MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI PERMAINAN KARTU ATRAKTIF PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA 02 SUKOREJO KECAMATAN UDANAWU KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2013/ 2014

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Kesarjanaan (Sarjana Pendidikan S-1) Program Studi Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini pada Fakultas Kegutuan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Oleh :

MUKAROMAH
NPM. 12.1.01.11.0323P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2014

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

MUKAROMAH
NPM. 12.1.01.11.0323P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI PERMAINAN KARTU ATRAKTIF PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA 02 SUKOREJO KECAMATAN UDANAWU KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2013/ 2014

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri

Tanggal : 21 Maret 2014

Pembimbing I	Pembimbing II
ANIK LESTARININGRUM, M.Pd	**DEMA YULIANTO, M.Psi**
NIDN. 0708027803	NIDN. 0710078203

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

MUKAROMAH
NPM. 12.1.01.11.0323P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI PERMAINAN KARTU ATRAKTIF PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA 02 SUKOREJO KECAMATAN UDANAWU KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2013/ 2014

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri
Tanggal : 28 Maret 2014

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:		Tanda Tangan
1. Ketua	: **Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd**	
2. Penguji I	: **Dema Yulianto, M.Psi**	
3. Penguji II	: **Anik Lestariningrum, M.Pd**	

Mengetahui,
Dekan FKIP
Universitas Nusantara PGRI Kediri

UNIVERSITAS NUSANTARA FKIP PGRI KEDIRI

Dr. Sulistiono, M.Si
NIDN.000707076801

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI PERMAINAN KARTU ATRAKTIF PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA 02 SUKOREJO KECAMATAN UDANAWU KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2013/ 2014

MUKAROMAH

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp (0354) 776706 Kediri 64112

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil belajar pada ranah kognitif mengenal konsep bilangan 1 -20 pada TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Udanawu Blitar masih rendah, hal itu terlihat lebih dari 60% anak masih kesulitan untukbelajar berhitung.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah penerapan permainan kartu atraktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-20 ?, (2) Apakah penerapan permainan kartu atraktif dapt meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenalkonsep bilangan 1-20 ?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok B TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Udanawu Blitar. Penelitian ini dilaksanakan tiga siklus, menggunakan instrumen RKH, lembar observasi aktivitas anak dan guru, dan pedoman unjuk kerja.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penerapan permaianan kartu atraktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1- 20 anak kelompok B TK Dharma wanita 02 Sukorejo Udanawu Blitar.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan (1) Tujuan pokok penerapan permainan kartu atraktif adalah untuk meningkatkan kemampuan atraktif dalam mengenal konsep bilangan 1-20 pada anak kelompok B.

Kata kunci : kognitif, konsep bilangan 1- 20, permainan kartu atraktif

I. PENDAHULUAN

Pendidikan di Taman Kanak Kanak (TK) dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sesuai perkembangan anak didik.Pelaksanaan pendidikan tersebut harus terencana, terprogram, dan tetap memperhatikan tingkat perkembangan anak. Penggunaan metode belajar mengajar di TK disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan kemampuan anak didik.

Tugas utama Taman Kanak Kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/ perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar. Mengajarkan berhitung dan memahami konsep konsep bilangan/ angka di Taman Kanak-Kanak dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan. Mengajarkan konsep bilangan dengan benda benda/ gambar di Taman Kanak-Kanak dapat dilaksanakan dengan bermain, oleh sebab itu perlu adanya panduan yang membuat prinsip dan pola mengenalkan keterampilan memasangkan lambang bilangan dengan gambar yang sesuai dengan tahap tahap perkembangan anak baik dari segi psikologis maupun pedagogik.

Permainan berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi,sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut disekolah dasar,seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat,dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Selain itu permainan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Istilah kognitif atau kognisi berasal dari bahasa latin *cognoscere*yang artinya mengetahui. Kognisi dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat dalam Tedjasaputra, (2001). Proses rumit yang terjadi dalam sebuah computer sama rumitnya dengan yang terjadi di dalam otak manusia. Seperti halnya computer, otak manusia juga menerima informasi, memprosesnya kemudian member jawaban. Proses jalannya informasi tersebut pada manusia disebut *kognisi*.

Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa kognitif adalah istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan.

2. Teori-Teori Perkembangan Kognitif

1) Teori Behaviorisme

Manusia dilahirkan disertai kemampuan atau kapasitas untuk belajar dari pengalaman hidupnya.

2) Teori dari Jean Piaget

Perkembangan awal yang dialami oleh seorang anak awal (*early children*) berada dalam tahap sensori-motorik, yakni suatu tahap dimana individu mengembangkan kemampuan kognitif melalui pengalaman individu dan aktivitas langsung dengan menyentuh, memegang, meraba objek bendanya.

3) Teori Psikometrik

Yang dimaksud dengan psykometrik *(psychometric)* ialah upaya untuk memperoleh suatu gamabaran kemampuan mental individu atau kelompok dengan cara melakukan pengukuran psikologis.

4) Teori Proses Informasi

Teori Proses Informasi *(informasion processing theory)*yaitu suatu teori yang membantu mengenai proses individu dalam memahami,menyerap dan menggunakan informasi yang diperoleh dari lingkungannya untuk menghadapi suatu permasalahan di dalam hidupnya.

3. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1) Piaget dalam Mudjito, (2007) membagi empat tingkatan tahapan perkembangan kemampuan otak untuk berfikir mengembangkan pengetahuan (kognitif), yaitu tahapan sensori motor, pra operasional konkrit,operasional konkrit, dan operasional formal. Anak Taman Kanak kanak berada pada tahapan pra operasional konkrit (2 -7 tahun). Dikatakan pra operasional konkrit karena anak telah menggunakan logika pada tempatnya.

4. Sifat-Sifat Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam Desmita, (2009) menemukan beberapa konsep dan prinsip tentang sifat-sifat perkembangan kognitif anak diantaranya :

1) Anak adalah pembelajar yang aktif.
2) Anak mengorganisasi apa yang mereka pelajari dari pengalamannya.
3) Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui proses asimilasi dan akomodasi.

4) Proses ekuilibrasi menunjukkan adanya peningkatan ke arah bentuk-bentuk pemikiran yang lebih kompleks.

5. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Karakteristik kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun antara lain :

1) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran.
2) Tertarik dengan huruf dan angka, ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya serta menghitungnya.
3) Telah mengenal sebagian warna.
4) Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi kesekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu.
5) Mengenal bilangan dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorialnya).
6) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mampu membaca, menulis, dan berhitung.

6. Mengenal Konsep bilangan 1 – 20

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dengan mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Anak belajar berhitung bukan dari mengerjakan LK (lembar kerja) tetapi dari berbagai aktivitas permainan.

Contoh:

a. Ketika anak menata meja, ia belajar tentang memasangkan benda yang sesuai, sendok dan garpu, sepatu dan tatakannya, dan seterusnya.
b. Saat anak bermain balok, anak belajar tentang perbedaan dan seterusnya. Karena itu mengenalkan konsep bilangan melalui permainan sangat bermanfaat.

B. Permainan Kartu Atraktif

1. Arti Bermain Bagi Anak

Dunia anak adalah dunia bermain, setiap anak yang sehat akan selalu mempunyai dorongan untuk bermain. Bermain itu alamiah dan spontan, dengan bermain anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi dirinya, anak akan menemukan dirinya, memberikan peluang bagi anak untuk berkembang, anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik, secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Pendekatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar, sehingga pembelajaran menjadi semakin bermakna karena:

1) Bermain itu belajar, dengan bermain dapat meningkatkan pengetahuan, memperjelas materi yang dipelajari di kelas dan menumbuhkan rasa ingin tahu.
2) Bermain itu bergerak, dengan bergerak dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasar.

2. Manfaat Bermain di Taman Kanak-kanak

Manfaat yang dapat dipetik dari dari kegiatan bermain dalam Montolalu, (2012) yaitu:

a) Bermain memacu krerativitas
b) Bermain mencerdaskan otak
c) Bermain mengurangi konflik
d) Bermain melatih empati
e) Bermain mengasah pancaindera
f) Bermain sebagai media terapi
g) Bermain itu melakukan penemuan

3. Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak

Beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak adalah sebagi berikut:

a) Tingkat Perkembangan Mental Anak
b) Masa Peka Berhitung pada Anak
c) Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya

4. Kartu Atraktif

Kartu atraktif adalah kartu yang dibuat dari kertas manila yang dibentuk dengan berbagai bentuk dan warna yang bagian tengahnya di beri angka- angka, dengan kartu atraktif dibuat sedemikian rupa tersebut diharapkan anak-anak menjadi tertarik untuk menggunakan kartu tersebut sebagai alat permainan sekaligus untuk belajar dalam memahami konsep bilangan 1-20.

Kartu atraktif ini adalah hasil buatan atau hasil kreatifitas guru, ini adalah suatu upaya membangun kreatifitas guru dalam mengembangkan dan menerapkan alat permainan/ peraga pada pembelajaran, dan diharapkan penggunaan kartu ini dapat memotivasi dan meningkatkan minat guru dalam berimprofisasi membuat instrumen pengajaran.

5. Langkah Langkah Permainan Kartu Atraktif

1) Tahap persiapan, guru mempersiapkan alat-alat untuk permainan, guru mengajak mengamati alat permainan.
2) Tahap pelatihan, guru menjelaskan tentang cara permainan dan aturan permainan,guru memberikan contoh langkah-langkah permainan
3) Tahap palaksanaan, anak mengambil keong warna dan mengelompokkan sesuai dengan warnanya kemudian anak mencari angka yang sesuai dengan keong yang diambilnya. Dalam satu kelompok dibagi menjadi dua kelompok kecil yaitu kelompok sebelah kiri dan kelompok sebelah kanan. Kelompok sebelah kiri mengambil sejumlah keong warna kemudian dihitung jumlahnya dan memberi angka yang sesuai, kelompok sebelah kanan mengambil kartu atraktif kemudian mengambil keong warna yang sesuai dengan jumlah angka yang ada di kartu atraktif.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

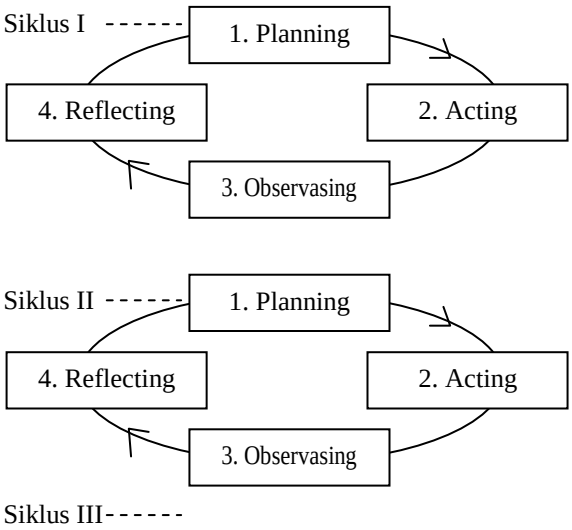
Subjek dan setting penelitian ini adalah anak kelompok B TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar, dengan jumlah siswa 22 anak, yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada semester II Tahun Ajaran 2013/2014.Alasan memilih TK Dharma Wanita 02 Sukorejo karena di TK Dharma Wanita 02 Sukorejo belum pernah dilakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu dalam Sa'dun, (2009)

Model siklus yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc.Taggart dalam Sa'dun, (2009).

1. Perencaaan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Observasi
4. Refleksi



Gambar 3.1 Tahap-Tahap penelitian tindakan kelas menurut Kemis & Mc. Taggart dalam Sa'dun, (2009)

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang akan dilakukan dalam pengumpulan data dalam penelitian tindakan adalah observasi dan dokumentasi foto-foto selama kegiatan pembelajaran siklus I, siklus II dan siklus III.

2. Instrumen Penelitian

a. Instrumen Penelitian Untuk Anak
Instrumen penelitian yang digunakan yaitu pedoman unjuk kerja

Tabel 3.1 Format lembar observasi Unjuk Kerja Anak

No	Item Observasi	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1	Keaktifan anak dalam melaksanakan kegiatan				
2	Ketepatan anak dalam menjawab pertanyaan guru				
3	Kemandirian anak dalam mengerjakan tugas				
4	Rasa senang yang ditunjukkan anak pada saat kegiatan pembelajaran				

b. Instrumen Penelitian Untuk Guru
Instrumen penelitian yang digunakan untuk guru berupa pedoman observasi

Tabel 3.2 Lembar Observasi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran

No	Aspek yang Diobservasi	A	B	C	D
1	Apersepsi				
2	Nada dan Suara				
3	Metode Pembelajaran				
4	Pemberian Motivasi				
5	Sistematika penyajian				
6	Memberikan umpan balik				

C. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa data kualitatif. Miles dan Huberman dalam Sugiyono, (2007) menjelaskan bahwa dalam kegiatan analisa data ada tiga kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Standar nilai keberhasilan klasikal dalam penelitian ini ditetapkan minimal 80%. Artinya kemampuan berhitung anak dinyatakan meningkat jika rata-rata ketuntasan dalam kelas mencapai minimal 80%.

Prosentase untuk keseluruhan komponen penilaian dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Prosentase anak yang mendapat bintang tertentu

f : Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu

N : Jumlah anak keseluruhan x nilai tertinggi

D. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : 19 Pebruari 2014
Siklus II : 26 Pebruari 2014
Siklus III : 5 Maret 2014

IV. HASIL PENELIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di Kelompok B TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Udanawu Blitar dengan jumlah siswa 22 anak dan hadir semua.

B. Diskripsi Temuan Penelitian

1. Siklus I

Siklus I dilaksanakan sesuai rencana yaitu pada hari Rabu, 19 Pebruari 2014 dengan tema pekerjaan sub tema macam-macam pekerjaan. Pada pertemuan ini jumlah anak yang hadir 22 anak dan satu observer sebagai teman sejawat.

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Unjuk Kerja dalam Mengenal Konsep Bilangan 1-20 pada Siklus I

No	Nama	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal Bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Blm Tuntas
1	AK	√					√
2	AZ		√				√
3	BL		√				√
4	ND			√		√	
5	CK	√					√
6	BG		√				√
7	BY	√					√
8	NB			√		√	
9	SI		√				√
10	FN		√				√
11	NZ			√		√	
12	RW	√					√
13	BS			√		√	
14	BN		√				√
15	BP	√					√
16	RI	√					√
17	NA			√		√	
18	SY		√				√
19	DB		√				√
20	DN		√				√
21	DM			√		√	
22	TY		√				√
Jumlah		**6**	**10**	**6**		**6**	**16**
Prosentase		**27,27**	**45,45**	**27,27**		**27,27**	**72,73**

Sedangkan untuk hasil observasi guru sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran

No	Aspek yang Diobservasi	A	B	C	D
1	Apersepsi		√		
2	Nada dan Suara		√		
3	Metode Pembelajaran			√	
4	Pemberian Motivasi			√	
5	Sistematika penyajian		√		
6	Memberikan umpan balik			√	
Jumlah		**-**	**3**	**3**	
Prosentase			**50**	**50**	

Hasil pengamatan dan temuan selama dalam pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut :

1) Ketepatan dalam memasangkan lambang bilangan dengan jumlah benda masih kurang tepat.
2) Anak-anak masih kurang teliti dalam menyebutkan nama bilangan pada kartu atraktif.
3) Masih ada anak yang belum tuntas dalam pembelajaran dikarenakan belum terfokus (belum berkonsentrasi) dalam mengerjakan tugas yang sudah disiapkan oleh guru.
4) Nilai ketuntasan klasikal anak adalah 22,27%. Hal ini belum memenuhi standar minimal oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada Siklus II

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan sesuai rencana yaitu pada hari Rabu, 26 Pebruari 2014 dengan tema pekerjaan sub tema tugas-tuga pekerjaan. Pada pertemuan ini jumlah anak yang hadir 22 anak dan satu observer sebagai teman sejawat.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Unjuk Kerja dalam menyebut urutan bilangan 1 sampai 20 pada Siklus II

No	Nama	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal Bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Blm Tuntas
1	AK	√					√
2	AZ		√				√
3	BL			√		√	
4	ND			√		√	
5	CK		√				√
6	BG		√				√
7	BY		√				√
8	NB			√		√	
9	SI			√		√	
10	FN			√		√	
11	NZ			√		√	√
12	RW	√					√
13	BS		√				√
14	BN		√				√
15	BP	√					√
16	RI			√		√	
17	NA				√	√	
18	SY				√	√	
19	DB		√				√
20	DN		√				√
21	DM			√		√	
22	TY		√				√
Jumlah		**3**	**9**	**8**	**2**	**10**	**12**
Prosentase		**13,63**	**40,90**	**36,36**	**9,09**	**45,45**	**54,55**

Sedangkan untuk hasil observasi guru sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Observasi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran

No	Aspek yang Diobservasi	A	B	C	D
1	Apersepsi		√		
2	Nada dan Suara		√		
3	Metode Pembelajaran		√		
4	Pemberian Motivasi			√	
5	Sistematika penyajian		√		
6	Memberikan umpan balik			√	
Jumlah		**-**	**4**	**2**	
Prosentase			**66,67**	**33,33**	

Setelah diadakan evaluasi hasil kemampuan kognitif anak pada siklus II didapatkan bahwa adanya peningkatan dalam kemampuan kognitif anak. Hal ini disebabkan adanya anak yang tadinya bingung dan diam

mulai memahami, aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan yang diberikan.

3. Siklus III

Siklus III dilaksanakan sesuai rencana yaitu pada hari Rabu, 5 Maret 2014 dengan tema pekerjaan sub tema tempat-tempat pekerjaan. Pada pertemuan ini jumlah anak yang hadir 22 anak dan satu observer sebagai teman sejawat.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Unjuk Kerja dalam Menyebut Hasil Penjumlahan Dan Pengurangan 1-20 pada Siklus III

No	Nama	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal Bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Blm Tuntas
1	AK		√				√
2	AZ			√		√	
3	BL				√	√	
4	ND				√	√	
5	CK			√		√	
6	BG			√		√	
7	BY			√		√	
8	NB				√	√	
9	SI				√	√	
10	FN				√	√	
11	NZ				√	√	
12	RW		√				√
13	BS				√	√	
14	BN			√		√	
15	BP		√				√
16	RI				√	√	
17	NA				√	√	
18	SY				√	√	
19	DB			√		√	
20	DN			√		√	
21	DM				√	√	
22	TY			√		√	
Jumlah			**3**	**8**	**11**	**19**	**3**
Prosentase			**13,63**	**36,36**	**50**	**86,36**	**13,64**

Sedangkan untuk hasil observasi guru sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil Observasi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran

No	Aspek yang Diobservasi	A	B	C	D
1	Apersepsi	√			
2	Nada dan Suara		√		
3	Metode Pembelajaran		√		
4	Pemberian Motivasi	√			
5	Sistematika penyajian		√		
6	Memberikan umpan balik		√		
Jumlah		**2**	**4**		
Prosentase		**33,33**	**66,67**		

Hasil pengamatan dan temuan selama dalam proses pembelajaran pada Siklus III adalah sebagai berikut :

1) Anak-anak sudah terlibat secara aktif dalam kegiatan permainan dengan kartu atraktif
2) Ketepatan dalam menjumlahkan benda dengan bilangan sudah ada kecocokan.
3) Dalam hal kemandirian dalam mengerjakan tugas sudah baik.
4) Anak-anak merasa senang dengan permainan kartu atraktif sehingga tidak merasa bosan.

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Siklus I

Berdasarkan dari hasil siklus I dapat didiskripsikan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada Siklus I belum mencapai ketuntasan. Hal ini dapat ditunjukkan dari prosentase hasil penilaian pada Siklus I yaitu prosentase Bintang 1 27,27%, Bintang 2 45,45% dan Bintang 3 27,27%. Walaupun peneliti sudah berusaha namun masih banyak kelemahan-kelemahan sehingga hasil belajar anak belum maksimal dan dikategorikan belum mencapai ketuntasan

Dalam siklus I kegiatan guru dalam pembelajaran dengan hasil kategori baik 50% dan kategori cukup 50%.

Siklus II

Berdasarkan hasil analisis pada Siklus II dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari tabel Siklus II yaitu Bintang 1 13,63%, Bintang 2 40,90%, Bintang 3 36,36% dan Bintang 4 9,09%. Meskipun sudah mengalami peningkatan tetapi belum

sesuai dengan harapan peneliti. Pada pertemuan berikutnya peneliti melanjutkan kegiatan yang telah dicapai dengan berusaha mengatasi kendala yang masih ada yaitu dengan memperhatikan hasil analisis masalah pada Siklus II.

Dalam siklus II kegiatan guru dalam pembelajaran mengalami peningkatan kategori baik menjadi 66,67 %.

Siklus III

Berdasarkan hasil pengamatan anak dan hasil analisis terhadap semua kegiatan terlihat adanya peningkatan hasil belajar anak dalam proses kegiatan pembelajaran dikarenakan peneliti mampu menciptakan permainan yang membawa anak secara aktif ikut berperan dan menarik minat anak. Sehingga hasil prosesntase pada Siklus III mengalami peningkatan dari 45,45% pada siklus II menjadi 86,36% pada Siklus III. Dan sudah memenuhi standar minimal yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 80%.

Dari hasil kegiatan siklus III kegiatan guru yang mencapai kategori sangat baik dengan prosentase 33,33 % yaitu aspek apersepsi dan pemberian motivasi.

D. Kendala dan Keterbatasan

Berdasarkan hasil temuan peneliti ada kendala yag dihadapi yaitu karena peneliti baru sekali ini mengadakan penelitian maka kesulitan dalam merancang sebuah bentuk permainan dan alat permainan yang sesuai dengan tema dan dapat menarik minat anak untuk belajar.

Sedangkan faktor keterbatasanya yaitu Karena alat permainan berupa keong warna, apabila keong tersebut untuk berebut anak-anak dan jatuh maka keong tersebut mudah pecah, ruang gerak anak yang masih kurang bebas, karena ruangan yang kurang luas.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis dan hasil-hasil pengujian, selanjutnya disimpulkan sebagai berikut :

Penerapan permainan kartu atraktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-20 anak kelompok B TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Udanawu Blitar.

B. Saran-Saran

Berdasarkan latar belakang masalah dan kesimpulan selanjutnya disampaikan saran-saran sebagai berikut :

1. Untuk Guru TK
   Guru hendaknya selalu mempunyai kreatifitas dalam menggunakan strategi pembelajaran yang diberikan kepada anak TK, agar pembelajaran menarik dan tidak membosankan
2. Untuk Lembaga
   Lembaga hendaknya melengkapi fasilitas untuk permainan anak yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran
3. Untuk Peneliti Selanjutnya
   Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mencoba penelitian dengan masalah yang lain dengan menggunakan bentuk-bentuk permainan yang lebih menarik bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

Konsep Dasar Pengembangan Anak usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka. Depdiknas

Angkowo dan Kosasih. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka

Arikunto, Suharsini. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka cipta

Arsyad, Ashar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada

Arsyad, Ashar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada

Depdiknas. 2004. Kurikulum 2004, *Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta: Puskur Balibang. Depdiknas

Depdiknas .2006. *Pedoman Pembelajaran Di Taman Kank- Kanak* : Jakarta. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-kanak* Jakarta. Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah

Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Remaja Rosda Karya

Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Erlangga

Ibrahim, dkk. 2000. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang

Masitoh. 2006. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta. Universitas Terbuka

Montolalu. 2012. *Bermain dan Permainan Anak*. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka

Mudjito. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar

Rahadi, Aristo. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Depdiknas

Sadiman, Arif. 1996. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sugiyono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Sujiono. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Grasindo

Universitas Nusantara PGRI Kediri. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri

Yuliani, N. 2009. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta. PT. Indeks

Kediri, 29 Mei 2014

Pembimbing I	Pembimbing II
ANIK LESTARININGRUM, M.Pd	**DEMA YULIANTO, M.Psi**
NIDN. 0708027803	NIDN. 0710078203