MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA 1-20 MENGGUNAKAN MEDIA KOTAK AJAIB PADA ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK AL HIDAYAH 1B SUKOREJO UDANAWU BLITAR

Artikel Penelitian

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

OLEH :

JUMROTUL MUTAKIN
NPM. 12.1.01.11.0341P

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

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

JUMROTUL MUTAKIN
NPM. 12.1.01.11.0341P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA 1-20 MENGGUNAKAN MEDIA KOTAK AJAIB PADA ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK AL HIDAYAH 1B SUKOREJO UDANAWU BLITAR

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

ii

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

JUMROTUL MUTAKIN
NPM. 12.1.01.11.0341P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA 1-20 MENGGUNAKAN MEDIA KOTAK AJAIB PADA ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK AL HIDAYAH 1B SUKOREJO UDANAWU BLITAR

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 ANGKA 1-20 MENGGUNAKAN MEDIA KOTAK AJAIB PADA ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK AL HIDAYAH 1B SUKOREJO UDANAWU BLITAR

JUMROTUL MUTAKIN

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 dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, disebabkan akibat suasana yang monoton, pasif dan membosankan. Hal tersebut nampak dari motifasi kegiatan mengenal angka yang rendah, yang pada akhirnya hasilnya pun rendah.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah penerapan media kotak ajaib untuk meningkatkan motifasi dan hasi lbelajar siswa. (2). Apakah penerapan media kotak ajaib dapat meningkatkan hasil belajar anak dalamkemampuan kognitif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian anak TK AL HIDAYAH 1B Sukorejo Udanawu Blitar, penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa RPP, lembar observasi penugasan anak, dan lembar observasi aktifitas guru.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Melalui siklus tindakan pembelajaran dapat ditemukan langkah langkah yang efektif penerapan pembelajaran melalui media kotak Ajaib untuk meningkatkan motifasi dan belajar anak. (2). Melalui siklus tindakan pembelajaran media kotak ajaib terbukti dapat meningkatkan hasil belajar anak.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan (1) Tujuan pokokpenggunaan media kotak ajaib adalah untuk mengembangkan kemampuankognitif , oleh sebab itu guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mengutamakan proses yang mendukung terciptanya suasana kerja kelompok. (2) Guru masih perlu meneliti terus menerus, untuk membuktikan apakah pembelajaran mediakotak ajiab sesuai dengan seluruh karateristik materi dan karakteristik anak.

Kata Kunci : media kotak ajaib, meningkatkan kemampuan kognitif

I. PENDAHULUAN

Usia pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Pada usia tersebut dilakukan pengembangan berbagai potensi anak yang meliputi kemampuan dasar yaitu kemampuan bahasa, kognitif, fisik motorik kasar dan fisik motorik halus. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat, dirasa, didengar, dicium ataupun diraba melalui panca indranya.

Pada anak usia dini minat anak terhadap angka umumnya sangat besar disekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka sering kali ditemui di mana-mana, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender, bahkan angka pada kue ulang tahun. Maka dapat dikatakan angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah berhitung sudah diberikan atau dikenalkan pada anak. Mengenal angka pada anak usia dini merupakan langkah awal usaha guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak yang ditujukan untuk mengembangkan kemungkinan untuk memecahkan masalah, menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa pada anak.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Istilah kognitif / kognisi berasal dari bahasa latin *cognoscere* yang artinya mengetahui. Kognisi dapat pula diartikan sebagai pemahaman terhadap pengetahuan atau kemampuan untuk memperoleh pengetahuan. Kognitif juga diartikan suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkansuatu kejadian atau peristiwa. Sedangkan Chaplin (dalam Desmita, 2009) dijelaskan bahwa kognisi adalah konsep umum yang mencangkup semua bentuk pengenalan, termasuk di dalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai.

Sejumlah ahli psikologi juga menggunakan istilah *thingking* atau pikiran ini untuk menunjuk pengertian yang sama dengan *cognition* (kognisi), yang mencakup berbagai aktivitas mental, seperti: penalaran, pemecahan masalah, dan pembentukan konsep-konsep. Menurut Atkinsan (dalam Desmita, 2009) mengartikan berpikir sebagai kemampuan membayangkan dan menggambarkan benda atau peristiwa dalam ingatan dan bertindak berdasarkan penggambaran. Pemecahan masalah yang berdasarkan pikiran dibedakan dengan pemecahan masalah melalui manipulasi yang nyata.

Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran 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

Menurut para ahli psikologi Harris, dkk dan kawan - kawan untuk memahami perkembangan kognitif ada 4 yakni:

a) Teori Behaviorisme

Manusia dilahirkan dengan disertai kemampuan atau kapasitas untuk belajar dari pengalaman hidupnya dan secara otomatis akan melakukan suatu respons aktivitas terhadap stimulus yang muncul dari lingkungan hidupnya. Bila respon tersebut terjadi secara berulang-ulang setiap stimulus yang sama, maka individu melakukan suatu tindakan yang sarna. Hal ini yang akan menimbulkan pembiasaan *(conditioning)*.

b) 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.

c) Teori Psikometrik

Yang dimaksud dengan psykometrik (*psychometric*) ialah upaya untuk memperoleh suatu gambaran kemampuan mental individu atau kelompok dengan cara melakukan pengukuran psikologis. Salah satu cara pengukuran psikologis yakni melalui tes intelegensi, pada umumnya alat ukur kecerdasan tersebut dipergunakan untuk mengetahui kecerdasan anak, remaja maupun orang dewasa.

d) Teori Proses Informasi

Teori proses informasi *(information 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. Prinsip berpikir merupakan proses kerja dari pengolahan berbagai informasi yang diperoleh sepanjang hidup individu. .

3. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Piaget dalam Mudjito, (2007) membagi empat tingkatan perkembangan kemampuan otak untuk berpikir mengembangkan pengetahuan (kognitif), yaitu tahapan sensori motorik, pra operasional kongkrit, operasional kongkrit, dan operasional formal. Dikatakan pra operasional karena anak telah menggunakan logika pada tempatnya. Lebih lanjut, tahapan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasikan serta mengkoordinasikan serta mempersepsi-kan dengan gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik.
b) Perkembangan pra operasional anak, memungkinkan berpikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda atau kejadian tertentu walaupun benda atau kejadian itu berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya.
c) Anak mengerti bahwa perubahan dalam satu faktor disebabkan oleh perubahan dalam faktor lain. Misalnya dua buah gelas yang berkapasitas sama tetapi berbeda bentuk dituangi air dengan jumlah yang sama maka anak akan cenderung menebak isi gelas yang tinggi lebih banyak daripada isi gelas yang pendek, karena anak hanya mampu melihat pada ketinggian pada gelas air yang tinggi tanpa memperhitungkan kuantitas atau volume yang sama pada gelas yang pendek tetapi besar.
d) Pada tahap ini anak memiliki angan-angan karena ia berpikir secara intuitif yakni berpikir dengan berdasarkan ilham

4. Sifat-sifat Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam Desmita, (2009: 98) menemukan beberapa konsep dan prinsip tentang sifat-sifat perkembangan kognitif anak diantaranya:

a) Anak adalah pembelajar yang aktif. Anak tidak hanya mengobservasi dan mengingat apa-apa yang mereka lihat dan dengar secara pasif Sebaliknya, mereka secara natural memiliki rasa ingin tahu tentang dunia mereka dan secara aktif berusaha mencari informasi untuk membantu pemahaman dan kesadarannya tentang realitas dunia yang mereka hadapi.
b) Anak mengorganisasi apa yang mereka pelajari dari pengalamannya. Anak-anak tidak hanya mengumpulkan apa-apa yang mereka pelajari dari fakta-fakta yang terpisah menjadi suatu kesatuan. Sebaliknya, anak secara gradual membangun suatu pandangan menyeluruh tentang bagaimana dunia bergerak.
c) Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui proses asimilasi dan akomodasi.
d) Proses ekuilibrasi menunjukkan adanya peningkatan ke arah bentuk-bentuk pemikiran yang lebih kompleks. Melalui proses penyesuaian asimilasi dan akomodasi sistem kognisi seseorang berkemhang dari satu tahap ke tahap selanjutnya sehingga kadang-kadang mencapai tahap equilibrium, yakni keadaan seimbang antara struktur kognisinya dan pengalamannya di lingkungan.

5. Faktor- Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

a) Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, sejak faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya.menurut para ahli psikologi bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

b) Faktor lingkungan

Manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya.

c) Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

d) Pembentukan

Segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengarui perkembangan intelegensi, sehingga manusia berbuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup maupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e) Kebebasan

Yaitu, kebebasan manusia berfikir divergen (menyebut) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode metode yang tertentu dalam memecahkan masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

6. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Menurut B. Hurlock, (1999) karakteristik perkembangan kognitif Tingkat Taman Kanak-kanak antara lain:

a) Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah, dan sebagainya.
b) Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar.
c) Dapat menumpuk balok dan gelang-gelang sesuai ukirannya secara berurutan.
d) Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
e) Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
f) Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
g) Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
h) Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.
i) Mengenali dan menyebutkan angka 1-20
j) Mengklasifikasikan angka, tulisan dll

7. Mengenal angka 1-20

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dengan mengenal 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.

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Menurut devinisi tersebut maka diperlukan adanya simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilanganyang disebut sebagai angka atau lambang bilangan.

Matematika merupakan proses yang terus menerus dan anak perlu tahap yang konkrit ke arah yang abstrak. Dalam hal ini anak dapat diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan 1-20, melalui membilang dengan benda sampai 20 serta penjumlahan dan pengurangan dengan benda kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun rangsangan diluar seperti permainan.

B. Media Kotak Ajaib

1. Pengertian Media

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sehingga dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran adalah, segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran,perasaan,minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Media kotak ajaib

Diantara media pembelajaran media Kotak Ajaib adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini karena anak lebih menyukai sesuatu yang nyata dan berbentuk 2 dimensi sehingga akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. media media Kotak Ajaib adalah suatu alat yang berbentuk kotak yang digunakan untuk memberikan pelajaran kepada anak didik yang berisi tentang gambar atau angka-angka agar anak didik lebih cepat meningkat pengetahuannya.

Kotak ajaib merupakan sebuah alat peraga yang dibuat oleh peneliti dari bahan kayu, atau triplek, atau bahan bekas (Kotak Jajan). Cara pembuatan jika dari bahan kayu atau triplek yang pertama kita bentuk pola segi empat sebanyak empat buah, yang satu kita beri lubang,lalu kita rekatkan dengan menggunakan lem supaya menyatu menjadi bentuk kotak. Jika dari alat bahan bekas kotak jajan tinggal membentuk lubang pada satu sisi. Untuk angkanya bisa kita buat dari kertas karton atau kayu.

Gambar 2.1 Media Kotak Ajaib

3. Manfaat Media Kotak Ajaib

Pada dasarnya manfaat media Kotak Ajaib bagi anak TK adalah:

a) Membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam kegiatan bermain bilangan.

b) Menambah pengalaman belajar anak menjadi lebih bermakna karena anak semakin paham dengan menggunakan media Kotak Ajaib sebagai medianya.

4. Kelebihan media Kotak Ajaib dalam pengembangan konsep kognitif

Pemanfaatan media kotak ajaib dalam pembelajaran merupakan internalisasi dari pengalaman langsung melalui benda-benda tiruan, sekaligus merupakan penjelasan dari konsep mata pelajaran. Sehubungan dengan tujuan pemanfaatan media Kotak Ajaib yaitu untuk menyederhanakan kompleksitas materi, maka pembelajaran dengan media Kotak Ajaib akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Maka dalam proses pembelajaran ada beberapa langkah.yang perlu ditempuh guru yaitu (a) Tahap persiapan, guru mempersiapkan media Kotak Ajaib yang akan digunakan, guru mengajak mengamati media. (b) Tahap pelatihan, guru mengadakan tanya jawab tentang media Kotak Ajaib (c) Tahap pelaksanaan, guru melakukan proses pembelajaran menggunakan media Kotak Ajaib, sebelum mengajarkan penjumlahan anak didik harus mengerti dan paham tentang konsep bilangan,menyebut bilangan,menyebut urutan bilangan dan mengenal lambang bilangan.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

penelitian ini dilaksanakan di TK Al Hidayah 1B Sukorejo Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar,sasaran peneliti adalah anak didik kelompok B dengan jumlah siswa 20 anak, yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

B. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai pada saat penyusunan proposal. Diawali dengan identifikasi masalah-masalah pembelajaran di kelompok B TK Al Hidayah 1B Sukorejo Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar terutama pada kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1 – 20. Peneliti mencatat setiap permasalahan yang berhubungan dengan bidang pengembangan tersebut. Setelah permasalahan teridentifikasi, kemudian peneliti menentukan indikator-indikator yang akan dijadikan fokus pembahasan dalam penelitian. Indikator bidang pengembangan kognitif yang akan djadikan focus dalam penelitian ini adalah:

1) Indikator kognitif 34, yaitu membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 20
2) Indikator kognitif 40, yaitu menyebut hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda sampai 20
3) Indikator kognitif 41, yaitu memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 20

2. Pelaksanaan Tindakan

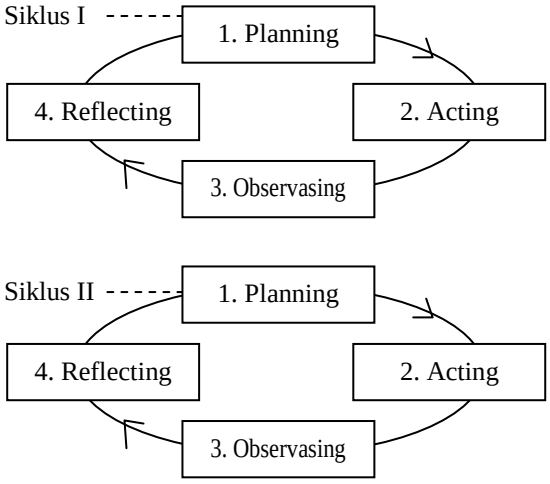
Pelaksanaan tindakan dilakukan setelah perencanaan tindakan disiapkan dengan matang oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti melakukan pembelajaran berdasarkan RKH yang telah disusun dan mempraktikkan pembelajaran dengan menggunakan media kotak ajaib. Peneliti mengamati proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung, mengamati perubahan-perubahan perilaku anak, dan perubahan kemampuan dasar dalam membilang, menyebutkan hasil penjumlahan dengan benda, dan menyebutukan hasil pengurangan dengan benda. Dalam proses pengamatan, peneliti mencacat kemampuan anak, dan menilai kemampuan anak dalam lembar observasi.

3. Observasi

Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap jalannya kegiatan pembelajaran. Peneliti mencacat setiap proses pembelajaran masalah- masalah yang terjadi serta akibat yang ditimbulkan pada proses kegiatan pembelajaran. Fokus pengamatan adalah keaktifan anak dalam melaksanakan kegiatan, ketepatan anak dalam menjawab pertanyaan guru, perhatian anak dalam memperhatikan penjelasan dari guru, kemandirian anak dalam mengerjakan tugas, rasa senang yang ditunjukkan anak pada saat kegiatan pembelajaran.

4. Refleksi

Peneliti melakukan analisis berbagai peristiwa yang terjadi dalam proses pembelajaran untuk menemukan keterbatasan, kekurangan, kelemahan yang terjadi pada proses kegiatan belajar mengajar pada siklus I sebagai masukan untuk perbaikan pada siklus II. Siklus II sebagai masukan untuk perbaikan pada siklus III.



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 pada siklus 1, 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				

D. Teknik Analisis Data

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

E. Rencana Jadwal Penelitian

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

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di kelompok B TK AL HIDAYAH 1B Sukorejo Udanawu Blitar dengan jumlah siswa 20 anak.

B. Deskrepsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Siklus 1

Siklus satu dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian, yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi siklus 1 dilaksanakan Tanggal 19 Februari 2014 dengan tema air, api, udara sub tema guna, bahaya, asal dan sifat air.

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Unjuk Kerja dalam memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 20 pada Siklus I

No	Nama	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal Bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Blm Tuntas	Tuntas
1	DR			√		√	
2	LY			√		√	
3	ND			√		√	
4	IB		√				√
5	NM		√				√
6	RD		√				√
7	DY		√				√
8	NB		√				√
9	FR	√					√
10	YN	√					√
11	FN	√					√
12	LR	√					√
13	AM	√					√
14	IL	√					√
15	IR		√				√
16	RH	√					√
17	SL	√					√
18	FB		√				√
19	OK	√					√
20	AN		√				√
Jumlah		**9**	**8**	**3**		**3**	**17**
Prosentase		**45**	**40**	**15**		**15**	**85**

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**	

Berdasarkan pada tabel diatas pada kegiatan memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 20, mencapai skor keberhasilan 15%. Hal ini masih belum memenuhi standar dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-20 yang ditetapkan peneliti yaitu 85%

2. Pelaksanaan Siklus II

Siklus dua dilaksanakan Tanggal 26 Februari 2014 dengan tema air, api, udara dengan sub tema kegunaan udara, angin, sumber-sumber api dan air.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Unjuk Kerja dalam membilang dengan benda 1-20 pada Siklus II

No	Nama	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal Bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Blm Tuntas	Tuntas
1	DR				√	√	
2	LY				√	√	
3	ND				√	√	
4	IB			√		√	
5	NM			√		√	
6	RD		√				√
7	DY		√				√
8	NB		√				√
9	FR		√				√
10	YN	√					√
11	FN	√					√
12	LR			√		√	
13	AM		√				√
14	IL			√		√	
15	IR		√				√
16	RH		√				√
17	SL			√		√	
18	FB		√				√
19	OK	√					√
20	AN		√				√
Jumlah		**3**	**9**	**5**	**3**	**8**	**12**
Prosentase		**15 %**	**45 %**	**25 %**	**15 %**	**40 %**	**60 %**

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**	

Berdasarkan pada tabel diatas pada kegiatan membilang dengan benda 1 sampai 20, mencapai skor keberhasilan 40%. Apabila dibandingkan dengan siklus I mengalami peningkatan dari 15% menajdi 40%. Tetapi hal ini masih belum memenuhi standar dalam meningkakan kemampuan kognitif yang ditetapkan peneliti yaitu minimal 85%.

Dalam siklus II ini kegiatan guru sudah mengalami peningkatan dan perbaikan dari siklus I 50 % menjadi 66,67 % pada Siklus I

3. Pelaksanaan Siklus III

Siklus satu dilaksanakan Tanggal 5 Maret 2014 dengan tema alat komunikasi dan sub tema macam-macam alat komunikasi pada pertemuan ini jumlah murid yang hadir 20 anak dan satu observaser sebagai teman sejawat. pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Unjuk Kerja dalam menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda sampai dengan 20 pada Siklus III

No	Nama	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal Bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Blm Tuntas	Tuntas
1	DR				√	√	
2	LY				√	√	
3	ND				√	√	
4	IB				√	√	
5	NM				√	√	
6	RD				√	√	
7	DY				√	√	
8	NB				√	√	
9	FR			√		√	
10	YN			√		√	
11	FN			√		√	
12	LR			√		√	
13	AM				√	√	
14	IL				√	√	
15	IR			√		√	
16	RH			√		√	
17	SL			√		√	
18	FB		√				√
19	OK		√				√
20	AN		√				√
Jumlah			**3**	**7**	**10**	**17**	**3**
Prosentase			**15**	**35**	**50**	**85**	**15**

Sedangkan untuk hasil observasi guru sebagai berikut :

Tabel 4.6 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		√		
Jumlah		**2**	**4**		
Prosentase		**33,33**	**66,67**		

Berdasarkan pada tabel diatas pada kegiatan menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda sampai dengan 20 kelompok B sudah mengalami peningkatan dari 40% pada siklus II menjadi 85% pada siklus III. Hal ini sudah memenuhi standar yang ditetapkan peneliti yaitu minimal 85%.

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

1. Siklus I

Berdasarkan analisis hasil pengolahan data dan hasil diskusi

denganteman sejawat dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan belum mencapai ketuntasan. Hal ini dapat ditunjukkan dari grafik prosentase hasil penilaian terhadap siklus satu belum mencapai ketuntasan walaupun guru sudah berusaha namun masih banyak kelemahan – kelemahan sehingga hasil belajar anak belum maksimal, dikarenakan metode yang kurang tepat dalam memberikan contoh dan kurang adanya motivasi dalam proses kegiatan pembelajaran tersebut, sehingga hasil belajar anak dalam kemampuan memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 20 dikategorikan belum mencapai ketuntasan.

2. **Siklus II**

Berdasarkan hasil analisis terhadap kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam membilang dengan benda 1-20 dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah menunjukkan kemampuan. Hal ini dapat ditunjukkan dari grafik prosentase hasil penelitian sesudah siklus I sudah lebih baik, walaupun guru sudah berusaha masih ada kelemahan namun dengan adanya metode pembelajaran yang sangat tepat dengan memberi contoh secara langsungkemampuan membilang dengan benda 1-20 dalam kegiatan pembelajaran semakin meningkat walaupun masih belum sesuai dengan harapan guru. Pada pertemuan berikutnya guru melanjutkan kegiatan yang telah dicapai dengan berusaha mengatasi kendala yang masih ada yaitu dengan memperhatikan hasil analisis masalah yang di dapat refleksi siklus II.

3. **Siklus III**

Berdasarkan hasil pengembangan anak dan hasil analisis terhadap kegiatan menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda sampai 20 menunjukkan peningkatan yang luar biasa. Adanya peningkatan hasil belajar anak dalam proses kegiatan pembelajaran dikarnakan guru mampu menciptakan proses kegiatan yang tepat, memberikan motifasi dan evaluasi terhadap hasil belajar anak. Secara umum anak dapat anak menunjukkkan minat yang besar terhadap pembelajaran melalui metode tersebut sesuai yang diharapkan oleh guru, sehingga hasil prosentase anak pada siklus III mengalami peningkatan yang berarti, dengan prosentase 85% dan dapat dikategorikan mencapai ketuntasan.

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Kognitif dalam Mengenal Konsep Bilangan 1-20 Siklus I Sampai Dengan Tindakan Siklus III Anak Kelompok B TK Al Hidayah 1B Sukorejo

No	Hasil Penilaian	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	☆	45%	15%	-
2	☆☆	40%	*45%*	15%
3	☆☆☆	15%	25%	35%
4	☆☆☆☆	-	15%	50%
	Jumlah	**100%**	**100%**	**100%**

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Guru dalam Pembelajaran

No	Hasil Observasi	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	A	-	-	33,33%
2	B	50%	66,67%	66,67%
3	C	50%	33,33%	-
4	D	-	-	-
	Jumlah	**100%**	**100%**	**100%**

Berdasarkan rumusan masalah maka hipotesis yang berbunyi Penerapan media kotak ajaib dalam pembelajaran kognitif dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 – 20 pada kelompok B TK Al Hidayah 1B Sukorejo Udanawu Blitar diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

Berdasarkan hasil observasi peneliti penerapan media kotak ajaib mempunyai kendala yaitu karena media kotak ajaib bahan nya dari bahan bekas maka cepet rusak apabila digunakan dengan tidak hati hati.

Sedangkan faktor keterbatasannya yaitu karana dengan adanya media kotak ajaib anak–anak yang mempunyai emosi tinggi menjadi kurang sabar untuk cepat-cepat memulai media pembelajaran ini.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

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

Penerapan media kotak ajaib dalam pembelajaran kognitif dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 – 20 pada kelompok B TK Al Hidayah 1B 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

Peraturan Mentri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009,

Wijaya,I.P.2012.*Metode Pengembangan Motorik Anak Usia Dini*, Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Sujiono, B. 2008 . *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta : Universitas Terbuka

Widhianawati, N . 2011. *Pengaruh pembelajaran gerak dan lagu.* (online). tersedia : http://www.gerakdanlagutk.org,diunduh 14 juli 2012.

Montolalu,B.E.F.2008.*Bermain Dan Permainan*, Jakarta : Universitas Terbuka

Sudjana,nana,2007.*Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*,Bandung:Sinar Baru

Heni,A.2003.*Perkembangan Anak Usia Dini*.Jakarta:CWS

D.H. YANTI. 2008. Media pembelajaran dan alat permainan

Kediri, 29 Mei 2014

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