MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN BERHITUNG 1 SAMPAI 10 DENGAN PERMAINAN BALOK PINTAR PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA BADALPANDEAN KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI

SKRIPSI

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

Oleh :

ST. NAFI'AH
NPM : 13.1.01.11.0230 P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

ST. NAFI'AH
NPM : 13.1.01.11.0230 P

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN BERHITUNG 1 SAMPAI 10 DENGAN PERMAINAN BALOK PINTAR PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA BADALPANDEAN KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi PG PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 6 Maret 2015

Pembimbing I,	Pembimbing II,
HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd., M.Psi.	**Drs. KUNTJOJO, M.Pd., M.Psi.**
NIDN. 0720058503	**NIDN. 0717015501**

ii

HALAMAN PENGESAHAN

ST. NAFI'AH
NPM : 13.1.01.11.0230 P

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN BERHITUNG 1 SAMPAI 10 DENGAN PERMAINAN BALOK PINTAR PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA BADALPANDEAN KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri
Pada Tanggal : 10 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. SETYA ADI SANCAYA,M.Pd.
2. Penguji I : Drs. KUNTJOJO, M.Pd., M.Psi
3. Penguji II : HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd., M.Psi.

Mengetahui,
Dekan FKIP

UNIVERSITAS NUSANTARA FKIP

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

iii

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN BERHITUNG 1 SAMPAI 10 DENGAN PERMAINAN BALOK PINTAR PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA BADALPANDEAN KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI

St. Nafi'ah
NPM : 13.1.01.11.0230 P
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Stnafi'ah.unp@yahoo.co.id
Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi dan Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Kusuma Mulia Badalpandean Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri pada kegiatan berhitung 1 sampai 10 dengan permainan balok pintar masih belum maksimal. Anak kurang memahami konsep-konsep bilangan baik itu berupa lambang bilangan maupun dengan menghitung benda-benda.. Hal ini disebabkan media belajar dan metode pembelajaran yang masih kurang..

Permasalahan peneliti ini adalah "Apakah penggunaan Permainan Balok Pintar dapat Mengembangkan Kemampuan Kognitif di kelompok B TK Kusuma Mulia Badalpandean Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri??"

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek Penelitian adalah anak kelompok B TK Kusuma Mulia Badalpandean Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri yang berjumlah 15 anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 Siklus yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun metode pengumpulan data dengan observasi menggunakan lembar observasi.

Penelitian ini menggunakan lembar unjuk kerja dan lembar observasi proses belajar pembelajaran untuk mengetahui nilai dari hasil penelitian.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan 57% dari siklus I kesiklus II, dan 65 % dari siklus II kesiklus yang III. Dengan demikian Hipotesis yang menyatakan tindakan pembelajaran melalui penggunaan Permainan Balok Pintar dapat Mengembangkan Kemampuan Kognitif dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan membilang banyak benda dari 1 Sampai 10 pada anak Kelompok B TK Kusuma Mulia Badalpandean Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri, diterima.

Kata kunci: Balok pintar, Kognitif.

I. LATAR BELAKANG

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan pendidikan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas 2004:6). Karena pada masa inilah anak mulai peka dan mudah di stimulus dari lingkungan maupun orang–orang yang berada di sekitarnnya. Pada usia ini secara terminologi disebut sebagai anak usia prasekolah. Perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang di tentukan mulai usia 4-6 tahun. TK merupakan lembaga pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologis anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan ke jenjang selanjutnya. Pendidikan di TK bertujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan agama, bahasa, sikap, ketrampilan fisik motorik, sosial, moral dan kognitif. Di TK tidaklah sekedar untuk belajar dasar akademik melainkan juga belajar pengembangana aspek-aspek kemampuan dasar.

Menyadari pentingnya pembelajaran berhitung dalam kehidupan sehari-hari, maka pengenalan angka sudah ditanamkan sejak Anak Usia Dini. Namun pada kenyataannya anak menganggap berhitung sebagai pelajaran yang sangat membosankan. Hal ini terjadi dikalangan guru dan anak, karena sifat berhitung yang dinilai masih abstrak. Hal lain yang menimbulkan kebosanan anak pada berhitung yaitu proses pembelajarannya masih terpusat pada guru (*teacher oriented).* Untuk mengatasi pembelajaran pengenalan konsep bilangan yang membosankan bagi Anak Usia Dini maka digunakan media pembelajaran konsep bilangan melalui permainan kartu angka dengan harapan pembelajaran lebih menyenangkan bagi Anak Usia Dini karena dilakukan sambil bermain sehingga membantu mengembangkan dimensi kognitif anak.

Konsep belajar mengenal bilangan melalui permainan balok pintar dimana balok pintar yang digunakan memiliki berbagai bentuk yang dapat menarik perhatian dan konsentrasi anak saat pembelajaran berlangsung. Konsep bilangan ditanamkan pada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kognitif

anak, menurut penelitian di Amerika oleh para ahli matematika bahwa anak yang memiliki kemampuan pengenalan konsep bilangan yang baik maka dengan sendirinya kemampuan kognitif dan bahasa anak dapat meningkat. Karakteristik anak usia dini dimana anak mulai mengenal lingkungan sekitar merupakan waktu yang tepat seorang anak dikenalkan konsep-konsep bilangan.

Pada TK Kusuma Mulia Badalpandean Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri kemampuan kognitif anak mengenal bilangan pada kelompok B hasilnya masih rendah, hal ini diketahui dari kurangnya minat anak untuk berhitung anak tidak bisa mengurutkan dengan benar, urutan bilangan dari yang terkecil sampai yang terbesar atau sebaliknya. Selain itu kemampuan kognitif anak mengenal bilangan pada kelompok B rendah, karena kurangnya minat belajar pada anak dimana anak sering merasa bosan saat proses belajar berlangsung hal ini juga dikarenakan anak merasa bosan karena guru tidak menggunakan media apapun dalam kegiatan pembelajaran kognitif mengenal bilangan pada kelompok B. Awal masuk anak dilakukan kegiatan kognitif tapi sebagian besar anak tidak tertarik dalam pembelajaran, sehingga kelas mengalami kekacauan. Kemampuan kognitif mengenal bilangan melalui pembelajaran yang diangap membosankan di kelompok B TK Kusuma Mulia Badalpandean Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri, karena minim penggunaan media dan pembelajaran dianggap sangat monoton tidak bervariasi.

Metode pembelajaran merupakan salah satu cara dalam pembelajaran untuk anak usia dini. Metode merupakan salah satu cara untuk menentukan keberhasilan setiap proses belajar mengajar. Oleh karena itu pendidik AUD diharapkan dapat memilah dan memilih metode yang tepat, dalam arti sesuai dengan karakteristik tujuan kegiatan pembelajaran dan karakteristik anak usia dini, dalam setiap pembelajaran PAUD.

Dalam pembelajaran melalui permainan balok pintar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan bilangan 1 sampai 10 dikelompok B TK Kusuma Mulia Badalpandean Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri ini. Dengan kegiatan pembelajaran dengan kartu angka ini diharapkan anak lebih mudah untuk melakukan, karena dilakukan dengan bermain yang sudah menjadi ciri khas

anak-anak, selain itu bertujuan agar anak mampu untuk mengembangkan kognitifnya dalam mengurutkan bilangan 1 sampai 10 tanpa ada rasa paksaan.

Terkait dengan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Berhitung 1 Sampai 10 Dengan Permainan Balok Pintar Pada Anak Kelompok B TK Kusuma Mulia Badalpandean Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri".

II. METODE

A. Subyek Dan Setting Penelitian

Subyek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Kusuma Mulia Badalpandean tahun pelajaran 2014/ 2015 sebanyak 15 siswa. Penelitian ini dilakukan di TK Kusuma Mulia Badalpandean Desa Badalpandean Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2014 – Maret 2015.

Alasan pemilihan kelompok B sebagai subyek dalam penelitian kali ini karena berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan informasi dari guru-guru TK Kusuma Mulia Badalpandean khususnya guru kelompok B, bahwa peserta didik kelompok B rata-rata mempunyai tingkat kemampuan kognitif dalam berhitung yang kurang dan aktivitas belajarnyapun masih tergolong rendah.

B. Prosedur Penelitian

Rencana atau rancangan perbaikan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart (dalam Wiratmadja, 2007). Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu: (a) Tahap Penyusunan Rencana Tindakan, (b) Tahap Pelaksanaan Kegiatan, (c) Pengamatan Tindakan, (d) Refleksi.

C. InstrumenPengumpulan Data

Tehnik yang dipakai dalam penilaian pengembangan kemampuan kognitif yaitu Unjuk Kerja (*Performanc*e) di mana merupakan penilaian yang menuntut peserta didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang diamati.

D. Teknik Analisa Data

Langkah-langkah dalam tehnik analisis data, diantaranya dengan cara :

1. Pengumpulan Data

   Di dalam pengumpulan data ini peneliti dibantu oleh guru melalui pengamatan secara langsung pada waktu terjadi proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan oleh peneliti.

2. Pengolahan Data

   Setelah data terkumpul melalui lembar pengamatan, maka data ditabulasi dan dikelompokkan sesuai dengan aspek yang diamati oleh guru yang terdapat di lembar pengamatan.

   Analisis data yang digunakan untuk mengolah data dari hasil pengamatan yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$X = \frac{(nx4) + (nx3) + (nx2) + (nx1)}{N \times Skor\ Tertinggi} \times 100\%$$

   Keterangan :

   X = Nilai Rata-rata

   n =Jumlah Responden (Pilihan Jawaban)

   N = Jumlah Jawaban

3. Interprestasi Data

   Hasil penilalaian untuk mengetahui adanya peningkatan atau tidak adalah sebagai berikut :

Rentang Nilai	Kategori	Bobot
90% - 100 %	Sangat Meningkat	4
70% - 89 %	Meningkat	3
60% - 69%	Kurang Meningkat	2
0% - 59 %	Tidak Meningkat	1

E. **Rencana Jadwal Penelitian**

Siklus I : 2 Pebruari 2015

Siklus II : 9 Pebruari 2015

Siklus III: 16 Pebruari 2015

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Gambaran Temuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Kusuma Mulia Badalpandean Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri pada anak didik kelompok B tahun pelajaran 2014/ 2015 dengan kegiatan permainan balok pintar. Dengan jumlah murid seluruhnya yang hadir 15 anak. Pada saat melakukan tindakan, anak-anak sudah cukup siap. Kolaborator menyiapkan peralatan dan media yang akan digunakan untuk kegiatan permainan balok pintar .

TK Kusuma Mulia Badalpandean adalah suatu pendidikan prasekolah pada jalur formal dibawah Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga yang beralamatkan di Desa Badalpandean Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Lembaga tersebut dipilih

sebagai tempat penelitian karena TK Kusuma Mulia Badalpandean Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri merupakan tempat bertugas peneliti sehingga diyakini peneliti mengetahui dengan baik kondisi anak didik tersebut

B. Deskripsi Temuan Penelitian

Desain penelitian terdiri dari 3 siklus seperti yang telah diuraikan dalam bab terdahulu yang meliputi siklus I, siklus II, dan siklus III. Adapun pelaksanaanya meliputi:

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Siklus I di laksanakan selama satu kali pertemuan yaitu pada tanggal 2 Pebruari 2015, Materi pokok pada pertemuan ke-1 adalah kegiatan permainan balok pintar dan mengerjakan lembar kerja anak didik. Untuk efektifitas pembelajaran telah dibuat rencana kegiatan harian (RKH).

Siklus I yang dilaksanakan satu kali pertemuan ini dihadiri oleh 15 anak didik.

Kriteria keberhasilan anak didik ditetapkan bila 60% dari jumlah anak didik mampu membilang 1 sampai 10 dengan tepat, 60% anak didik mampu menunjuk lambang bilangan 1 sampai 10 dengan tepat dan 60% anak didik mampu membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan balok angka dengan tepat

Data hasil pengamatan terhadap proses kegiatan permainan balok pintar pada siklus ini adalah:

Hasil penelitian Siklus I dalam kegiatan permainan balok pintar

No	Nama anak	Aspek Yang Diamati			Rata-rata Per anak	Kriteria Ketuntasan min (60%)	
		Perolehan skor					
		Ketepatan membilang 1 sampai 10	Ketepatan menunjuk lambang bilangan 1 sampai 10	Ketepatan membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan balok angka		Tuntas	Belum tuntas
1.	Alwi	2	2	2	50%	-	V
2.	Danaya	2	2	2	50%	-	V
3.	Dani	2	2	2	50%	-	V
4.	Daniya	3	2	3	67%	V	-
5.	Ibrahim	2	2	2	50%	-	V
6.	Januar	2	2	2	50%	-	V
7.	Jauza	3	4	3	83%	V	-
8.	Karim	2	2	2	50%	-	V
9.	Nadin	3	3	3	75%	V	-
10.	Naila	2	2	2	50%	-	V
11.	Noval	3	3	2	67%	V	-
12.	Nurin	2	3	3	67%	V	-
13.	Putri	2	2	2	50%	-	V
14.	Raihan	2	2	2	50%	-	V
15.	Serli	2	2	2	50%	-	V
Jumlah		34	35	34			
Skor per indikator		34:60x100%= 57%	35:60x100% = 58%	34:60x100%= 57%	BELUM TUNTAS		
Rata-rata		57%+58%+57%:3=57%					

Data ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan anak didik dalam kegiatan permainan balok pintar pada siklus I diperoleh rata–rata 57%, dengan aspek yang diamati antara lain Ketepatan membilang 1 sampai 10 = 57%, Ketepatan menunjuk lambang bilangan 1 sampai 10 = 58% dan Ketepatan membuat

urutan bilangan 1-10 dengan balok angka = 57%..

2. **Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II**

Siklus II dilaksanakan tanggal 9 Pebruari 2015, dengan banyak anak didik 15 anak didik dan kolaborator satu orang. Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang digunakan adalah untuk pertemuan ke-2 dan kriteria keberhasilan seperti yang ditetapkan pada siklus I yaitu 60%.

Data hasil pengamatan terhadap proses kegiatan permainan balok pintar pada siklus II adalah:

Hasil penelitian Siklus II
Dalam Kegiatan Permainan Balok Pintar

No	Nama anak	Aspek Yang Diamati			Rata-rata Per anak	Kriteria Ketuntasan min (60%)	
		Perolehan skor					
		Ketepatan membilang 1 sampai 10	Ketepatan menunjuk lambang bilangan 1 sampai 10	Ketepatan membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan balok angka		Tuntas	Belum tuntas
1.	Alwi	3	3	3	75%	V	-
2.	Danaya	2	2	2	50%	-	V
3.	Dani	3	3	3	75%	V	-
4.	Daniya	3	2	3	67%	V	-
5.	Ibrahim	2	2	2	50%	-	V
6.	Januar	2	2	2	50%	-	V
7.	Jauza	3	4	3	83%	V	-
8.	Karim	2	2	2	50%	-	V
9.	Nadin	3	3	3	75%	V	-
10.	Naila	2	2	2	50%	-	V
11.	Noval	3	4	3	83%	V	-
12.	Nurin	2	3	3	67%	V	-
13.	Putri	3	3	3	75%	V	-
14.	Raihan	2	2	2	50%	-	V
15.	Serli	3	3	3	75%	V	-
Jumlah		38	40	39			
Skor per indikator		38:60x100%= 63%	40:60x100%= 67%	39:60x100%= 65%	TUNTAS		
Rata-rata		63%+67%+65%:3=65%					

Dari hasil kegiatan permainan balok pintar dalam mengembangkan kognitif anak dalam berhitung 1 sampai 10 pada siklus II akan dikemukakan sebagai berikut:

1) Anak dapat mengikuti aturan permainan yang telah ditetapkan.
2) Anak lebih tertib setelah ada perubahan bermain dari siklus I ke siklus II.
3) Anak mulai ada peningkatan dalam memahami konsep berhitung 1 sampai 10.
4) Anak mulai ada peningkatan dalam menyelesaikan LKA menghubungkan dengan garis antar lambang bilangan dengan jumlah benda.
5) Pelaksanaan kegiatan permainan balok pintar pada siklus II lebih baik dari pada siklus I yaitu adanya peningkatan perolehan skor.
6) Anak dapat melakukan kegiatan permainan balok pintar lebih baik dengan melihat tingkat keberhasilan kegiatan dari 3 aspek yang diamati menunjukkan tingkat keberhasilan, yaitu dengan nilai rata-rata diatas standart

keberhasilan 65%, maka kegiatan pembelajaran mengembangkan kognitif anak dalam berhitung 1 sampai10 dilanjutknan ke siklus III untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

Siklus III dilaksanakan sesuai dengan rencana, yaitu tanggal 16 Pebruari 2015 yang merupakan pertemuan ke-3. Pada pertemuan ini jumlah anak didik yang hadir 15 anak didik dan observer sebagai kolaborator satu orang.

Data hasil pengamatan terhadap proses kegiatan permainan balok pintar pada siklus III adalah:

Hasil Penilaian Siklus III
Dalam Kegiatan Permainan Balok Pintar

No	Nama anak	Aspek Yang Diamati			Rata-rata Per anak	Kriteria Ketuntasan min (75%)	
		Perolehan skor					
		Ketepatan membilang 1 sampai 10	Ketepatan menunjuk lambang bilangan 1 sampai 10	Ketepatan membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan balok angka		Tuntas	Belum tuntas
1.	Alwi	3	4	3	83%	V	-
2.	Danaya	4	3	4	92%	V	-
3.	Dani	3	3	3	75%	V	-
4.	Daniya	3	4	3	83%	V	-
5.	Ibrahim	3	4	3	83%	V	-
6.	Januar	2	2	2	50%	-	V
7.	Jauza	3	4	3	83%	V	-
8.	Karim	3	4	3	83%	V	-
9.	Nadin	3	3	3	75%	V	-
10.	Naila	4	3	4	92%	V	-
11.	Noval	3	4	3	83%	V	-
12.	Nurin	2	3	3	67%	-	V
13.	Putri	3	3	3	75%	V	-
14.	Raihan	3	3	3	75%	V	-
15.	Serli	3	4	3	83%	V	-
Jumlah		45	51	46			
Skor per indikator		45:60x100%= 75%	51:60x100%= 85%	46:60x100%= 77%	TUNTAS		
Rata-rata		75%+85%+77%:3=79%					

Dari hasil kegiatan permainan balok pintar dalam mengembangkan kognitif anak dalam berhitung 1 sampai 10 pada siklus III akan dikemukakan sebagai berikut:

1) Anak dapat mengikuti aturan permainan yang telah ditetapkan.
2) Anak lebih tertib setelah ada perubahan bermain dari siklus II ke siklus III.
3) Anak dapat memahami konsep berhitung 1 sampai 10 yang dapat dilihat bahwa anak dapat membilang dan mengurutkan angka 1 sampai 10.
4) Anak dapat menyelesaikan LKA menghubungkan dengan garis antar lambang bilangan dengan jumlah benda.
5) Pelaksanaan kegiatan permainan balok pintar pada siklus III lebih baik dari pada siklus II yaitu adanya peningkatan perolehan skor.
6) Anak dapat melakukan kegiatan permainan balok pintar lebih baik dengan melihat keberhasilan yang

sudah melebihi standar yang sudah ditentukan yaitu 77% anak sudah tuntas dalam kegiatan permainan balok pintar, maka kegiatan pembelajaran mengembangkan kognitif anak dalam berhitung 1 sampai 10 dihentikan pada siklus III.

C. Pembahasan dan Pengambilan Keputusan

Dari data yang diperoleh pada hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan ketuntasan belajar anak mulai dari siklus I sampai dengan siklus III. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan distribusi frekuensi nilai anak seperti pada tabel berikut :

Hasil Penelitian Siklus I, II dan III Dalam Kegiatan Permainan Balok Pintar

No	Siklus	ASPEK YANG DIAMATI			Rata-rata
		Ketepatan membilang 1 sampai 10	Ketepatan menunjuk lambang bilangan 1 sampai 10	Ketepatan membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan balok angka	
1	I	57 %	58 %	57 %	57%
2	II	63 %	67 %	65 %	65%
3	III	75 %	85 %	77 %	79%

Data diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar anak didik yang mana siklus I ketuntasan belajar anak rata-rata 57%, pada siklus II rata-rata ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 65% dan pada siklus III rata-rata ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 79%

Dengan demikian hipotesis yang berbunyi tindakan pembelajaran melalui permainan balok pintar dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1 sampai 10 di kelompok B TK Kusuma Mulia Badalpandean Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri, diterima.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan*. Yokyakarta: Aditya Media.

Asrori, Mohammad. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.

Badru Zaman, dkk. 2008. *Bermain dan Sumber Belajar*. Jakarta :Universitas Terbuka.

Buku Pedoman Penulisn Karya Tulis Ilmiah. 2012. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta : Depdiknas.

Diroktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak.2007.*Panduan pembelajaran kognitif* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Direktorat Pendidikan Anak Usia dini.2010. *Peraturan menteri Pendidikan Nasional Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.

Kuswaya & Igak, 2008.*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Okvitasari, Theresia Lely . 2012. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa TK B Tahun Pelajaran 2011-2012 TKK Karitas III Surabaya Dengan Alat Peraga Pohon Hitung. (online), tersedia: (http://lelyokvi.blogspot.com)., diunduh 26 Agustus 2013.

Pedoman Pembelajaran TK. 2005*Pedoman Pembelajaran Taman Kanak – Kanak.* Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.

Sujiono,Bambang. 2007. *Metode Pengembangan Fisik. Jakarta*. Universitas terbuka.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Susianie. 2013, Penerapan Media Pohon Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Berhitung 1-10 Kelompok A Di Tk Dunia Suzan Rungkut Surabaya. *Skripsi*. Surabaya: Unesa .