MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP LAMBANG BILANGAN MELALUI METODE BERMAIN PANCING IKAN PADA ANAK KELOMPOK A2 TK NEGERI PEMBINA KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

DHANIAR RETNANI PURNAMA PUTRI
Program Studi Pendidikan Guru PAUD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jln. KH. Achmad Dahlan No.76 Kediri 64112 Telp. (0354) 776706

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pemahaman anak kelompok A2 TK Negeri Pembina Kota Kediri terhadap konsep lambang bilangan masih sangat rendah, ini disebabkan oleh tidak digunakannya media kongkrit dalam pembelajaran. Akibatnya anak tidak tertarik dan pasif dalam mengikuti kegiatan yang disediakan guru.

Permasalahan peneliti ini adalah Apakah melalui metode bermain pancing ikan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A2 TK Negeri Pembina Kota Kediri tahun pelajaran 2014/2015?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok A2 TK Negeri Pembina Kota Kediri dan dilaksanakan dalam tiga siklus. Dan menggunakan instrument berupa RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar hasil penilaian dan lembar observasi guru.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penerapan metode bermain pancing ikan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama dalam kegiatan mengenal konsep lambing bilangan pada anak kelompok A2 TK Negeri Pembina Kota Kediri tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian seperti berikut : hasil penelitian pada SIKLUS I tingkat keberhasilan anak 42,1%. Pada SIKLUS II tingkat keberhasilan anak 52,6% dan pada SIKLUS III tingkat keberhasilan yang dicapai anak adalah 84,2%.

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, peneliti mengajukan saran kepada : 1) Guru, untuk menggunakan media permainan pancing ikan sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan, 2) Pihak sekolah juga perlu menyiapkan sarana dan prasarana yang menunjang untuk dilakukannya kegiatan pembelajaran, dan mengkondisikan lingkungan yang aman dan nyaman untuk anak.

Kata Kunci : kemampuan kognitif, konsep lambang bilangan, metode bermain, pancing ikan.

I. PENDAHULUAN

Kognitif memiliki hubungan dengan intelegensi yang bersifat aktif dan faktor keturunan sebagai penentu batas maksimal perkembangan intelegensi. Kognitif juga bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya ingat untuk memahami sesuatu.

Dalam proses pengembangan kemampuan kognitif guru sering dihadapkan pada suatu persoalan yang berkaitan dengan hasil pembelajaran anak yang tidak sesuai dengan harapan guru. Karena tidak terjadi peningkatan pada kemampuan kognitif anak.

Persoalan itu dapat terjadi disebabkan oleh proses pembelajaran yang berlangsung selama ini sangat pasif kurang bervariatif dan monoton. Hanya terpusat pada satu kegiatan yang sering diulang-ulang.

Melalui metode bermain pancing ikan diharapkan mampu meningkatkan konsentrasi anak dalam mengenal konsep lambang bilangan. Karena dengan permainan ini anak akan terbiasa untuk mengamati bentuk angka yang ada pada badan ikan.

Dari permasalah di atas peneliti mencoba untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan khususnya untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan melalui metode bermain pancing ikan pada anak kelompok A2 TK Negeri Pembina Kota Kediri.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Definisi Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran, yang merupakan bagian dari otak dan digunakan untuk bernalar, berpikir, dan memahami sesuatu. (Sujiono:2007).

Dan perkembangan kognitif ini dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan dapat melangsungkan hidupnya menjadi manusia yang utuh.

2. Lambang Bilangan

Soedadiatmodjo dalam Titik (2012) bilangan adalah suatu pemikiran yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstraksikan banyaknya anggota suatu himpunan, yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran, sehingga diperlukan adanya simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan yang disebut sebagai angka atau lambang bilangan.

Dengan mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika dan merangsang perkembangan kognitif.

3. Metode Bermain dalam Pembelajaran

Metode bermain merupakan macam-macam bentuk kegiatan yang disusun secara tepat dan cepat untuk mencapai sebuah tujuan dalam pembelajaran serta disesuaikan dengan kebutuhan anak (Azahra:2012).

4. Permainan Pancing Ikan

a. Pengertian Permainan Pancing Ikan

Permainan pancing ikan merupakan permainan untuk

anak-anak yang dapat dimainkan dengan cara mendekatkan magnit yang berada pada mata pancing dan mulut ikan yang juga terdapat magnit. Untuk mendapatkan seekor ikan anak harus menunggu hingga magnit yang ada pada mata pancing dan mulut ikan saling menempel. Setelah itu anak dapat mengangkat pancing dan mengambil ikan tersebut (Wawan:2013).

b. Manfaat Permainan Pancing Ikan

Beberapa manfaat yang didapat saat bermain pancing ikan ialah: a) Melatih kesabaran anak b) Melatih konsentrasi anak c) Merangsang pengamatan anak terhadap lambang bilangan d) Memberikan konsep lambang bilangan pada otak anak e) Melatih keterampilan berbahasa anak.

c. Keunggulan dan Kelemahan Permainan Pancing Ikan

Keunggulan dari permainan pancing ikan ini adalah : a) Permainan pancing ikan ini dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar b) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung c) Permainan pancing ikan dapat digunakan untuk membantu meningkatkan semua aspek perkembangan anak salah satunya meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep lambang bilangan d) Permaian pancing ikan ini dapat merangsang anak untuk berlatih kesabaran e) Permainan pancing ikan ini dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas.

Permainan pancing ikan ini juga memiliki beberapa kelemahan yaitu: a) Karena permainan ini menggunakan air anak tidak saja bermain pancing ikan tetapi juga bermain air b) Membutuhkan konsentrasi yang cukup untuk menempelkan magnit yang berada pada mata pancing dan mulut ikan c) Tidak dapat digunakan untuk semua tema pembelajaran.

III. METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik Kelompok A2 TK Negeri Pembina Kota Kediri sebanyak 19 anak. Lokasi penelitian dengan judul "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Lambang Bilangan Melalui Metode Bermain Pancing Ikan Pada Anak Kelompok A2" yang dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kota Kediri.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dan merupakan penelitian tindakan dalam *action research* karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Dan dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, disetiap siklus terdapat empat tahapan, dan dapat dijabarkan sebagai berikut :

(1) Perencanaan, pada tahap ini akan dipersiapkan berbagai hal yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas

(2) Pelaksanaan, pada tahap penelitian ini akan dilaksanakan pembelajaran

sebagaimana yang telah ditetapkan dalam RPPM dan RPPH dengan menggunakan metode pemberian tugas. (3) Observasi, guru observer melakukan pengamatan terhadap kegiatan dengan permainan pancing ikan. (4) Revleksi, merupakan kegiatan mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditentukan untuk mengukur keberhasilan tindakan.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data tentang kemampuan mengenal lambang bilangan melalui metode bermainan pancing ikan pada anak kelompok A2 TK Negeri Pembina Kota Kediri dikumpulkan dengan teknik penugasan menggunakan rubik penilaian. Ini dipilih untuk mempermudah guru dalam menilai anak didik, sehingga membuat guru lebih fokus dalam menilai perkembangan anak.

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai												Ketuntasan
		Keaktifan				Kesesuaian				Ketetapan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1														
2														
3														
4														
5	dst													

Penilaian terhadap guru selaku peneliti digunakan sebagai acuan apakah sewaktu mengadakan proses pembelajaran sudah sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya dan menggunakan teknik observasi, dengan lembar observasi guru. Karena aspek yang akan dinilai dalam penelitian terlihat lebih jelas.

No.	Aspek yang Dinilai	Kesesuaian	
		Ya	Tidak
1.	Model pembelajaran yang dipilih guru sesuai dengan tujuan pembelajaran		
2.	Metode pengembangan yang dipilih guru sesuai dengan kegiatan		
3.	Media pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan kegiatan		
4.	Guru dapat menumbuhkan motivasi belajar anak		
5.	Guru dapat mengkondisikan kelas		
6.	Kemampuan guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran		

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik diskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, tindakan siklus III. Untuk menganalisa data proses pembelajaran menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Hasil jawaban dalam %
F : Nilai yang diperoleh

N : Jumlah item yang diperoleh dikali dengan nilai tertinggi
Sudijono dalam Fauziah (2014).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintasas Setting Penilaian

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Kota Kediri yang beralamatkan Jl. Mayor Bismo Gg. Makam No. 03 Kota Kediri. Yang menjadi subyek penelitian ini adalah siswa kemlompok A2 TK Negeri Pembina Kota Kediri. Yang berjumlah 19 anak didik, pada semester dua tahun pelajaran 2014/2015. Proses penelitian ini dilakukan selama 3 minggu, mulai tanggal 11 Februari sampai 25 Februari 2015, dan dilaksanakan dengan tiga siklus.

B. Hasil Pelaksanaan Tindakan Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan pada permasalahan yang dihadapi oleh anak dalam kegiatan pengembangan kemampuan kognitif, peneliti melakukan serangkaian tindakan untuk mengatasi permasalah tersebut. Adapun pelaksanaan tindakan yang dilakukan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Siklus I

a. Tahap Perencanaan
   1) Guru menyiapkan RPPM dan RPPH
   2) Guru menyiapkan media pancing ikan
   3) Guru menyiapkan lembar observasi untuk guru
   4) Guru menyiapkan rubrik penilaian untuk siswa

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Siklus ini dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Februari 2015, pada tema Pekerjaan dan sub tema pedagang ikan. Langkah – langkah pembelajaran pada siklus ini:

a) Guru menerangkan kegiatan yang akan dilakukan
b) Guru memperkenalkan media pancing ikan
c) Guru memberikan contoh melakukan permainan pancing ikan
d) Guru memberikan tugas pada anak untuk melakukan permainan tersebut
e) Guru mengamati dan melakukan evaluasi

c. Pengamatan :

Berdasarkan pengamatan di dalam kelas, anak didik tampak menyukai kegiatan bermain pancing ikan, karena kegiatan ini masih baru anak membutuhkan bimbingan dan motivasi dari guru.

d. Hasil Penelitian Siklus I

Nama Anak	Aspek yang dinilai												Keterangan
	Keaktifan				Kesesuaian				Ketetapan				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Aisyah			✓				✓				✓		T
Aliya		✓				✓				✓			*BT*
Vivi			✓				✓				✓		T
Belinda		✓				✓				✓			*BT*
Dika			✓				✓				✓		T
Dara		✓				✓				✓			*BT*
Abel		✓				✓				✓			*BT*
Galang			✓				✓				✓		T
Albee		✓				✓				✓			*BT*
Habsy			✓				✓				✓		T
Akbar		✓				✓				✓			*BT*
Naufal			✓				✓				✓		T
Reyhan		✓				✓				✓			*BT*
Farah			✓				✓				✓		T
Valen		✓				✓				✓			*BT*
Vanda			✓				✓				✓		T
Vani		✓				✓				✓			*BT*
Putra		✓				✓				✓			*BT*
Jihan		✓				✓				✓			*BT*

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

$= \frac{8}{19}$ x 100%

= 42,1%

Dan penilaian terhadap guru untuk menilai kinerja guru, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

No	Aspek yang Dinilai	Kesesuaian	
		Ya	Tidak
1.	Model pembelajaran yang dipilih guru sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
2.	Metode pengembangan yang dipilih guru sesuai dengan kegiatan	✓	
3.	Media pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan kegiatan	✓	
4.	Guru dapat menumbuhkan motivasi belajar anak	✓	
5.	Guru dapat mengkondisikan kelas		✓
6.	Kemampuan guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran	✓	

e. Tahap Refleksi

Nilai presentase ketuntasan belajar anak pada siklus I dapat dinyatakan sebagai berikut :

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	8	42,1%
2	Belum Tuntas	11	57,9%
	Jumlah	19	100%

Berdasarkan data hasil pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus ini, guru mendapat hasil sebagai berikut :

1) Anak masih ada anak yang pasif
2) Anak masih asik bermain dan belum serius dalam melakukan kegiatan belajar.

2. Pelaksanaan Siklus II

a. Tahap Perencanaan

1) Guru menyiapkan RPPM dan RPPH
2) Guru menyiapkan media pancing ikan
3) Guru menyiapkan lembar observasi untuk guru
4) Guru menyiapkan rubrik penilaian untuk siswa

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Siklus ini dilaksanakan pada hari Rabu, 18 Februari 2015, pada tema Pekerjaan dan sub tema Nelayan. Langkah – langkah pembelajaran pada siklus ini:

a) Guru menerangkan kegiatan yang akan dilakukan
b) Guru memperkenalkan media pancing ikan
c) Guru memberikan contoh melakukan permainan pancing ikan
   a) Guru memberikan tugas pada anak untuk melakukan permainan tersebut
b) Guru mengamati dan melakukan evaluasi

c. Pengamatan :

Berdasarkan pengamatan di dalam kelas, anak didik menyukai kegiatang diberikan oleh guru, dengan nasihat dan motivasi belajar dari guru, anak mulai dapat berkonsentrasi dalam melakukan pembelajaran.

d. Hasil Penelitian Siklus II

Nama Anak	Aspek yang dinilai												Ketuntasan
	Keaktifan				Kesesuaian				Ketetapan				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Aisyah				✓				✓				✓	T
Aliya		✓				✓				✓			*BT*
Vivi			✓				✓				✓		T
Belinda		✓				✓				✓			*BT*
Dika			✓				✓				✓		T
Dara		✓				✓				✓			*BT*
Abel			✓				✓				✓		T
Galang				✓				✓				✓	T
Albee			✓				✓				✓		T
Habsy			✓				✓				✓		T
Akbar		✓				✓				✓			*BT*
Naufal			✓				✓				✓		T
Reyhan		✓				✓				✓			*BT*
Farah			✓				✓				✓		T
Valen		✓				✓				✓			*BT*
Vanda			✓				✓				✓		*BT*
Vani		✓				✓				✓			*BT*
Putra		✓				✓				✓			*BT*
Jihan		✓				✓				✓			*BT*

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$
$$= \frac{10}{19} \times 100\%$$
$$= 52{,}6\%$$

Dan penilaian terhadap guru untuk menilai kinerja guru, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

No	Aspek yang Dinilai	Kesesuaian	
		Ya	Tidak
1.	Model pembelajaran yang dipilih guru sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
2.	Metode pengembangan yang dipilih guru sesuai dengan kegiatan	✓	
3.	Media pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan kegiatan	✓	
4.	Guru dapat menumbuhkan motivasi belajar anak	✓	
5.	Guru dapat mengkondisikan kelas	✓	
6.	Kemampuan guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran	✓	

e. Tahap Refleksi

Nilai presentase ketuntasan belajar anak pada siklus II dapat dinyatakan sebagai berikut :

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	10	52,6%
2	Belum Tuntas	9	47,4%
	Jumlah	19	100%

Berdasarkan data hasil pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus ini, guru mendapat hasil sebagai berikut :

1) Ada beberapa anak yang masih membutuhkan bantuan dari guru untuk menyelesaikan tugas.
2) Masih ada anak yang asik bermain air untuk menggoda teman dari pada melakukan kegiatan bermain pancing ikan.

3. Pelaksanaan Siklus III

a. Tahap Perencanaan
1) Guru menyiapkan RPPM dan RPPH
2) Guru menyiapkan media pancing ikan
3) Guru menyiapkan lembar observasi untuk guru
4) Guru menyiapkan rubrik penilaian untuk siswa

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Siklus ini dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Februari 2015, pada tema Pekerjaan dan sub tema Peternak Ikan. Langkah – langkah pembelajaran pada siklus ini:

a) Guru menerangkan kegiatan yang akan dilakukan
b) Guru memperkenalkan media pancing ikan
c) Guru memberikan contoh melakukan permainan pancing ikan
d) Guru memberikan tugas pada anak untuk melakukan permainan tersebut
e) Guru mengamati dan melakukan evaluasi

c. Pengamatan :

Berdasarkan pengamatan di dalam kelas, anak didik dapat mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh. Sehingga proses belajar berjalan dengan lancar

d. Hasil Penelitian Siklus III

Nama Anak	Aspek yang dinilai												Ket untasan
	Keaktifan				Kesesuaian				Ketetapan				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Aisyah				✓				✓				✓	T
Aliya			✓				✓				✓		T
Vivi			✓				✓				✓		T
Belinda			✓				✓				✓		T
Dika				✓				✓				✓	T
Dara			✓				✓				✓		T
Abel			✓				✓				✓		T
Galang				✓				✓				✓	T
Albee			✓				✓				✓		T
Habsy				✓				✓				✓	T
Akbar		✓				✓				✓			*BT*
Naufal				✓				✓				✓	T
Reyhan		✓				✓				✓			*BT*
Farah				✓				✓				✓	T
Valen			✓				✓				✓		T
Vanda			✓				✓				✓		T
Vani			✓				✓				✓		T
Putra		✓				✓				✓			*BT*
Jihan			✓				✓				✓		T

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$
$$= \frac{16}{19} \times 100\%$$
$$= 84{,}2\%$$

Dan penilaian terhadap guru untuk menilai kinerja guru, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

No	Aspek yang Dinilai	Kesesuaian	
		Ya	Tidak
1.	Model pembelajaran yang dipilih guru sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
2.	Metode pengembangan yang dipilih guru sesuai dengan kegiatan	✓	
3.	Media pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan kegiatan	✓	
4.	Guru dapat menumbuhkan motivasi belajar anak	✓	
5.	Guru dapat mengkondisikan kelas	✓	
6.	Kemampuan guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran	✓	

e. Tahap Refleksi

Nilai presentase ketuntasan belajar anak pada siklus III dapat dinyatakan sebagai berikut :

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	16	84,2%
2	Belum Tuntas	3	15,8%
	Jumlah	19	100%

Berdasarkan data hasil pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus ini, guru mendapat hasil sebagai berikut :

1) Proses belajar mengajar sudah berjalan dengan lancar
2) Anak bisa lebih berkonsentrasi dalam mengikuti kegiatan yang disediakan oleh guru.

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

1. Pembahasan

Berdasarkan tindakan peneliti Siklus I, Siklus II, dan Siklus III dapat diuraikan keberhasilan melaksanakan pengembangan kognitif anak melalui bermain pancing ikan pada aspek penilaian. Untuk mencapai hasil kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada siklus III peneliti merancang pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna bagi anak yang dapat dilakukan dengan bermain. Karena dengan bermain anak merasakan kesenangan kenikmatan dan kebebasan tersendiri salah satunya dengan menggunakan media pancing ikan.

2. Pengambilan Simpulan

Dari keseluruhan hasil siklus, dalam mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep lambang bilangan melalui metode bermain pancing ikan pada anak kelompok A2 TK Negeri Pembina Kota Kediri tahun pelajaran 2014/2015 telah meningkat. Sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil atau mencapai ketuntasan.

D. Kendala dan Keterbatasan

1. Kendala

Karena kegiatan bermain pancing ikan ini dilakukan dengan menggunakan air, banyak anak membuat air itu sebagai mainan untuk menggoda teman-temannya. Sehingga butuh pengawasan

ekstra agar kegiatan dapat berjalan dengan baik.

2. Keterbatasan

Sedangkan keterbatasan yang peneliti hadapi dalam melaksanakan penelitian ini disebabkan harga media yang cukup mahal membuat jumlah pancing ikan ini terbatas sehingga membuat anak harus menunggu lama.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui bermain pancing ikan dapat membuktikan kebenaran bahwa dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan pada anak kelompok A2 TK Negeri Pembina Kota Kediri.

B. Saran

1. Bagi Guru

a. Guru diharapkan dapat memanfaatkan permainan pancing ikan sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan

b. Guru diharapkan meningkatkan kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran

2. Bagi Anak

a. Anak perlu pendampingan yang maksimal agar tercapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan tahapan usia mereka

b. Pada tahap anak usia dini, perlu kegiatan – kegiatan pembelajaran yang inovatif dan disertai dengan media nyata.

3. Bagi Sekolah

a. Pihak sekolah sebaiknya memiliki media yang bervariasi

b. Pihak sekolah juga perlu menyiapkan sarana dan prasarana yang menunjang.

4. Peneliti

a. Sebelum melaksanakan kegiatan penelitian diperlukan persiapan yang matang

b. Dan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian perlu kecakapan peneliti dalam mengkondisikan kelas dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Asmee. 2012. *Bermain dan Belajar*, (online). Tersedia : http://www.academia.edu/4440315/BERMAIN_DAN_BELAJAR.html, 30 November 2014.

Azahra. 2012. *Penggunaan Metode Bermain Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, (online). Tersedia : http://paudazahra.blogspot.com/2012/06/makalah-penggunaan-metode-bermain-dalam.html, diunduh 30 November 2014.

Carol Seefeldt. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Terjemahan Pius Nasar. 2008. Jakarta : PT Indeks.

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

Fauziah, Emilla. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan*

Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B3 TK Negeri Pembina Kota Kediri. Skripsi. Kediri : Universitas Nusantara PGRI.

Kahri, Ma'ruful. 2013. *Teori-Teori Bermain*, (online). Tersedia : http://marufulkahri.blogspot.com/2013/08/teori-teori-bermain.html, diunduh 30 November 2014.

Pingge, Delu. 2013. *Filsafat Ilmu: Pendekatan Post-Positivistik*, (online). Tersedia : http://filsafat.kompasiana.com/2013/11/18/filsafat-ilmupendekatan-post-positivistik-612037.html, diunduh 9 Januari 2015.

Prayetno. 2012. *Teori Bermain Menurut Ahli*, (online). Tersedia : http://mulyoprayetno.blogspot.com/2012/02/teori-bermain-menurut-ahli.html, diunduh 30 November 2014.

Suci, Prima R. 2013. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (online). Tersedia : http://primazip.wordpress.com/2013/06/08/perkembangan-kognitif-anak-usia-dini.html, diunduh 30 November 2014.

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

Suryadi, M.Pd.I. (Ed.). 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta : PEDAGOGIA.

Utami, Sri Halman. 2012. *Teori Perkembangan Kognitif Vygotsky dan Piaget*, (online). Tersedia : http://utamitamii.blogspot.com/2012/04/teori-perkembangan-kognitif-vygotsky.html, diunduh 1 Desember 2014.

Gunariawan. 2012. *Bermain Magnit Pancing Ikan*, (online). Tersedia : http://wawanwawan.blogspot.com/2012/bermain-magnit-pancing-ikan.html, diunduh 12 Februari 2015.

Kediri, 12 September 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd.M.Psi	ROSA IMANI KHAN, M.Psi.
NIDN. 0720058503	NIDN. 0705068602