



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA 1-10  
MELALUI MEDIA PUZZLE ANGKA PADA KELOMPOK A TK KUSUMA MULIA  
I SUMBERDUREN DESA SUMBERDUREN KECAMATAN TAROKAN  
KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

**ARTIKEL**

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi PGPAUD FKIP UNP Kediri



Oleh :

**SRI DEWI ALISAH**  
NPM. 11.1.01.11.0840

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



**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi oleh:

**SRI DEWI ALISAH**  
NPM. 11.1.01.11.0840

Judul:

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL  
ANGKA 1-10 MELALUI MEDIA PUZZLE ANGKA PADA KELOMPOK A  
TK KUSUMA MULIA I SUMBERDUREN DESA SUMBERDUREN  
KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN  
2014/2015**

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

Tanggal : 18 Maret 2015

Pembimbing I

**VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi**  
NIDN : 0704118202

Pembimbing II

**Drs. KUNTJOJO, M.Pd, M.Psi**  
NIDN : 0717015501



**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi oleh:

**SRI DEWI ALISAH**  
NPM. 11.1.01.11.0840

Judul:

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL  
ANGKA MELALUI MEDIA PUZZLE ANGKA PADA ANAK  
KELOMPOK A DI TK KUSUMA MULIA I DESA SUMBERDUREN  
KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN 2014-2015**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Jurusan PG-PAUDFKIP UNP Kediri  
Tanggal: 28 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

TANDA TANGAN



Mengetahui  
Dekan FKIP,

**Dr. H. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd**  
NIDN. 0716046202



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL  
ANGKA 1-10 MELALUI MEDIA PUZZLE ANGKA PADA ANAK  
KELOMPOK A DI TK KUSUMA MULIA I SUMBERDUREN DESA  
SUMBERDUREN KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI  
TAHUN 2014-1015**

**SRI DEWI ALISAH**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 771576,771503,771495 Kediri 64112

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa media puzzle angka bukan sekedar pengantar pesan saja tetapi dianggap mampu mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 anak. Karena kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 anak kelompok A di TK Kusuma Mulia I Sumberduren Desa Sumberduren Kecamatan tarokan Kabupaten Kediri ini masih lemah, yang artinya masih perlu adanya bimbingan dari guru khususnya dalam mengenal angka 1-10. Dan untuk mengatasi masalah tersebut diatas, peneliti melaksanakan kegiatan meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui media puzzle angka. Yang mana kegiatan ini dimaksudkan untuk menarik perhatian anak dalam kegiatan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dirumuskan permasalahan yang diteliti yaitu : Apakah penerapan kegiatan mengenal angka 1-10 dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 anak kelompok A TK Kusuma Mulia I Sumberduren Desa Sumberduren Kecamatan Tarokan?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif, dengan sampel siswa kelompok A TK Kusuma Mulia I Sumberduren yang terdiri dari 26 anak. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapaun metode pengumpulan data meliputi observasi dan unjuk kerja.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa meningkatkan bidang pengembangan kognitif mengenal angka 1-10 dengan menggunakan media puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 anak kelompok A TK Kusuma Mulia I Sumberduren. Disarankan bagi guru TK hendaknya didalam KBM menggunakan media puzzle angka untuk menarik perhatian siswa atau melalui kegiatan lain.

Kata Kunci : Menenal, Puzzle Angka

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan serta organisasi yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Melalui permainan, pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan dapat diserap anak dengan maksimal. Permainan juga dapat meningkatkan kemampuan anak, termasuk kemampuan kognitif. Mengetahui hal tersebut berarti pada usia dini kemampuan kognitif sudah dapat dikembangkan oleh guru TK, namun kenyataannya yang penulis amati pada anak Kelompok A TK Kusuma Mulia I Sumberduren Desa Sumberduren Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1-10 belum berkembang dengan baik.

Proses pembelajaran yang diberikan guru dalam pengembangan aspek kognitif dalam mengenal angka 1-10 ini sangatlah memerlukan media yang tepat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran serta dapat menarik minat anak untuk belajar, media yang digunakan dalam tindakan ini adalah puzzle angka, yang mana media ini digunakan untuk menarik rasa ingin tahu anak untuk belajar mengenal bentuk angka yang ada dalam gambar potongan puzzle beserta dengan gambar yang menarik bagi anak. Dengan demikian media puzzle angka memiliki keterkaitan yang sangat penting dengan kegiatan pengembangan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1-10 bagi anak usia dini.

Melalui penerapan media puzzle angka diharapkan dapat menarik perhatian anak, menanamkan minat mengenal angka

1-10

bagian anak dan mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1-10 secara optimal yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran dan tuntutan kurikulum

pada anak kelompok A TK Kusuma Mulia I Sumberduren

Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Kemampuan Mengenal Angka 1-10

#### 1. Pengertian Kemampuan Mengenal Angka 1-10

Pengenalan konsep angka melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlah suatu benda atau beberapa banyak benda. Pengenalan konsep angka ini pada akhirnya akan memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan.

#### 2. Tujuan Mengenal Angka 1-10

Kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 sangat baik bila diberikan kepada anak sedini mungkin. Tujuan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 tidak lain agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau pun angka-angka yang terdapat di sekitar anak. Tujuan kemampuan berhitung termasuk kemampuan membilang pada anak TK terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut:

##### a. Tujuan umum

Secara umum bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

##### b. Tujuan khusus

Sementara tujuan secara khusus antara lain sebagai berikut: 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau

angka-angka yang terdapat di sekitar anak; 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung; 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi; 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya; 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan. Beberapa teori yang mendasari perlunya kemampuan membilang pada anak. Urutan-urutan proses belajar tersebut sangat penting untuk dilakukan karena anak memerlukan berbagai pengalaman yang nyata dengan benda yang nyata pula sebelum berlanjut ke visual maupun abstrak. Berikan dorongan dengan berbagai aktifitas pelatihan, waktu untuk bereksplorasi, material untuk di manipulatif, penghargaan dan penguatan. Mengingat pada anak usia prasekolah, matematika hanya pengalaman dan bukan penguasaan.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan kemampuan mengenal Angka 1-10

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

1) Faktor Hereditas/Keturunan Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf *intelegensi* sudah ditentukan sejak lahir.

2) Faktor Lingkungan John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori *tabula rasa*. Taraf *intelegensi* ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

3) Faktor Kematangan Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

4) Faktor Pembentukan Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan *intelegensi*. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

5) Faktor Minat dan Bakat Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6) Faktor Kebebasan Keleluasaan manusia untuk berpikir *divergen* (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

### 4. Metode Pengembangan kemampuan mengenal angka 1-10

Metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal Bilangan 1-10 diantaranya adalah:

1) Metode Pemberian tugas.

Metode pemberian tugas ini diterapkan dalam kegiatan pembelajaran

dengan maksud untuk melatih rasa tanggung jawab anak untuk menyelesaikan tugas yang di berikan kepadanya. Baik tugas yang di selesaikan langsung di kelas seperti juga mengenal angka 1-10 ini juga tugas lain yang bisa diselesaikan di rumah, yang pada kenyataannya pada TK tugas rumah sangat jarang diberikan.

## 2) Metode Demontrasi.

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan.

## B. Media Puzzle Angka

### 1. Pengertian Media Puzzle angka

Media berasal dari bahasa latin yang artinya “antara”. Pengertian tersebut menggambarkan suatu perantaraan dalam penyampaian informasi dari suatu sumber kepada penerima..

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu *proses belajar mengajar*. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Jadi kesimpulan dari peneliti bahwa Alat permainan edukatif yang baik akan lebih menarik untuk anak dari pada alat permainan yang tidak didesain dengan baik, sebab anak usia 4-5 tahun biasanya menyukai alat permainan dengan contoh yang sederhana dan tidak rumit serta berwarna terang salah satu contoh permainan yang menarik yaitu permainan puzzel, karena puzzel dapat

meningkatkan kemampuan kognitif anak, sebab anak akan berpikir bagaimana puzzel tersebut dapat tersusun dengan rapi sesuai lekuk-lekuk yang sudah ada pada papan dasar dan dengan puzzel anak dapat mengenal bentuk maupun warna yang ada di puzzel tersebut. Maka dapat disimpulkan, kegunaan alat permainan edukatif dengan media puzzel untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dapat dikreasikan sesuai dengan situasi dan kondisi perkembangan anak. Penggunaan alat permainan edukatif untuk anak usia 4-5 tahun yaitu permainan dengan media puzzel.

### 2. Prosedur permainan dengan menggunakan media puzzle angka

Prosedur permainan dengan menggunakan media puzzle angka adalah : 1) guru menyiapkan semua peralatan atau media yang dibutuhkan yaitu puzzle angka, 2) menatanya di tempat yang dirasa sesuai, mendemonstrasikan kegiatan pada anak, 3) anak melakukan kegiatan dengan bermain puzzle angka, 4) menyebut urutan bilangan 1-10 yang terbentuk dari hasil gambar puzzle yang sudah ditata dengan benar.

### 3. Fungsi bermain puzzle angka.

Fungsi dari bermain puzzle angka disini diantaranya adalah sebagai berikut ini, yang pertama adalah mengatasi kesulitan yang dialami anak dalam menyusun puzzle. Pembelajaran dengan permainan edukatif dengan media puzzel dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, melalui kegiatan bermain anak diajak untuk mengenal dan belajar mengenai benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif serta dengan mengunakan perasaannya, tangannya atau seluruh tubuhnya.

## C. Kerangka Berfikir

Dalam peningkatan kemampuan anak mengenal angka 1-10 setelah

penggunaan benda konkrit. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif terutama dalam mengenal angka ini peneliti mencoba menggunakan media puzzle angka yang mana dengan media ini anak akan merasa tertarik dengan bentuk-bentuk lambang bilangan atau angka yang ada di dalam gambar yang terbentuk dari kepingan puzzle tersebut. Untuk meningkatkan kemampuan anak tersebut peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas yang diharapkan dari tindakan ini akan diperoleh hasil seperti yang diharapkan.

Kemampuan kognitif sangat penting untuk dikembangkan terutama kemampuan mengenal angka 1-10. Mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak, sehingga anak memiliki fondasi untuk mampu berpikir kritis dan sistematis. Pada kenyataannya kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 masih kurang, karena stimulasi yang diberikan tidak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Oleh sebab itu untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 harus tepat dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak, karena jika anak salah memahami suatu konsep maka akan berdampak pada pemahaman yang lainnya sehingga kemampuan anak tidak berkembang dengan baik.

## II METODE PENELITIAN

### A. Subjek dan Setting Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok A di TK Kusuma Mulia I Sumberduren Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri. Dimana siswa kelompok A ini berjumlah 26 anak yang terdiri dari 11 putra dan 15 putri. Penelitian dilakukan pada Minggu pertama sampai dengan

minggu ketiga bulan Februari 2015. Hal ini peneliti anggap penting sebagai pertimbangan menggunakan media puzzle angka.

### B. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif, yaitu kerja sama antara guru kelas yang bertindak sebagai kolaborator, dan peneliti. Peneliti bertindak sebagai perencana penelitian, pelaksana pembelajaran, pengumpul data, menganalisa data dan pelapor hasil penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang mencakup empat tahapan pada setiap siklusnya, yaitu tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Untuk merujuk siklus pertama dilakukan kegiatan refleksi awal.

### C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis data yang diperlukan
  - a. Data kemampuan kognitif anak kelompok A TK Kusuma Mulia I Sumberduren Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri.
  - b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.
2. Teknik dan Instrumen yang digunakan
  - a. Data tentang kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 anak kelompok A TK Kusuma Mulia I Sumberduren Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri.
  - b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar atau pedoman observasi. Yang gambarkan dengan tabel di bawah ini.

Tabel 3.1  
Lembar Observasi Guru

No	Item Observasi	Baik	Cukup	Kurang
1.	Penjelasan Guru sebelum menyampaikan materi			
2.	Cara Guru menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle			
3.	Guru menggali informasi dari anak selesai bermain puzzle dengan memberikan beberapa pertanyaan dan memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya			
4.	Perhatian Guru terhadap anak dalam berbicara menyampaikan cerita secara sederhana			
5.	Guru melakukan kegiatan penutup			

#### D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan, tindakan siklus I, siklus II, dan tindakan siklus III.

Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut :

1. Menghitung prosentase anak yang mendapat bintang 1, bintang 2,

bintang 3 dan bintang 4 dengan rumus

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

P : prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

f : jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N : jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapatkan bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, siklus II dan tindakan siklus III. Dimana kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah siklus III ketuntasan belajar mencapai mencapai sekurang-kurangnya 75%).

#### E. Rencana Jadwal Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam 3 siklus. Siklus I, II, dan III yang masing-masing dilaksanakan dalam satu pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 28 Januari 2015. Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 04 Februari 2015. Sedangkan siklus III dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 11 Februari 2015.

### IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

TK Kusuma Mulia I Kediri adalah merupakan TK yang ada di kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri. Yang beralamatkan di Ds sumberduren Kecamatan Tarokan dan memiliki satu ruangan kantor, dua ruangan kelas yang terdiri dari kelas Kelompok A dan kelas Kelompok B.

#### B. Deskripsi Temuan Penelitian

### 1. Kondisi Pra Tindakan

Pada kondisi sebelum dilakukan tindakan, kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 anak Kelompok A TK Kusuma Mulia I Sumberduren Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015 masih rendah. Yang dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Hasil Penilaian Unjuk Kerja  
Kemampuan Mengenal Angka 1-10  
melalui media puzzle angka  
Pra Tindakan

No	Nama	Hasil Kemampuan Kognitif Mengenal Angka 1-10				Kriteria ketuntasan minimal bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	T	B T
1	Farel		√				√
2	Faril	√					√
3	Dani	√					√
4	Gyo		√				√
5	Putra	√					√
6	Dimas			√		√	
7	Luis		√				√
8	Luqmn			√		√	
9	Pasya			√		√	
10	Udin			√		√	
11	Bayu		√				√
12	Yuni	√					√
13	April	√					√
14	Nia		√				√
15	Eka		√				√
16	Rista		√				√
17	Sisca	√					√
18	Rika			√		√	
19	Fudloh	√					√
20	Dewi	√					√
21	Alif	√					√
22	Dira	√					√
23	Sifa	√					√
24	Sintya		√				√
25	Likah	√					√
26	Nuril		√				√
Jumlah		12	9	5	0	5	15
Prosentase		46%	35%	19%	0%	19%	81%

Berdasarkan Tabel 4.2 menjelaskan bahwa prosentase anak yang

mendapatkan bintang satu sebesar 46% atau sebanyak 12 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang dua sebesar 35% atau sebanyak 9 anak, sedangkan prosentase anak yang mendapatkan bintang tiga sebesar 19% atau sebanyak 5 anak dan tidak ada anak yang mendapatkan bintang empat.

### 2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

1) Data Kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 anak

Hasil Penilaian Unjuk  
Kerja Kemampuan Mengenal Angka 1-  
10 melalui media puzzle angka Siklus I

No	Nama	Hasil Kemampuan Kognitif Mengenal Angka 1-10				Kriteria ketuntasan: minimal bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tunt	Blm Tunt
1	Farel		√				√
2	Faril	√					√
3	Dani	√					√
4	Gyo		√				√
5	Putra	√					√
6	Dimas			√		√	
7	Luis		√				√
8	Luqmn			√		√	
9	Pasya			√		√	
10	Udin			√		√	
11	Bayu		√				√
12	Yuni	√					√
13	April	√					√
14	Nia		√				√
15	Eka		√				√
16	Rista		√				√
17	Sisca	√					√
18	Rika			√		√	
19	Fudloh	√					√
20	Dewi	√					√
21	Alif	√					√
22	Dira	√					√
23	Sifa	√					√
24	Sintya		√				√
25	Solikah	√					√
26	Nuril		√				√
Jumlah		5	15	6	0	6	20



Prosentase	19 %	58 %	23%	0%	23%	77%	Observasi pelaksanaan tindakan pada siklus III dengan menggunakan instrumen Observasi Guru.
------------	------	------	-----	----	-----	-----	---

**3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II**

1) Data Kemampuan Kognitif Mengenal Angka 1-10 anak

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengenal Angka 1-10 melalui media puzzle angka Siklus II

no	Nama	Hasil kemampuan Kognitif Mengenal Angka 1-10				Kriteria ketuntasan: minimal bintang 3	
		★	★★	★★★	★★★★	T	B T
1	Farel		√				√
2	Faril			√		√	
3	Dani			√		√	
4	Gyo		√				√
5	Putra		√				√
6	Dimas				√	√	
7	Luis			√		√	
8	Luqmn				√	√	
9	Pasya				√	√	
10	Udin				√	√	
11	Bayu			√		√	
12	Yuni		√				√
13	April			√		√	
14	Nia			√		√	
15	Eka			√		√	
16	Rista			√		√	
17	Sisca			√		√	
18	Rika			√		√	
19	Fudloh			√		√	
20	Dewi		√				√
21	Alif		√				√
22	Dira			√		√	
23	Sifa			√		√	
24	Sintya			√		√	
25	likah		√				√
26	Nuril			√		√	
Jumlah		0	7	15	4	19	7
Prosentase		0%	27%	58%	15%	73%	27%

**4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III**

Tahap Observasi dilakukan oleh peneliti beserta kolabolator yaitu guru selama penelitian berlangsung.

Berikut ini adalah hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus III :

1) Data Kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 anak

Tabel 4.9  
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengenal Angka 1-10 melalui media puzzle angka Siklus III

no	Nama	Hasil kemampuan kognitif mengenal angka 1-10				Kriteria ketuntasan: minimal bintang 3	
		★	★★	★★★	★★★★	Tunt	Blm Tunt
1	Farel		√				√
2	Faril			√		√	
3	Dani			√		√	
4	Gyo			√		√	
5	Putra			√		√	
6	Dimas				√	√	
7	Luis			√		√	
8	Luqman		√				√
9	Pasya				√	√	
10	Udin				√	√	
11	Bayu		√				√
12	Yuni			√		√	
13	April			√		√	
14	Nia			√		√	
15	Eka			√		√	
16	Rista				√	√	
17	Sisca			√		√	
18	Rika			√		√	
19	Fudloh		√				√
20	Dewi		√				√
21	Alif		√				√
22	Dira				√	√	
23	Sifa				√	√	
24	Sintya				√	√	
25	likah				√	√	
26	Nuril			√		√	
Jumlah		0	6	9	11	20	6
Prosentase		0 %	23%	35%	42%	77%	23%

**C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan**

## 1. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang dicapai pada pratindakan dan siklus I, ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti, baik positif maupun negatif sebagai konsekuensi dari diterapkannya strategi pembelajaran ini. Beberapa catatan negatif yang belum teratasi pada siklus I dan II, telah dilakukan perbaikan pada siklus III agar capaian hasil yang diperoleh lebih baik.

## 2) Pengambilan Kesimpulan

Dengan demikian dalam proses mengajar, khususnya dalam hal meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 melalui kegiatan bermain puzzle angka pada anak Kelompok A TK Kusuma Mulia I Sumberduren dapat meningkat. Dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan berhasil atau mencapai ketuntasan.

Tabel 4.12

Hasil penilaian Kemampuan  
Mengurutkan Lambang Bilangan 1-10  
mulai Pra tindakan sampai dengan  
pelaksanaan siklus III

No	Hasil Penilaian	Pra Tind	Tind Siklus I	Tind Siklus II	Tind Siklus III
1	Bintang 1	46%	15%	0%	0%
2	Bintang 2	35%	58%	27%	23%
3	Bintang 3	19%	23%	58%	35%
4	Bintang 4	0%	0%	15%	42%
Jumlah		100%	100%	100%	100%

Seperti yang dijelaskan pada tabel 4.12 diatas bahwa peningkatan prosentase kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak melalui kegiatan bermain puzzle angka meningkat dari pra tindakan 19%, siklus I sebesar 23%, siklus II Sebesar 73% dan siklus III sebesar 77% dengan nilai

peningkatan dari siklus I dan siklus III sebesar 54%.

Keberhasilan terjadi pada siklus III dengan diperoleh data prosentase kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 anak sebesar 77%. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%. Berarti tindakan guru berhasil dengan demikian *diterima*.

## D. Kendala dan Keterbatasan

### 1. Kendala

Dalam penelitian ini, selama pelaksanaan hanya terjadi sedikit kendala. Karena penggunaan media puzzle angka jadi yang di dapat melalui pembelian dimana harga alat bermain puzzle angka dirasa masih mahal. Sedangkan bermain puzzle angka yang medianya dari bahan aslinya, membutuhkan waktu agak lama dalam persiapannya.

### 2. Keterbatasan

Sedangkan keterbatasan yang peneliti dapati dalam melaksanakan penelitian ini terdapat pada saat pelaksanaan siklus I dimana keterbatasan ruangan kelas karena adanya meja dan kursi dan juga jumlah media puzzle angka yang masih kurang ini sangat mempengaruhi hasil penelitian, namun hal tersebut dapat diatasi dengan baik.

## VPENUTUP

### A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis dan hasil pengujian selanjutnya disimpulkan bahwa penerapan kegiatan melalui media puzzle angka dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak kelompok A TK Kusuma Mulia I Sumberduren Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri.

### B. SARAN – SARAN

Adapun saran-saran tersebut antara lain :

1. Bagi Guru TK untuk dapat menggunakan kegiatan permainan puzzle angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak, karena kegiatan ini sangatlah menarik bagi anak dan masih jarang digunakan.
2. Bagi Kepala Sekolah dan Pengurus Yayasan supaya menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran serta mensosialisasikan media pembelajaran yang dapat menunjang dan meningkatkan hasil belajar anak, terutama media pembelajaran yang murah, aman, dan tahan lama.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiah, S. Dkk. (Ed) 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Cet.10). Jakarta. Universitas Terbuka.
- Ana. 2011. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengetahuan Membilang 1-10 Dengan Menyusun Puzzle*. Makalah disajikan dalam Skripsi Pendidikan. Dalam Ghendek. Blogspot, (Online), tersedia: <http://ghendek.blogspot.com/2011/12/skripsi-pendidikan-upayameningkatkan.html>, diunduh 12 Desember 2014.
- Arikunto Suharsimi dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif*. Jakarta.
- Dhieni, N dkk. (Ed) 2008. *Metode Pengembangan bahasa* (Cet.8). Jakarta. Universitas Terbuka.
- Hariyanto, Spd. 2012. *Pengertian Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam belajar psikologi.com 21 Januari 2012, (Online), <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>, diunduh pada 24 November 2014.
- Lathifah, AU. 2014. *Membilang Pada Anak Usia Dini*. Makalah disajikan dalam Childhood Golden Age Monday, 13 Januari 2014. (Online), diunduh 4 Oktober 2014.
- Papierpoint. 2012. *Pengertian Kognitif*. Makalah disajikan dalam Lady Boutiques 17 Agustus 2012, (Online), tersedia: <http://papierpoint.com/2012/08/17/pengertian-kognitif/>, diunduh 24 November 2014.
- Prima Suci R. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Makalah disajikan dalam perkembangan anak, 08 Juni 2013. *Be Sparklyng women by inner beauty*, (Online), <http://primazip.wordpress.com/2013/06/08/perkembangan-kognitif-anak-usia-dini/>, diunduh pada 15 Oktober 2014.
- Sujiadiss. 2013. *Definisi Kognitif*. Makalah disajikan dalam Slide sare 29 Maret 2013, (Online), diunduh pada 4 Januari 2015.
- Sujiono, YN dkk. (Ed). 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. (Cet.13). Jakarta. Universitas Terbuka.
- Tamrin, AW. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1 sampai 10 Dengan Menggunakan Kartu Remi Pada Anak Kelompok A TK Si Kuncung Dambalo Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara*. (Online). Tersedia: <http://www.academia.edu/>, diunduh pada 25 November 2014.
- Titin. 2014. *Membilang dengan Menunjuk Benda (Mengenalkan konsep bilangan dengan benda) sampai 10*. Makalah disajikan dalam Semoga Berm

manfaat, Padang 16 Februari 2014, dalam Blog, (Online), tersedia: <http://titinkusayang.blogspot.com/2014/02/membilang-dengan-menunjuk-benda.html> diunduh 25 November 2014.

Wargo, CS. 2010.

Belajar Matematika Untuk Anak Usia Dini. Makalah disajikan Pada Consultant and Academic Specialist 15 Februari 2010. Dalam Early Childhood Education, Training and Consulting, (Online). Tersedia: <http://consultant-academicspecialist.blogspot.com/2010/02/belajar-matematika-untuk-anak-usia-dini.html>, diunduh pada 12 Desember 2014

Wikipedia. Membilang. Wikipedia bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas. (Online), tersedia <http://ms.wikipedia.org/wiki/Membilang>, diunduh 4 Oktober 2014.

Zarhadi. 2013. Definisi

Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik.

Makalah disajikan dalam Adidilib88. Blogspot.com 19 September 2013 (Online), tersedia: <http://adidilib88.blogspot.com/2013/09/definisi-kognitif-afektif-an.html>, diunduh 24 November 2014.

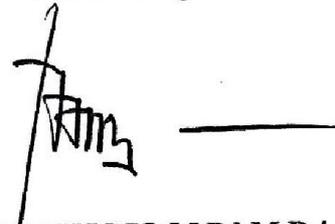
Pembimbing I



**VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi**  
NIDN : 0704118202

Kediri, 14 April 2015

Pembimbing II



**Drs. KUNTOJOJO, M.Pd, M.Psi**  
NIDN : 0717015501