MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MEMBILANG ANGKA 1-20 MELALUI KEGIATAN PERMAINAN DAKON PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B TK PERMATA PAGGORA KECAMATAN KOTA KEDIRI

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

Oleh :

SITI CHOMARIYAH
NIM. 13.1.011.10114P

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

SITI CHOMARIYAH
NIM. 13.1.011.10114P

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MEMBILANG ANGKA 1-20 MELALUI KEGIATAN PERMAINAN DAKON PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B TK PERMATA PAGGORA KECAMATAN KOTA KEDIRI

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Jurusan PG PAUD

Pada tanggal 10 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi	**HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd, M.Psi**
NIDN 0701038303	NIDN 0720058503

ii

Skripsi Oleh :

SITI CHOMARIYAH
NIM. 13.1.011.10114P

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MEMBILANG ANGKA 1-20 MELALUI KEGIATAN PERMAINAN DAKON PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B TK PERMATA PAGGORA KECAMATAN KOTA KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PG-PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal :27 Maret 2015

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

PANITIA PENGUJI	TANDA TANGAN
1. Ketua : **Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.**	
2. Penguji I : **Hanggara Budi Utomo, M.Pd.M.Psi**	
3. Penguji II : **Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.**	

Mengetahui,
Dekan FKIP

UNIVERSITAS NUSANTARA FKIP KEDIRI

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd.
NIDN. 0716046202

iii

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MEMBILANG ANGKA 1-20 MELALUI KEGIATAN PERMAINAN DAKON PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B TK PERMATA PAGGORA KECAMATAN KOTA KEDIRI

SKRIPSI

SITI CHOMARIYAH
NIM. 13.1.011.10114P

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Siti.chomariyah@yahoo.co.id

Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi dan Hanggara B. Utomo, M.Pd, M.Psi

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan kognitif dalam memahami konsep bilangan pada anak kelompok B di TK Permata Paggora kurang berhasil. Berdasarkan pengamatan hanya 2 anak yang mendapat bintang 3 (★★★). Sedangkan 10 anak mendapat bintang 2 (★★). Hal ini disebabkan karena anak mengalami kesulitan ketika belajar memahami konsep bilangan dalam hal membilang angka 1-20

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah kemampuan kognitif dalam membilang angka 1-20 dapat ditingkatkan melalui kegiatan permainan dakon pada anak kelompok B TK Permata Paggora Kecamatan Kota Kediri.

Tujuan penelitian ini adalah : 1).Memperoleh data mengenai kemampuan kognitif anak kelompok B TK Permata Paggora Kecamatan Kota Kediri sebelum diadakan penelitian, 2). Memperoleh data mengenai kemampuan kognitif anak kelompok B TK Permata Paggora Kecamatan Kota Kediri ketika diadakan penelitian., 3). Memperoleh data mengenai kemampuan kognitif anak kelompok B TK Permata Paggora Kecamatan Kota Kediri setelah diadakan penelitian., 4). Membandingkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Permata Paggora Kecamatan Kota Kediri sebelum dan sesudah diadakan penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak didik kelas B TK. Permata Paggora Kecamatan Kota Kediri. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus. Menggunakan instrumen berupa Lembar Observasi Siswa, Lembar Observasi Guru, RKH dan Lembar Penilaian.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dihasilkan kesimpulan bahwa kemampuan kognitif dalam membilang angka 1-20 dapat ditingkatkan melalui kegiatan permainan dakon pada anak kelompok B TK Permata Paggora Kecamatan Kota Kediri

Kata Kunci: Kemampuan Membilang, Kognitif, Permainan Dakon

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hal yang sangat mendasar bagi kehidupan manusia. Salah satunya adalah pendidikan anak usia dini. Pendidikan usia dini bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh. Pengembangan kemampuan itu meliputi pengembangan motorik halus dan kasar, kognitif, bahasa, sosial dan kemandirian. Kemampuan kognitif anak dalam membilang angka secara rasional merupakan kemampuan yang sangat penting untuk anak usia TK, hal ini disebabkan dengan kemapuan kognitif membilang angka1 sampai dengan 20 anak didik menjadi : 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak; 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung; 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi; 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya; 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Pengembangan kognitif merupakan pengembangan daya fikir pada pendidikan anak usia dini yang dilakukan melalui panca indra dari apa yang di lihat, didengar, dirasa, diraba ataupun dicium. Pengembangan daya fikir dilakukan melalui proses pembelajaran dalam pengembangan kecerdasan emosiaonal,sosial, dan spiritual dengan prinsip bermain sambil belajar sesuai dunia dan karakteristik anak usia dini.

Kognitif merupakan sebuah istilah yang menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, pemecahan masalah, dan rencana masa depan.

Fungsi pengembangan kognitif adalah untuk mengenal lingkungan sekitar pada anak, mengenal konsep bilangan dengan benda, melatih anak berpikir logis, pendidikan harus memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain, dan melatih anak agar mampu menggunakan panca indera untuk

mengenal lingkungan serta manfaat dan bahayanya.

Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sri Ningsih (2008:1) bahwa praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-matematika.

Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada abad mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007:1). Berhitung di TK. Permata Paggora diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di TK. Permata Paggora dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting. Sebab, melarangnya dari bermain seraya memaksanya untuk belajar terus-menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya (Al -Ghozali Ismail, 2006:3). Bermain tidak bisa lepas dari diri anak, tidak bisa dipungkiri bahwa usia anak adalah usia bermain oleh karenanya penulis mengadakan penelitian melalui permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak membilang angka 1 – 20 melalui permainan Dakon.

Di lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka atau bilangan sering sekali ditemui, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender, bahkan pada kue atau makanan. Oleh karena itu dapat dikatakan angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah permainan angka mulai diperkenalkan pada anak. Alexander dalam Arikunto (2008 : 46) pengertian konsep angka adalah merupakan pengenalan diri yang kongkrit dan

menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak.

Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan pada usia 4 - 5 tahun kognitif anak sudah berkembang dengan baik. Tetapi pada kenyatannya di TK Permata Paggora Kecamatan Kota Kediri sebagian besar anak masih kurang berkembang dan guru belum mengetahui cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Guru harus menemukan strategi belajar yang banyak menekankan aktifitas anak daripada aktivitas guru. Salah satu kegiatan yang menekankan aktivitas anak adalah kemampuan kognitif dalam membilang angka 1-20 melalui kegiatan permainan dakon yang bertujuan untuk melatih kognitif pada anak dalam kemampuan menghitung bilangan sambil bermain. Anak dapat mengenal konsep bilangan yaitu 1, 2, 3, 4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,dan 20 sehingga kemampuan anak dapat diketahui, anak dapat mengenal permainan tradisional budaya Indonesia.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan kognitif dalam memahami konsep bilangan pada anak kelompok B di TK Permata Paggora kurang berhasil. Berdasarkan pengamatan hanya 2 anak yang mendapat bintang 3 (★★★). Sedangkan 10 anak mendapat bintang 2 (★★). Hal ini disebabkan karena anak mengalami kesulitan ketika belajar memahami konsep bilangan dalam hal membilang angka 1-20. Jika hal ini dibiarkan jelas akan berdampak buruk bagi proses dan hasil belajar anak selanjutnya. Sadar akan keadaan tersebut peneliti berupaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam membilang angka 1-20 melalui permainan dakon. Dengan permainan dakon ini anak dibimbing untuk menggunakan mata, telinga dan jarinya secara terpadu, sehingga dapat menambah penguasaan materi pelajaran yang diberikan serta mengenal permainan tradisional dakon agar dapat melestarikan budaya Indonesia.

Berdasarkan uraian terebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan kemampuan kognitif dalam membilang angka 1-20 melalui kegiatan permainan dakon pada anak kelompok B TK Permata Paggora Kecamatan Kota Kediri.

II. PROSEDUR PENELITIAN

Subjek dan Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak Kelompk B TK AL-HUDA Tahun Pelajaran 2014-2015 Kota Kediri, dengan jumlah 15 murid, terdiri dari 6 laki-laki dan 9 murid perempuan. Objek Penelitiannya adalah proses pembelajaran mengenal urutan angka 1-10 melalui bermain kreatif dan menyenangkan pada anak kelompok B TK TK AL-HUDA Tahun Pelajaran 2014-2015 Kota Kediri.

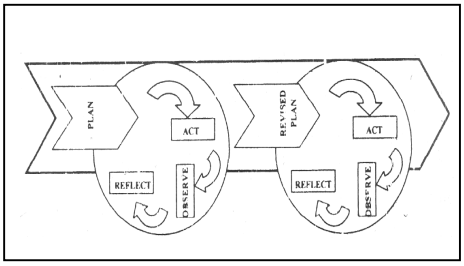
2. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK AL-HUDA Tahun Pelajaran 2014-2015 Kota Kediri.

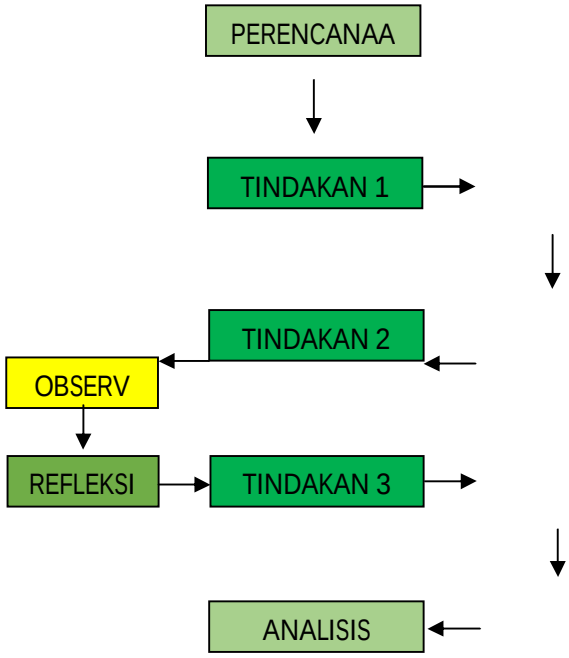
B. Prosedur Penelitian

Fokus tindakan penelitian ini adalah melalui permainan yang kreatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-10 pada anak didik kelompok B TK AL-HUDA Tahun Pelajaran 2014-2015 Kota Kediri. Dikatakan demikian karena didalam siklus atau putaran terdiri atas 4 komponen seperti yang dilaksanakan secara bertahap. Keempat komponen tersebut adalah : (a) Perencanaan / *planning,* (b) Tindakan / *acting,* (c) Observasi / *Observation* dan (d) Refleksi / *Reflecton.* Pelaksanaan dalam 3 siklus kegiatan.

Gambar 3.1
Bagan Siklus Rancangan Model Kemmis dan Taggart



Gambar 3.2
Model Rancangan Yang Digunakan Dalam Penelitian



a. Penyusunan Rencana Tindakan

Pada tahap ini akan dipersiapkan berbagai hal yang akan digunakan dalam penelitian yaitu penyusunan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), materi pembelajaran dengan media Balok Angka 1 – 10 yang dibuat guru.

Pada tahapan ini akan dipersiapkan berbagai hal yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu :

1) Rencana Kegiatan Harian (RKH).
2) Materi Pembelajaran Mengenal konsep angka 1-10.
3) Metode Bermain dengan Balok Angka.
4) Format Penilaian Kemampuan mengenal angka 1-10.

b. Pelaksanaan Kegiatan

Rencana yang telah disusun dicobakan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dibuat yaitu proses perbaikan prestasi belajar dengan kegiatan berhitung mengenal angka 1-10.

Pada tahapan ini akan dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan dalam RKM dan RKH dengan menggunakan metode bermain mencari angka 1-10 di balok untuk meningkatkan kemampuan mengenal urutan angka 1-10 pada anak Kelompok B di TK AL-HUDA Tahun Pelajaran 2014-2015 Kota Kediri.

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru adalah :

1) Kegiatan Awal

Pada tahap ini guru mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran secara kondusif dan memberikan apersepsi dengan memberikan kegiatan pembelajaran sesuai materi.

2) Kegiatan Inti

a) Guru menjelaskan aturan dalam kegiatan pembelajaran.
b) Guru menyediakan atau menyiapkan media yaitu Balok Kubus yang dibungkus kertas warna warni dan masing-masing balok kubus ditempeli angka 1-10. Pada permainan pertama warna balok kubus hanya kuning. Pada permainan kedua guru menyiapkan balok kuning, merah dan hijau masing- masing berjumlah 10 buah.
c) Pada awal siklus guru memberikan tugas kepada anak secara perorangan untuk mengambil balok angka yang sudah dimasukkan dalam kotak kardus secara acak. Guru memberikan tugas kepada anak untuk membaca angka yang ada pada balok kubus tersebut.
d) Siklus yang ke II guru mengelompokkan anak menjadi 3 kelompok. Masing-masing anak dalam kelompok tersebut harus menyebutkan warna dan angka yang ada pada balok tersebut sebanyak 10 buah balok angka.
e) Pada siklus ke III Guru menanyakan warna balok dan menyuruh anak untuk menyusun angka 1-10 di setiap kelompok secara urut baik dari urutan yang kecil ke yang besar maupun sebaliknya sesuai perintah guru. Permainan lain menyusun balok tersebut dan menghitung jumlah balok sesuai urutan angka.

3) Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran anak bersama guru mendiskusikan kegiatan yang telah dilalui hari ini dan memberikan informasi kegiatan untuk esok. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa penutup. Hal ini dilakukan untuk semua siklus yang dilaksanakan baik siklus pertama sampai yang terakhir.

c. Pengamatan / Pengumpulan Data Instrumen

Pengamatan ini telah dilakukan sejak awal proses yaitu dengan mengumpulkan data melalui kegiatan pembelajaran berhitung dimana guru akan mengevaluasi hasil kegiatan anak didiktentang kekurangan yang perlu diperbaiki, dibantu dengan menggunakan instrumen data yang meliputi lembar observasi maupun lembar penilaian.

b. Refleksi

Refleksi dilakukan mengkaji tindakan terhadap keberhasilan pencapaian berbagai tujuan dan perlu tidaknya di tindak lanjuti dalam rangka mencapa tujuan akhir Hasil kegiatan bermain dengan balok untuk mengenal angka 1-10 akan dinilai dan dievaluasi kembali untuk dianalisis untuk mengetahui kegagalan atau keberhasilan yang telah dialami oleh guru.

C. Teknik dan Intrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data Yang Dibutuhkan

a) Data tentang kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan angka 1-10 kelompok B TK AL-HUDA Tahun Pelajaran 2014-2015 Kota Kediri.

b) Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK yang dilaksanakan.

2. Teknik dan Instrumen Yang Digunakan

a) Data tentang kemampuan Berhitung angka 1-10 pada Anak Kelompok TK TK AL-HUDA Kota Kediri TK AL-HUDA Tahun Pelajaran 2014-2015 Kota Kediri dikumpulkan dengan tehnik unjuk kerja dengan menggunakan instrument pedoman / rubrik unjuk kerja :

1) Subjek yang dinilai : Anak Kelompok B TK AL-HUDA Kota Kediri TK AL-HUDA Tahun Pelajaran 2014-2015 Kota Kediri

2) Kemampuan yang dinilai : Kemampuan Kognitif dalam mengenal angka 1-10.

3) Indikator : Kognitif 35. Membilang / menyebut urutan bilangan 1-10 dan indikator 38 membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.

4) Teknik penilaian : Tehnik yang digunakan unjuk kerja.
5) Prosedur Unjuk Kerja antara lain :
   a) Guru terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan dalam kegiatan pembelajaran.
   b) Guru menunjukkan angka 1-10 pada masing-masing kartu angka yang telah disesuaikan dengan besarnya balok kubus.
   c) Guru menempelkan kartu angka 1-10 pada masing-masing balok sesuai jumlah kartu angka 1-10
   d) Guru menyuruh anak untuk duduk setengah lingkaran.
   e) Anak memperhatikan guru bagaimana bermain mencari angka 1-10 di balok. Balok-balok tersebut diacak dahulu kemudian anak memperhatikan apa yang diperintahkan guru.
   f) 3 Anak dipersilahkan maju untuk mengambil 3 buah balok angka secara acak.
   g) Anak dipersilahkan membaca angka berapa yang ada pada balok yang dipilihnya. balok yang dipilihnya. Hal tersebut dapat dilakukan bergiliran sesuai jumlah anak dalam kelompok tersebut.
   h) Pada permainan selanjutnya setiap anak dalam kelompok

Tabel 3.1

Lembar Observasi Proses Pembelajaran

No.	Aspek yang Observasi	SB	B	K
1.	Guru menyampaikan apersepsi dan melaksanakan kegiatan sesuai rencana.			
2.	Guru menjelaskan mengenai konsep bilangan 1-10 baik nama bilangan dan angka itu sendiri			
3.	Guru menjelaskan cara melakukan permainan balok angka secara jelas.			
4.	Guru memotivasi anak dalam mengerjakan tugas mengenal bilangan 1-10 melalui permainan balok angka.			
5.	Guru membimbing anak dalam proses belajar mengajar			
6.	Guru mengadakan tanya jawab dengan anak mengenai konsep bilangan yang telah diterangkan sebelumnya.			
7.	Guru melaksanakan penilaian sesuai dengan rencana melalui observasi.			
8.	Anak mengikuti pembelajaran dengan senang dan antusias.			
9.	Anak Aktif mengikuti pembelajaran dalam kelas.			
10.	Anak memiliki inisatif dalam mengikuti pembelajaran mengenal konsep bilangan.			
11.	Anak menunjukkan kreativitas dalam pembelajaran baik perorangan maupun berkelompok.			

Keterangan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

K : Kurang

D. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data ini untuk menguji hipotesis adalah dengan tehnik deskripsi kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, dengan setelah dilakukan tindakan.

Untuk menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang 1,bintang 2,bintang 3 dan bintang 4 dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} x\ 100\ \%$$

Keterangan : P = Prosentase anak yang mendapat bintang tertentu

f = Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu

N = Jumlah anak keseluruhan

Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

Kriteria keberhasilan tindakan adalah apabila terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus III ketuntasan belajar mencapai sekurang kurangnya 75%).

E. Rencana Jadwal Penelitian

Keseluruhan rencana pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 6 (enam) bulan berturut-turut.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Data yang diperoleh dari hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus I, siklus II dan siklus III tentang kemampuan berhitung 1-10 dapat diklasifikasikan baik dan indikator keberhasilan yang diharapkan telah memenuhi kriteria.

Tabel 4.17

Rekapitulasi Data Kriteria Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Metode Bermain Kreatif dan Menyenangkan Pada Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No.	Kriteria	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Baik	0	0	1	6,67	7	46,67	14	93,33
2	Cukup	5	33,33	10	66,67	7	46,67	1	6,67
3	Kurang Baik	10	66,67	4	26,67	1	6,67	0	0

Dari hasil data rekapitulasi pada tabel 4.17 dapat diketahui perbandingan

jumlah anak yang memiliki kemampuan berhitung 1-10 melalui metode bermain kreatif dan menyenangkan dengan kriteria baik sebelum tindakan 0 anak setelah pelaksanaan siklus I meningkat menjadi 1 anak, siklus II meningkat menjadi 7 anak dan menjadi 13 anak pada siklus III. Sedangkan Untuk kriteria cukup dapat mengenal konsep bilangan 1-10 sebelum tindakan sebanyak 5 anak pada siklus 1 menjadi 10 anak menurun menjadi 7 anak dan pada siklus ketiga menjadi 1 anak. Kriteria anak yang kurang baik dalam hal mengenal angka 1-10 melalui permainan balok angka sebelum tindakan ada 10 anak ternyata pada siklus I tinggal 4 anak dan siklus II tinggal 1 anak, bahkan pada siklus selanjutnya tidak ada anak yang bisa mengenal konsep bilangan 1-10 sesuai harapan.

Tabel 4.18

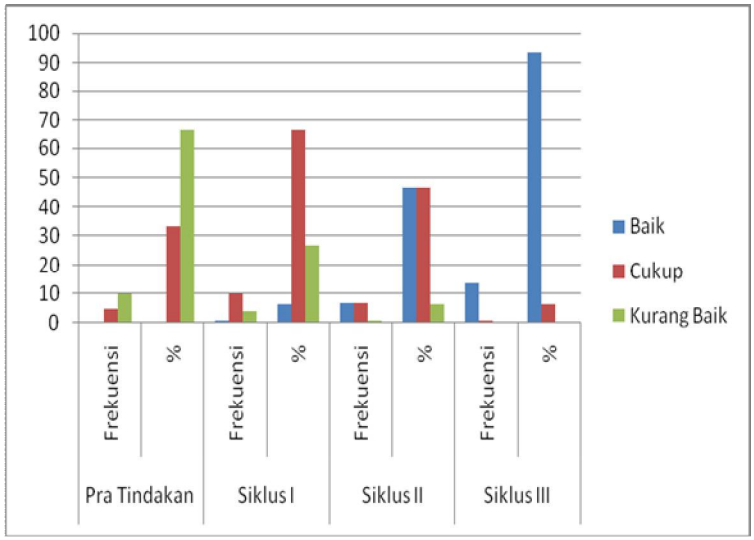
Prosentase Hasil Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Metode Bermain Kreatif dan Menyenangkan Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No.	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	*	25%	26,67 %	13,33 %	0%
2	**	50%	40%	13,33 %	0%
3	***	25%	26,67 %	33,34 %	6,67%
4	****	0%	6,67%	40%	93,33 %
Jumlah		**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Gambar 4.1

Grafik Perbandingan Persentase Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Metode Bermain Kreatif dan Menyenangkan Pada Anak Kelompok B TK Al-Huda Kota Kediri Tahun Ajaran 2014-2015

Tabel 4.19



Perbandingan Prosentase Ketuntasan Belajar Mulai Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No.	Hasil Penilaian Perkembangan	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III

	Anak				
1	Tuntas	25%	33.33%	73.33%	93.33%
2	Belum Tuntas	75%	66.67%	26.67%	6.67%
Jumlah		**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Berdasarkan tabel perolehan nilai prosentase ketuntasan belajar anak diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar anak didik dalam membaca permulaan anak sebelum Tindakan dan sesudah Tindakan Siklus I, II dan III. Berdasarkan kenyataan dan bukti di atas, data yang diperoleh selama penelitian berlangsung terlihat sebelum tindakan 25 % dari 15 anak belum meningkat 33,33 % pada siklus I kemudian 73,33% pada siklus II serta terjadi ketuntasan belajar pada siklus III sebesar 93,33%. Berdasarkan hasil observasi dapat dievaluasi bahwa langkah-langkah yang telah diprogramkan dan telah dilaksanakan mampu mencapai tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini.

Dengan demikian dalam proses belajar mengajar khususnya dengan Bermain Kreatif dan Menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok B. Sehingga Hipotesis tindakan yang berbunyi "Bermain Kreatif dan Menyenangkan Dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Pada Anak Kelompok B TK Al-Huda Kota Kediri" diterima. Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Andri Saleh. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Yrama Widya

Azhar Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran.* Jakarta : Raja Persada Grafina.

Chaer. (2009). Metode Pengembangan Kogntif, Jakarta : Erlangga

Departemen Pendidikan Nasional,(2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta.

Kusantanti, (2004),*Bermain Kreatif dan Menyenangkan,* Jakarta : PT Grasindo

Mayke. 1993, *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan di Taman Kanak-Kanak,* Jakarta : Bagian Proyek Pembinaan TK.

Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini.* Jakarta : Depdiknas.

Sujiono, Vygosty, (1990), *Metode Pengembangan Kognitif, Jakarta :* Universitas Terbuka.

Winda Gunarti, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta Universitas Terbuka.

Wahidmurni, Dr., 2008. ***Penelitian Tindakan Kelas***. Malang : UM Press.

http://www.google.com/pengertian kartu huruf.

http://www.google.com/metode kartu huruf.

http://www.google.com/teori kartu huruf.