MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM KONSEP BILANGAN MELALUI MEDIA ALAT PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK B TK AL HIDAYAH SUKOSEWU 01 KECAMATAN GANDUSARI KABUPATEN BLITAR

ARTIKEL PENELITIAN

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

OLEH
SAIFULINA FAHMI
NPM: 12.1.01.11.0385 P

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:
SAIFULINA FAHMI
NPM : 12.1.01.11.0385P

Judul:
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM KONSEP BILANGAN MELALUI MEDIA ALAT PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK B TK AL HIDAYAH SUKOSEWU 01 KECAMATAN GANDUSARI KABUPATEN BLITAR

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

Tanggal: 21 Maret 2014

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:
SAIFULINA FAHMI
NPM : 12.1.01.11.0385P

Judul:
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM KONSEP BILANGAN MELALUI MEDIA ALAT PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK B TK AL HIDAYAH SUKOSEWU 01 KECAMATAN GANDUSARI KABUPATEN BLITAR

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Jurusan 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	: ANIK LESTARININGRUM, M.Pd	.....
3. Penguji II	: DEMA YULIANTO, M.Psi	.....

Mengetahui,
Dekan FKIP
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Dr. Sulistiono, M.Si
NIDN. 0007076801

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM KONSEP BILANGAN MELALUI MEDIA ALAT PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK B TK AL HIDAYAH SUKOSEWU 01 KECAMATAN GANDUSARI KABUPATEN BLITAR

SAIFULINA FAHMI

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

ABSTRAK

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru TK perlu mempersiapkan diri, salah satu bentuk persiapan adalah menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan fisik dan psikologis anak TK, keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan.

Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan di TK adalah pengembangan kognitif. Kemampuan kognitif dipersiapkan guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak sesuai perkembangan nya.

Permasalahan yang ingin di kaji dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media alat permainan ular tangga pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Al Hidayah Sukosewu 01 Kecamatan Gandusari. Tujuan penelitian tindakan ini adalah meningkatkan kemampuan kognitif dalam konsep bilangan melalui media alat permainan ular tangga pada kelompok B TK Al Hidayah sukosewu 01 Kecamatan Gandusari.

Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (action research) sebanyak 3 kali putaran. Setiap putaran terdiri dari 4 tahapan yaitu : Rancangan, Kegiatan pelaksanaan, Kegiatan pengamatan dan Refleksi. Sasaran penelitian adalah kelompok B TK Al Hidayah sukosewu 01 Kecamatan Gandusari.

Data yang diperoleh berupa hasil kegiatan anak dan lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan anak dalam hal konsep bilangan dengan media sangat baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran terhadap kemampuan kognitif. Dilihat dan adanya peningkatan dari Sikius I dengan rata-rata presentase 40 %, Siklus II 53,33 % dan Siklus III 80 %, anak kelompok B di TK Al Hidayah Sukosewu 01 Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar menunjukkan bahwa dengan menggunakan media alat permainan ular tangga hasil pembelajaran semakin meningkat.

Dalam melihat kenyataan tersebut di atas hendaknya seorang guru dalam kegiatan pembelajaran harus disesuaikan antara kemampuan dasar, indikator, tema maupun cara memilih metode, karena metode yang tidak sesuai bisa mengakibatkan pembelajaran tidak tuntas.

Kata Kunci : Kemampuan kognitif, konsep bilangan, permainan ular tangga

BAB I
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Taman kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar, lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia ini merupakan *golden age* (usia emas) yang didalamnya terdapat "masa peka" yang hanya datang sekali. Masa peka adalah suatu rasa yang menuntut perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Penelitian menunjukan bahwa 80% perkembangan mental, kecerdasan anak berlangsung pada usia ini. Kenyataan di lapangan bahwa anak yang tinggal di kelas, *drop out* kususnya. Pada kelas rendah disebabkan anak yang bersangkutan tidak melalui pendidikan TK.

Guru TK sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran perlu mempersiapkan diri, salah satu bentuk persiapan adalah menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakterisik perkembangan fisik dan psikologis anak TK. Keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan.

Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan di TK adalah bidang pengembangan kognitif. Kemampuan kognitif dipersiapkan guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai perkembangannya.

Dalam pengembangan kemampuan kognitif anak TK. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dilakukan melalui bentuk permainan. Salah satu yaitu *Guided play* yaitu permainan terbimbing. Permainan dirancang oleh guru dengan menentukan alat-alat permainan yang akan dipergunakan dan aktivitas yang akan di lakukan dengan bimbingan guru. Anak akan menentukan konsep atau keterampilan tertentu. Dengan permainan terbimbing anak akan memperoleh berbagai konsep salah satunya yaitu konsep bilangan.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. KONSEP PENGEMBANGAN KOGNITIF

1. Pengertian

Menurut Mudjito (2007) Pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakarya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

2. Aspek Utama dalam Pengembangan Kognitif

Pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu:

a. Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*)
b. Kemampuan mengingat (*memory*)
c. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*)
d. Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*)
e. Kemampuan bilangan (*numerical ability*)
f. Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*)
g. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed)*

3. Ciri-ciri Perilaku Kognitif

a. Berpikir lancar, yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar.
b. Berpikir luwes, yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda.
c. Berpikir orisinal, yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim atau lain dan yang lain yang jarang diberikan kebanyakan orang lain.
d. Berpikir terperinci (*elaborasi*), yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.

4. Tahapan Perkembangan Kognitif

Bromley, (1997) yang dikutip Dhieni, dkk (2007) membagi 4 tingkat perkembangan kemampuan otak untuk berpikir mengembangkan pengetahuan (Kognitif), yaitu tahapan sensori motorik, pra operasional kongkrit, operasional kongkrit, dan operasional formal. Anak Taman Kanak-kanak berada pada tahapan pra operasional (2-7 tahun). 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 dan mengkoordinasikan serta

mempersepsikan dengan gerakan-gerakandan tindakan-tindakan fisik. Dalam kenyataannya, pra operasional adalah kemampuan anak untuk mengantisipasi pengaruh dan satu kejadian dalam kejadian yang lain.

b. Perkembangan pra operasional anak, memungkinkan anak berpikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda atau kejadian tertentu walaupun benda atau kejadian itu berada diluar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya.

c. Anak mengerti bahwa perubahan dalam satu faktor disebabkán 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.

B. MEDIA PEMBELAJARAN

a. Pengertian

Menurut Jasin (1971) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada murid, sehingga murid tertarik minat dan perhatiannya, terangsang pikiran dan perasaannya pada kegiatan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

a. Fungsi Umum
Media sebagai pembawa pesan (materi) dari sumber pesan (guru) ke penerima pesan (murid) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Khusus
1. Untuk menarik perhatian murid
2. Untuk memperjelas penyampaian pesan
3. Untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, biaya
4. Untuk menghindari terjadinya verbalisme dan salah tafsir
5. Untuk mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar murid

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1) Media Pembelajaran Sederhana
   a. Media Dua Dimensi
      a) Media Grafis
         1. Sketsa
         2. Gambar
         3. Kartu
         4. Poster
         5. Kartun dan Karikatur
   b. Media Tiga Dimensi
      1. Media Benda Sebenarnya/ Asli
         a. Widyawisata
         b. Specimen
      2. Media Benda Tiruan
2) Media Pembelajaran Modern (Elektronis)
   a. Media Proyeksi
      1) OHP
      2) Proyektor Slide
      3) Proyektor Film Strip
      4) Proyektor Opaque
      5) Proyektor LCD
   b. Media Non Proyeksi
      1) Radio, tape recorder
      2) Televesi, VCD, DVD
      3) Hand Phone
      4) Komputer, Laptop

d. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Ular tangga yaitu permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak digambar sejumlah tangga, angka dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B Semester I TK Al Hidayah Sukosewu Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar. anak didik kelompok B berjumlah 15 anak terdiri dari 7 laki-laki dan

8 perempuan, anak didik mengalami pembelajaran 2,5 jam per hari.

Pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini adalah pada semester I yang dimulai pada bulan Oktober 2013 – Maret 2014. Setting Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dianalisis secara deskriptif kualitatif.

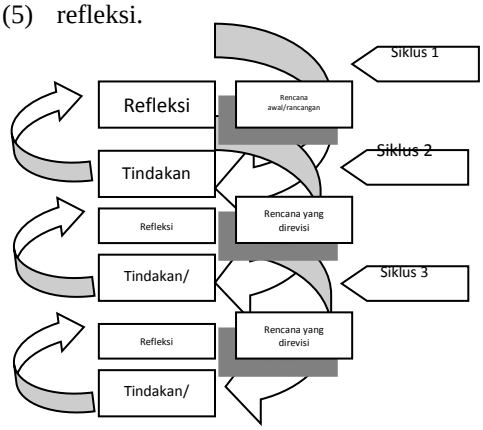
B. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini direncanakan akan dilaksanakan dalam 3 (tiga) siklus, yaitu siklus 1, 2, dan 3, dimana masing siklus dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama) dan membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan tes formatif di akhir masing putaran.

Siklus ini berkelanjutan dan akan dihentikan jika sesuai dengan kebutuhan dan dirasa sudah cukup. Siklus adalah putaran secara berulang dari kegiatan penelitian.

Secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu :

(1) Perencanaan
(2) pelaksanaan
(3) pengamatan
(4) pengamatan
(5) refleksi.



Gambar 3.1
Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

A. Teknik Pengumpulan dan Instrumen Penelitian

1. Tehnik Pengumpulan Data
   Tehnik yang akan dilakukan dalam pengumpulan data dalam penelitian tindakan adalah observasi dan dokumentasi selama kegiatan pembelajaran pada siklus I, II, dan Siklus III.
2. Instrumen Penelitian
   a. Format lembar observasi anak didik

Tabel 3.1
Lembar Penilaian Observasi Anak Dalam Kemampuan Kognitif
TK Al Hidayah Sukosewu 01 Kec Gandusari

No	Nama Anak	Hasil Penelitian				Kriteria Ketuntasan Minimal ☆ 3	
		1 ☆	2 ☆	3 ☆	4 ☆	T	BT

Tabel 3.2
Format Ketuntasan Belajar Anak

No	Ketuntasan	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas		
2	Belum tuntas		

a. Format lembar observasi guru

Tabel 3.3
Lembar Hasil Penilaian Observasi Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran
TK Al Hidayah Sukosewu 01 Kec Gandusari

NO	Aspek yang ditanyakan	Nilai		
		B	C	K
1	Guru menyampaikan persensi			
2	Guru menjelaskan tema tentang kegiatan pembelajaran			
3	Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran mengenal angka melalui permainan ular tangga.			
4	Guru mengajarkan tanya jawab tentang tema yang akan dibahas.			
5	Guru memberi motivasi kepada anak didik dalam kegiatan pembelajaran.			
6	Guru mengadakan releksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.			

A. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keperluan pengujian hipotesis menggunakan teknis analisis data deskriptif kualitatif yaitu dengan cara membandingkan ketuntasan belajar pada anak sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan siklus 1, siklus II dan siklus III .

Untuk menghitung perolehan hasil observasi anak dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} X\ 100\%$$

Keterangan :

p = Prosentase

f = Jumlah anak yang mendapat nilai tertentu

N = Jumlah seluruh anak (responden)

C. Rencana Jadwal Penelitian

- Siklus I tanggal 17 Pebruari 2014
- Siklus II tanggal 24 Pebruari 2014
- Siklus III tanggal 03 Maret 2014

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Gambaran selintas penelitian ini dilakukan oleh guru dan sekaligus sebagai peneliti. Penelitian ini dilakukan ketika anak berada dalam situasi yang kondusif, diataranya adalah diciptakan kondisi yang menarik dan jumlah kehadiran anak mencapai 100% hal ini dilakukan untuk mempermudah hasil penelitian juga mudah dalam mengetahui sejauhmana keberhasilan sebuah penelitian. Kondisi anak tempat belajar dan media telah dipersiapkan dengan baik.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan siklus I

   Dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian, yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus I dilaksanakan tanggal 17 Pebruari 2014 dengan tema pekerjaan dan sub tema tempat pekerjaan.

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Siklus I
Kemampuan Kognitif Dalam Konsep Bilangan
TK Al Hidayah Sukosewu 01 Kec. Gandusari

No	Nama Anak	Hasil Penelitian				Kriteria Ketuntasan Minimal ☆ 3	
		1☆	2 ☆	3 ☆	4 ☆	T	BT
1	AM		√				√
2	AD		√				√
3	AF		√				√
4	DS			√		√	
5	FA	√					√
6	FB		√				√
7	HG		√				√
8	LH	√					√
9	LB	√					√
10	M. R			√		√	
11	M. A			√		√	
12	NN				√	√	
13	NM			√		√	
14	PE	√					√
15	VK			√		√	
JUMLAH		**4**	**5**	**5**	**1**	**6**	**9**
PROSENTASE		26,6%	33,33%	33,33%	6,6%	40%	60%

Tabel 4.2
Format Ketuntasan Belajar Anak Siklus I
TK Al Hidayah Sukosewu 01 Kec. Gandusari

No	Ketuntasan	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	6	40%
2	Belum tuntas	9	60%

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Observasi Guru Siklus I

NO	Asspek yang ditanyakan	Nilai		
		B	C	K
1	Guru menyampaikan persensi		√	
2	Guru menjelaskan tema tentang kegiatan pembelajaran			√
3	Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran mengenal angka melalui permainan ular tangga.			√
4	Guru mengajarkan tanya jawab tentang tema yang akan dibahas.		√	
5	Guru memberi motivasi kepada anak didik dalam kegiatan pembelajaran.			√
6	Guru mengadakan releksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.			√
	Jumlah	**0**	**2**	**4**

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan cara sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} X\ 100\%$$

$$= \frac{(0x3)+(2x2)+(4x1)}{6x3} x\ 100\%$$

$$= \frac{0+4+4}{18} x\ 100\%$$

$$= \frac{8}{18} x\ 100\%$$

$$= 44\%$$

2. **Pelaksaan Siklus II**
Dilaksanakan pada tanggal 24 pebruari 2014 dengan tema : Air, udara dan api dengan subtema sumber air, udara dan api, manfaat air, udra dan api. Dan dihadiri 15 siswa.

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Siklus II
Kemampuan Kognitif Dalam Konsep Bilangan
TK Al Hidayah Sukosewu 01 Kec. Gandusari

No	Nama Anak	Hasil Penelitian				Kriteria Ketuntasan Minimal ☆ 3	
		1 ☆	2 ☆	3 ☆	4 ☆	T	BT
1	AM			√		√	
2	AD		√				√
3	AF				√	√	
4	DS			√		√	
5	FA		√				√
6	FB			√		√	
7	HG		√				√
8	LH	√					√
9	LB	√					√
10	M. R			√		√	
11	M. A				√	√	
12	NN				√	√	
13	NM			√		√	
14	PE	√					√
15	VK		√			√	
JUMLAH		**3**	**4**	**5**	**3**	**8**	**6**
PROSENTASE		14,2%	26,6%	33,33%	14,2%	53,33%	40%

Tabel 4.5
Format Ketuntasan Belajar Anak Siklus II
TK Al Hidayah Sukosewu 01 Kec. Gandusari

No	Ketuntasan	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	8	53,33%
2	Belum tuntas	6	40%

Tabel 4.6
Hasil Penilaian Observasi Guru Siklus II

NO	Asspek yang ditanyakan	Nilai		
		B	C	K
1	Guru menyampaikan persensi	√		
2	Guru menjelaskan tema tentang kegiatan pembelajaran		√	
3	Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran mengenal angka melalui permainan ular tangga.			
4	Guru mengajarkan tanya jawab tentang tema yang akan dibahas.			√
5	Guru memberi motivasi kepada anak didik dalam kegiatan pembelajaran.		√	
6	Guru mengadakan releksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.		√	
	Jumlah	**1**	**3**	**2**

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan cara sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} X\ 100\%$$

$$= \frac{(1x3)+(3x2)+(2x1)}{6x3} x\ 100\%$$

$$= \frac{3+6+2}{18} x\ 100\%$$

$$= \frac{11}{18} x\ 100\%$$

$$= 61\%$$

3. Pelaksanaan Siklus III
Pelaksanaan siklus III di laksanakan pada tanggal 3 maret 2014 dengan tema Air, Udara dan api dengan subtema sumber air, udara dan api manfaat air, udara dan api dan dihadiri oleh 15 siswa.

Tabel 4.7
Hasil Penilaian Siklus III
Kemampuan Kognitif Dalam Konsep Bilangan
TK Al Hidayah Sukosewu 01 Kec .Gandusari

No	Nama Anak	Hasil Penelitian				Kriteria Ketuntasan Minimal ☆ 3	
		1 ☆	2 ☆	3 ☆	4 ☆	T	BT
1	AM				√	√	
2	AD			√		√	
3	AF				√	√	
4	DS			√		√	
5	FA			√		√	
6	FB				√	√	
7	HG				√	√	
8	LH		√				√
9	LB		√				√
10	M. R			√		√	
11	M. A				√	√	
12	NN				√	√	
13	NM			√		√	
14	PE		√				√
15	VK				√	√	
JUMLAH		**0**	**3**	**5**	**7**	**12**	**3**
PROSENT		0	14,	33,3	46,6	80	14,

ASE	%	2%	3%	7%	%	2%

Tabel 4.8
Format Ketuntasan Belajar Anak Siklus III
TK Al Hidayah Sukosewu 01 Kec .Gandusari

No	Ketuntasan	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	12	80%
2	Belum tuntas	3	14,2%

Tabel 4.9
Hasil Penilaian Observasi Guru Siklus III

NO	Asspek yang ditanyakan	Nilai		
		B	C	K
1	Guru menyampaikan persensi		√	
2	Guru menjelaskan tema tentang kegiatan pembelajaran	√		
3	Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran mengenal angka melalui permainan ular tangga.		√	
4	Guru mengajarkan tanya jawab tentang tema yang akan dibahas.	√		
5	Guru memberi motivasi kepada anak didik dalam kegiatan pembelajaran.	√		
6	Guru mengadakan releksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.	√		
	Jumlah	4	2	0

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan cara sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} X\ 100\%$$

$$= \frac{(4x3)+(2x2)+(0x1)}{6x3} x\ 100\%$$

$$= \frac{12+4+0}{18} x\ 100\%$$

$$= \frac{16}{18} x\ 100\%$$

$$= 88\%$$

Pada pelaksanaan siklus III didapatkan data yg menunjukkan keberhasilan siswa dalam pembelajaran.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

1. Siklus I

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan ditinjau dari aspek anak dalam memahami konsep bilangan terdapat kekurangan yang harus diperbaiki, tetapi pada tahap I ini anak mulai tertarik dan termotivasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam konsep bilangan melalui permainan ular tangga. Hal ini terlihat dari prosentase keaktifan yang dikategorikan tuntas 40% (kurang dari 75%) sehingga siswa belum dapat dikategorikan tuntas dalam pembelajaran.

2. Siklus II

Dari pengamatan kegiatan siklus II yang dilakukan ditinjau dari aspek anak dalam dalam hal keaktifan terdapat kekurangan yang harus diperbaiki. Tetapi pada tahap II ini anak sudah mulai tertarik dan termotivasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Hal ini terlihat dari prosentase keaktifan yang dikategorikan cukup 53,33%.

Ditinjau dari hasil belajar anak masih belum meuaskan karena anak yang dikategorikan tuntas belajar yaitu 53,33% (kurang dari 75 %) sehingga anak belum dapat dikategorikan tuntas dalam pembelajaran.

3. Siklus III

Pengumpulan data dari hasil observasi dan dokumentasi tugas pada anak yang sesuai dengan rencana pembelajaran diketahui bahwa ada peningkatan sebesar 80%. Anak mampu memahami konsep bilangan. Anak sudah mau berbagi tugas dengan temannya, sehingga anak yang awalnya hanya jadi penonton, dapat terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dan dapat disimpulkan bahwa dengan media papan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengengenal konsep bilangan.

Tabel 4.10
Rekap Hasil Pelaksanaan Siklus dalam Kemampuan Kognitif
TK Alhidayah sukosewu 01 Kec. Gandusari

No	Pelaksanaan Siklus	Prosentase Ketuntasan Belajar
1	Siklus I	40%
2	Siklus II	53,33%
3	Siklus III	80%

Tabel 4.11
Rekap Hasil Penilaian Observasi Guru

No	Pelaksanaan Siklus	Prosentase Penilaian Guru
1	Siklus I	44%
2	Siklus II	61%
3	Siklus III	81%

Dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan media alat permainan Ular Tangga dapat menigkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK

Alhidayah Sukosewu 01 Kecamatan Gandusari Kab Blitar

D. Kendala dan Keterbatasan

Dalam pelaksanaan penelitian ini anak diberi kebebasan dalam imajinasi melalui fikirannya dalam kegiatan pembelajaran. Anak tidak perlu diberi batasan perintah atau aturan-aturan yang menekan daya kreatif anak agar anak mampu mencapai hasil ketuntasan belajar dalam kemampuan kognitif melalui media alat permainan Ular Tangga.

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Dari hasil pembelajaran dengan media Alat permainan Ular Tangga pada siklus I tercapai 40% , siklus II tercapai 53,33% dan siklus III meningkat hingga 80% sehingga pembelajaran dapat dikatakan tuntas. Dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan media alat permainan Ular Tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Alhidayah sukosewu 01 Kec. Gandusari Kab Blitar

2. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses pembelajaran konsep bilangan dengan media alat permainan Ular Tangga lebih efektif dan memberi hasil yang optimal bagi anak, maka disampaikan saran sebagai berikut :

1) Bagi guru
   a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam menambah wawasan keilmuan.
   b. Diharapkan dapat memberikan pendidikan yang benar dalam pembentukan kepribadian anak didik serta menghasilkan generasi yang cerdas , kepribadian yang baik dengan cara terus - menerus mengembangkan diri dengan mengikuti diklat dan pelatihan untuk menambah pengalaman.
2) Bagi anak didik

   Pembelajaran dengan penerapan siklus belajar terbukti dapat menigkatkan hasil belajar anak didik oleh karena itu hendaknya anak didik menerapkan pada materi dan kegiatan berbeda
3) Bagi peneliti lain

   Dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna memperoleh hasil yang lebih bagus.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, 1987. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta

Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan.* Bandung : PT. Cipta Aditya Bakti.

Jasin, Anwar. 1971. *Pedoman Pembuatan dan pemakaian alat-alat peraga Pendidikan di Sekolah Dasar*, Bandung : Departemen Pendidikan dan kebudayaan.

Dhieni Nurbiana, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta ; Universitas Terbuka

Kuntjojo. 2009. *Metodologi Penelitian*. UNP Kediri

LPPM UNP Kediri.2011.*Panduan Karya Tulis Ilmiah*. Kediri

Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak.* Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Muslimin. 2006. *Ilmu Pendidikan*. Kediri : Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah

Mudjito. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta:Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Sugiono.2000. *Dasar – dasar Statistik Pendidikan*. Kediri

Soekamto, Soerjono.1982. *Sosiologi Suatu Pengantar* . Jakarta : Erlangga

Yusuf,Syamsu.2000.*Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung : Rosdakarya.

Kediri, 28 Maret 2014

Pembimbing I

ANIK LESTARININGRUM, M.Pd
NIDN. 0708027803

Pembimbing II

DEMA YULIANTO, M.Pd
NIDN. 07100078203