anak yang mendapat bintang 1, bintang 2, bintang 3, dan bintang 4 dengan rumus

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

Keterangan :

P= prosentasi anak yang mendapat bintang tertentu

F= jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N= Jumlah anak keseluruhan

Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya mencapai kurang-kurangnya 75%.

e. Rencana Jadwal Penelitian

Kesulitan rencana pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 6 (enam) bulan berturut-turut, mulai bulan September 2014 sampai dengan bulan Februari 2015. Adapun perincian jadwal penelitian dalam bentuk Gantt Chart.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di paud harapan jaya desa tenggarejo kecamatan tanggunggunung kabupaten tulungagung pada semester II tahun pelajaran 2014-2015. Penelitian ini bertempat dikelompok B dengan jumlah 22 anak didik, yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 15 anak perempuan.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan media stick angka dengan metode demonstrasi dan praktek langsung, sehingga diharapkan anak didik dapat lebih mudah

dalam memahami angka sederhana serta dapat menyelesaikan kegiatan pembelajarannya hingga selesai. Peneliti didampingi oleh guru dan kepala sekolah sebagai kolaborator. Meningkatnya minat belajar anak didik terhadap pembelajaran mengenal angka salah satu hal yang dapat meningakatkan hasil belajar anak didik. Tindakan penelitian ini terdiri dari tiga siklus, dengan prosedur penenlitian meliputi : penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Deskripsi masing-masing siklus di kemukakan sebagai berikut.

1. Kondisi pratindakan

Pada kondisi sebelum dilakukan tindakan, kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 sampai 10 anak kelompok B Paud Harapan Jaya kecamatan tanggunggunung kabupaten tulungagung tahun pelajaran 2014/2015 masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari kondisi anak saat mengikuti pembelajaran yang berkaitan dengan mengurutkan angka 1 sampai 10 dimana kegiatan bermain yang kurang bervariasi dan terkesan monoton seperti balok angka, pohon hitung, donat angka sehingga anak menjadi bosan, lebih suka main sendiri-sendiri dan kurang memperhatikan saat guru member pelajaran yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 sampai 10.

Berdasarkan hasil penelitian awal, jumlah anak yang sudah mampu

maengurutkan angka keberhasilannya masih sedikit dari 22 anak hanya 5 anak yang mampu mengurutkan angka tanpa bantuan dari guru sedangkan yang 17 anak masih memerlukan bantuan guru dalam mengurutkan angka.

2. Pelaksanaan siklus I

Masih banyak anak yang belum mampu mengurutkan angka 1 sampai 10 keberhasilan pada kondisi awal, hal tersebut membuat peneliti berusaha melakukan perbaikan melalui kegiatan pada siklus 1. Kegiatan pada siklus I adalah sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan
b. Tahap pelaksanaan (12 januari 2015)
c. Tahap observasi
d. Tahap refleksi

3. Pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus II

a. Tahap perencanaan
b. Tahap pelaksanaan (19 januari 2015)
c. Tahap observasi
d. Tahap refleksi

4. Pelaksanan tindakan pembelajaran siklus III

a. Tahap perencanaan
b. Tahap pelaksanaan (26 januari 2015)
c. Tahap observasi
d. Tahap refleksi

C. Pembahasan Dan Pengambilan Kesimpulan

1. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian siklus I, 2 dan 3 yang telah dilaksanakan tanggal 12 januari sampai tanggal 26 januari 2015 dapat

diuraikan keberhasilan melaksanakan pengembangan mengurutkan angka melalui media stick angka. Untuk mencapai hasil criteria ketuntasan minimal pada siklus III peneliti merancang pelajaran yang lebih menarik bagi anak untuk melakukan kegiatan melakukan mengurutkan angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka dengan membagi jumlah anak menjadi 2 kelompok dan duduk berbaris dilantai selain itu anak di beri kesempatan untuk melakukan kegiatan lebih lama dalam bermain stick angka.

Kegiatan bermain dengan media stick angka merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampua mengurutkan angka terhadap kemampuan kognitif anak.. pengembangan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan stick angka dapat memberikan stimulasi yang baik terhadap fungsi otak dalam memproses informasi sehingga dapat mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam hal mengurutkan angka dengan media stick angka anak akan merasa senang, tenang dalam pembelajaran berlangsung sehingga semangat belajar anak akan meningkat.

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berdasarkan analisis data di peroleh aktivitas anak selama pembelajran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran langsung pada kegiatan dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul, diantarannya aktivitas member contoh, memotivasi anak, memberi bimbingan dan mengamati anak dalam setiap kegiatan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang di lakukan dengan jelas dan mudah di pahami anak sehingga prosentasi untuk aktivitas sangat baik.

2. Pengambilan kesimpulan

Berdasarkan pengambilan hasil observasi dapat di evaluasi bahwa

langkah-langkah yang telah di programkan dan dilaksankan mampu mencapai tujuan yang diharakan peneliti. Khususnya dalam hal pengembangan kongitif dalam mengurutkan angka 1 samapi 10 pada anak kelompok B Paud Harapan Jaya desa tenggarejo kecamatan tanggunggunung kabupaten tulungagung pada tahun pelajaran 2014/2015 dapat meningkat. Demikian penelitian ini dapat dikatakan berhasil tau mencapai ketuntasan.

Tabel 4.12

Hasil penilaian kemampuan kognitif dalam mengurutkan dan menyebutkan angka 1 sampai 10 pratindakan sampai dengan pelaksanaan tindakan siklus III

No	Hasil penilaiaian	Pra tindakan	Tindakan siklus I	Tindakan siklus II	Tindakan siklus III
1.	Bintang 1	50 %	13,64 %	4,54 %	-
2.	Bintang 2	27,27 %	36,36 %	31,82 %	9,09 %
3.	Bintang 3	22,73 %	50 %	63,64 %	59,09 %
4.	Bintang 4	-	-	-	31,82 %
	JUMLAH	100 %	100 %	100 %	100 %

Berdasarkan dari hasil prosentase perkembangan anak pada kemampuan mengurutkan dan menyebutkan angka sebelum melakukan tindakan jumlah prosentase ketuntasan belajar masih 22,73%, kemudian setelah melakukan tindakan Siklus I prosentasenya naik menjadi 50 % menunjukkan bahwa Siklus I belum tuntas belajar, kemudian dilanjutkan pada Siklus II mendapatkan jumlah prosentase 63,64%. Sehingga pada Siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan tetapi masih belum memenuhi kriteria peneliti yaitu ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%. Maka penelitian ini diteruskan ke Siklus III, pada Siklus III ini mengalami tingkat pencapaian yang maksimal sehingga prosentasenya mencapai 90,91% diatas 25riteria peneliti. Hal ini terbukti bahwa penerapan bermain dengan stick angka dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan dan menyebutkan angka 1-10 pada anak kelompok B Paud Harapan Jaya Desa Tenggarejo Kecamatan Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung. Dengan demikian Hipotesis penelitian yang berbunyi penerapan permainan stick angka untuk mengenal angka 1-10 diterima.

A. Kendala Dan Keterbatasan

1. Kendala

Dalam penelitian ini dalam pelaksanaan hanya terjadi sedikit kendala karena anak masih ingin tahu dan selalu berebutan sehingga pembelajaran dan konsentrasi anak terganggu. Namun dengan menggunakan media stick angka ini dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengurutkan dan menyebutkan angka sehingga pada pelaksanaan siklus III hasil yang di capai sudah optimal hal ini di karenakan media stick angka sangat mempengaruhi anak untuk belajar dengan semangat dan tertarik.

2. Keterbatasan

Peneliti melaksanakan penelitian ini terdapat pada pelaksanaan siklus I dimana keterbatasan pengalaman peneliti karena peneliti baru sekali ini melakukan penelitian tindakan kelas.

RKH yang telah disusun. Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Mempersiapkan waktu dan tempat kegiatan pembelajaran
2. Menjelaskan mengenai cara permainan stick angka
3. Melaksanakan kegiatan pembelajaran permainan stick angka.

Berikut adalah hasil kemampuan mengenal angka dengan menggunakan media stick angka yang telah dilakukan anak didik kelompok B .

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) pada anak kelompok B paud harapan jaya deas tenggarejo kecamatan tanggunggunung kabupaten tulungagung pembelajaran dengan media stick angka sangat disukai anak dan menarik anak untuk belajar mengenal angka dengan indikator mengurutkan angka. karena dengan media stick angka anak tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dengan media stick dapat meningkatkan kemampuan anka dalam mengurutkan angka. Dengan begitu media stick angka merupakan media yang paling tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal menyebut dan mengurutkan angka.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh peneliti ini maka beberapa saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru PAUD HARAPAN JAYA

Guru di harapkan dalam pembelajaran menggunakan media stick angka untuk meningkatkan

kemampuan menyebut dan mengurutkan angka dan dapat memberikan bimbingan kepada anak yang mengalami kesulitan dan tidak paham dalm pembelajaran.

2. Bagi sekolah PAUD HARAPAN JAYA

Setelah diadakan penelitian tingkat belajar anak sangat meningkat khususnya dalam hal menyebut dan mengurutkan angka dengan media stick angka diharapkan sekolah menyiapkan media stick angka yang cukup sehingga kemampuan mengurutkan dan menyebutkan angka dapat meningkat lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Ari Kunto, 2006. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik.* Jakarta: PT. Renika Cipta.

Asri Budiningsih, 2004. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Renika Cipta.

Badadu z 1982. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Copley, 2001. *National Council of Teachers Mathematics.* (online) http:// Gudang makalah bogspot.Com/2013/media-kemampuan-mengenal-angka/ **,2 maret 2013.**

Depag, 2005. *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum RA*. Jakarta

Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2002. *Kurikulum Berbasis Kopetensi Anak Usia Dini*. Jakarta pusat.

Gardner, Sujiono. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta Pusat : Universitas Terbuka.

Nana Sudjana dan Ahmad rivai, 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensinda.

Pieget, Sujiono. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta Pusat : Universitas Terbuka.

Panduan penulisan karya tulis ilmiah. 2011. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Slamet suyanto, 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Dini*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

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

Sujiono, dkk. 2011. *Metode Pengembangkan Kognitif*. Jakarta Pusat : Universitas Terbuka.

Sri ningsih, 2009. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Indonesia.

Vygotsky, Sujiono. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta Pusat: Universitas Terbuka.

Wiwien, 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Indeks.

Yuliani, 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka

Kediri, 6 April 2015

Dosen Pembimbing I