MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL UKURAN BENDA MELALUI PERMAINAN MENARA GELANG PADA ANAK KELOMPOK A TK ABA II NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Sebagai Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Program Studi PG PAUD FKIP UNP Kediri

Oleh :

LILIK DARWATI
NPM : 13.1.01.11.0301P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2015

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL UKURAN BENDA MELALUI PERMAINAN MENARA GELANG PADA ANAK KELOMPOK A TK ABA II NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2014/2015

LILIK DARWATI
NPM : 13.1.01.11.0301P
Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Program studi PGPAUD

Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl.K.H.Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112 Telp. (0354) 776706

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal ukuran benda kecil-besar Kelompok A TK ABA II Nganjuk masih belum berkembang karena dalam pembelajaran mengenal ukuran benda masih belum optimal dan membosankan. Hal tersebut nampak masih ada anak yang merasa kurang percaya diri.Permasalahan penelitian ini adalah Apakah penerapan permainan menara gelang dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK ABA II Nganjuk?". Dengan tujuan penelitian ini untuk memperoleh data tentang kemampuan kognitif sebelum dilakukan tindakan, Melakukan tindakan berupa penerapan permainan menara gelang dalam pembelajaran sebagai upaya mengembangkan sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan kognitif anak dan juga Mengetahui ada tidaknya perbedaan antara waktu sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Penelitan ini menggunakan pendekatan Peneltian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak kelompok A TK ABA II Kecamatan Nganjuk Tahun Pelajaran 2014/2015. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, dan menggunakan instrumen berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Lembar Observasi Guru , lembar Unjuk Kerja Anak. Dengan hasil ketuntasan pada tindakan siklus I sebesar 40 %, tindakan siklus II sebesar 73,33 %, dan tindakan siklus III sebesar 86,67%.

Kesimpulan hasil penelitian ini, bahwa penggunaan pembelajaran bermain peran dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal ukuran benda. maka dapat disimpulkan dengan penerapan kegiatan bermain menara gelang dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal ukuran benda dari besar-kecil pada anak TK.

Kata Kunci: Kognitif, Mengenal Ukuran Benda, Permainan Menara Gelang

I.PENDAHULUAN

A.Latar Belakang

Pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Bagian Ketujuh, Pasal 28, Ayat (3) berbunyi sebagai berikut: "Pendidikan Anak Usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat" (Depdiknas, 2003:20). Dan dijelaskan pula dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 pada BAB I, Pasal 1, Butir 4 berbunyi sebagai berikut: "Taman Kanak-Kanak yang selanjutnya disingkat TK, adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berusia 4 (empat) tahun sampai dengan 6 (enam) tahun" (Kemendikbud, 2010:2).

Sesuai uraian tersebut di atas jelaslah bahwa Taman Kanak-kanak merupakan tempat yang tepat bagi anak untuk mengembangkan semua potensi atau kemampuan yang dimilikinya termasuk kemampuan kognitif. Pada anak dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan daya ciptakan secara bebas, baik melalui coretan yang mereka buat, cerita yang mereka ungkapkan, serta hasil karya lainnya (Sujiono, 2005 : 3.3). Pembebasan otak dengan pengetahuan hafalan, latihan ulangan, drill yang berlebihan, tidak sepenuhnya akan mewujudkan penanjakan perkembangan kognitif, bahkan akan menjadikan seseorang tidak berfikir kreatif, dan menjadikan perkembangan kognitif mengarah terutama pada hasil (produk) berpikir yang minim (Sujiono, 2005 : 3).

Salah satu perkembangan kognitif anak yang muncul pada usia 3-4 tahun adalah mampu mengenal dan mengklasifikasikan benda sesuai ukurannya, namun kenyataan yang ada di TK ABA II Nganjuk ini peserta didik belum mampu mengenal dan mengklasifikasi benda sesuai ukurannya, oleh karena itu diperlukan suatu cara bagaimana anak mampu mengenal dan mengklasifikasikan benda sesuai ukurannya. Metode mengajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia TK adalah sebagai berikut: metode bermain, pemberian tugas, demonstrasi, tanya jawab, bercerita, karyawisata, dramatisasi, mengucapkan syair, percobaan/eksperimen. Selama ini sebagian besar guru TK menggunakan metode pemberian tugas dengan media gambar yang ada di buku LKA dalam kegiatan pengembangan kognitif, sehingga guru sering mengalami kesulitan. Hal ini diketahui pada saat prosespembelajaran mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran, namun kegiatan itu kurang berhasil karena respon dari anak dilihat diantara 15 anak di TK ABA II Nganjuk ini, yang mendapatkan bintang 4 hanya 2 anak, 4 anak

mendapat bintang 3, 2 anak mendapat bintang 2, 7 anak mendapat bintang 1.

Dari hal tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk memperbaiki situasi pembelajarn kearah yang lebih baik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan menggunakan penelitian tindakan kelas, sehingga peneliti sangat tertarik dan antusias untuk mengangkat sebuah permasalahan pembelajarn tersebut menjadi sebuah judul penelitian tindakan kelas yaitu sebagai berikut: "Mengembangkan Kemampuan kognitif dalam mengenal ukuran benda Melalui Permainan Menara Gelang Pada Anak Kelompok A Tk ABA II Nganjuk Tahun Pelajaran 2014/2015".

II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Yuliani,2006:1.3). Menurut gardner (dalam Munandar, 2000) menjelaskan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Dalam kehidupan sehari-hari, intelektual itu tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran (blend) yang unik dari sejumlah intelegensi yaitu intelegensi linguistik, logis, spasial, musik, kinestetik, intrapribadi dan antarpribadi dan naturalistik. Menurut Sujiono, dkk (2010) bahwa Kemampuan kognitif adalah Salah satu dari bidang kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan dan daya pikir anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

b. Kemampuan mengenal ukuran benda

Menurut santoso (2005) bahwa mengenal adalah "memahami dan teringat kembali atau telah pernah", sedangkan ukuran benda adalah "ukaran yang berbeda-beda" (Yuliani, 2005: 8.39). ukuran benda memiliki bentuk antara lain: besar-kecil, panjang-pendek, lebar-sempit dan lebih banyak-lebih sedikit.

c. Fungsi kemampuan kognitif

Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget (dalam yuliani, 2005: 1.22) adalah maka fungsi kemampuan kognitif dalam mengenal ukuran benda pada anak adalah sebagai berikut:

Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif dan agar anak mampu dan kejadian yang pernah dialaminya.

d. Faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan mengenal ukuran benda

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif dalam mengenal ukuran benda (dalam sujiono, dkk, 2011:26).

e. Metode yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal ukuran benda

Metode adalah cara menyampaikan / mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik (dalam Sujiono, 2005:7.3).

2. Media untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal ukuran benda

Menurut Gagne (dalam Yuliani, 2005:8.3) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar. Syukur (dalam Musfiqon, 2012: 27) mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

3. Permainan Menara Gelang

a. Pengertian Pemainan Menara Gelang

Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan, membentuk anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil risiko, meningkatkan keterampilan sosial, dan membantu perilaku (Montolalu, dkk, 2005:1.10) menurut Santoso (2009: 337) bermain adalah Suatu aktivitas yang langsung, spontan di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imaginatif), menggunakan panca indera, dan seluruh anggota tubuhnya. Menurut mudjito (2007) Menara gelang adalah alat permainan edukatif bentuk lingkaran, berwarna-warni yang cara bermainnya dengan dimasukkan ke dalam tiang menara.

b. Kelengkapan yang dibutuhkan dalam Permainan Menara Gelang

Untuk membuat permainan menara gelang ini menurut Sujiono, dkk (2011:49) dibutuhkan alat dan bahan-bahan yang mudah didapat, diantaranya yaitu:Selang pipa air,Gunting, Pasir, Tiang Menara dari kayu dan solasi

c. Prosedur Permainan Menara Gelang

Penerapan penggunan permainan menara gelang ini dalam mengenal ukuran benda, langkah-langkah pembelajaran adalah:

dari RKH lalu ke pembukaan, inti dan penutup.

d. Fungsi dan Manfaat Permainan Menara Gelang bagi Perkembangan Anak

Permainan menara gelang untuk membantu aspek kemampuan anak yang meliputi kognitif, sosem, afektif dan psikomotr (B.E.E. Montolalu, dkk, 2005:8.1).Menurut Yuliani (2005:8.4) Fungsi atau kegunaan permainan menara gelang bagi perkembangan anak untuk Merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat.

4. Permainan Menara Gelang

a. Pengertian Pemainan Menara Gelang

Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan, membentuk anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil risiko, meningkatkan keterampilan sosial, dan membantu perilaku (Montolalu, dkk, 2005:1.10)

b. Kelengkapan yang dibutuhkan dalam Permainan Menara Gelang

Untuk membuat permainan menara gelang ini menurut Sujiono, dkk (2011:49) dibutuhkan alat dan bahan-bahan yang mudah didapat, diantaranya yaitu:Selang pipa air,Gunting, Pasir, Tiang Menara dari kayu dan solasi

c. Kelengkapan yang dibutuhkan dalam Permainan Menara Gelang

Untuk membuat permainan menara gelang ini menurut Sujiono, dkk (2011:49) dibutuhkan alat dan bahan-bahan yang mudah didapat, diantaranya yaitu:Selang pipa air,Gunting, Pasir, Tiang Menara dari kayu dan solasi

Prosedur Permainan Menara Gelang

Penerapan penggunan permainan menara gelang ini dalam mengenal ukuran benda, langkah-langkah pembelajaran adalah: dari RKH lalu ke pembukaan, inti dan penutup.

Fungsi dan Manfaat Permainan Menara Gelang bagi Perkembangan Anak

Permainan menara gelang untuk membantu aspek kemampuan anak yang meliputi kognitif, sosem, afektif dan psikomotr (B.E.E. Montolalu, dkk, 2005:8.1).Menurut Yuliani (2005:8.4) Fungsi atau kegunaan permainan menara gelang bagi perkembangan anak untuk Merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat.

B. Kerangka Berpikir

Pengenalan ukuran benda dengan permainan menara gelang merupakan media yang cocok untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Dengan bermain bagi anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan kreatifitas dan imajinasi, dalam permainan menara gelang dapat dilihat dari fungsi dan manfaat permainan menara gelang bagi

perkembangan anak yaitu: dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, sehingga anak tertarik dan senang bermain mengenal ukuran benda melalui permainan menara gelang, permainan menara gelang juga bisa untuk melatih anak berpikir dan mendorong anak membuat sesuatu dari menara gelang sesuai daya fantasi atau imajinasi serta kreatifitas anak. Selain itu dengan penerapan permainan menara gelang anak dapat mengklasifikasi benda berdasarkan ukuran dan warnanya.

Dari uraian di atas, peneliti merancang suatu alat permainan yang dapat memotivasi dan meningkatkan minat anak dalam belajar pengenal ukuran benda. Permainan menara gelang ini sangat praktis dan menyenangkan bagi anak. Permainan menara gelang tersebut terbuat dari selang air yang diberi pasir. Melalui penerapan menara gelang sederhana menggunakan selang pipa air dalam penelitian ini diharapkan meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, sehingga anak lebih mampu menyebutkan ukuran benda (besar-kecil) dengan permainan menara gelang sederhana. Sehingga melalui penerapan permainan menara gelang tersebut anak usia dini kelompok A TK ABA II Nganjuk, akan dapat berkembang dan meningkatkan kemampuannya di bidang kognitif.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Pelaksanaan ini dilaksanakan di TK ABA II Nganjuk. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok A yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Peneliti memilih kelompok A di TK ABA II Nganjuk karena peneliti mengajar di kelas tersebut, dan dengan pertimbangan berdasarkan analisis di kelas pengembangan kognitif khususnya kemampuan mengenal ukuran benda melalui permainan menara gelang anak didik masih kurang. Disamping itu, peneliti juga merasakan masalah utama yaitu kurangnya perhatian anak didik ketika mengikuti proses pembelajaran dalam kegiatan mengenal ukuran benda dengan permainan menara gelang.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus dengan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus dengan bertujuan untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran di kelas. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan mengacu pada rancangan model kemmis dan taggart (dalam Arikunto, 2007) yaitu berbentuk spiral dan siklus yang satu ke siklus berikutnya dengan 3 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu: penyusunan Rencana tindakan, pelaksanaan Tindakan, pengamatan, dan refleksi.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang diperlukan

a Data tentang kemampuan kognitif dalam mengenal ukuran benda anak kelompok A TK ABA II Nganjuk Tahun Pelajaran 2014/2015.

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

c. pembelajaran di kelas. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan mengacu pada rancangan model kemmis dan taggart (dalam Arikunto, 2007) yaitu berbentuk spiral dan siklus yang satu ke siklus berikutnya dengan 3 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu: penyusunan Rencana tindakan, pelaksanaan Tindakan, pengamatan, dan refleksi.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang diperlukan

a Data tentang kemampuan kognitif dalam mengenal ukuran benda anak kelompok A TK ABA II Nganjuk Tahun Pelajaran 2014/2015.

a. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.

d. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data yang digunakan

a. Data tentang kemampuan kognitif dalam mengenal ukuran benda pada anak kelompok A TK ABA II Nganjuk tahun 2014/2015 dikumpulkan dengan tehnik unjuk kerja menggunakan instrument pedoman observasi.

Instrumen Pengumpulan Data (Alat Penilaian Perkembangan Anak)

No	Data	Keterangan
1	Subyek yang dinilai	TK ABA II Nganjuk Kemampuan mengenal ukuran benda
2	Kemampuan yang dinilai	Mengenal ukuran besar-kecil Unjuk Kerja
3	Indikator	a. Guru menyiapkan media
4	Teknik Penilaian	b. Anak memperhatikan pada saat guru menjelaskan dan memperagakan cara menggunakan permainan menara gelang c. Anak diminta memperagakan sesuai dengan penjelasan guru
5	Prosedur	d. Guru memberi penilaian terhadap kemampuan anak dalam menggunakan media menara gelang
6	Kriteria penilaian	a. Anak mendapatkan bintang (☆) satu, jika anak belum berkembang dalam Mengurutkan benda dengan benar dan tepat b. Anak mendapatkan bintang (☆☆) dua, jika anak sudah mulai berkembang dalam Mengurutkan benda dengan benar dan tepat c. Anak mendapatkan bintang(☆☆☆) tiga, jika anak sudah berkembang sesuai harapan dalam Mengurutkan benda dengan benar dan tepat d. Anak mendapatkan bintang(☆☆☆☆) empat, jika anak berkembang sangat baik mampu dalam Mengurutkan benda dengan benar dan tepat.

Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan tehnik observasi menggunakan lembar/pedoman observasi. Selanjutnya instrument yang digunakan dalam teknik observasi menggunakan pedoman/ lembar untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal ukuran benda

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4 antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

1. Menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang 1, bintang 2, bintang 3 dan bintang 4 dengan rumus:

   $$P = \frac{f}{N} x100\%$$

   P : Prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

   F : Jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

   N : Jumlah anak keseluruhan (Depdiknas, 2009:28)

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

   Standart minimal peningkatan kemampuan individu pada bidang kemampuan berbahasa khususnya pada kemampuan mengenal ukuran benda adalah apabila anak mampu mencapai bintang 3, artinya anak sudah mampu meningkatkan kemampuan mengenal ukuran benda.

   Standart nilai keberhasilan klasikal dalam penelitian ini ditetapkan minimal 75%. Artinya kriteria keberhasilan tindakan apabila terjadinya kenaikan ketentuan belajar (setelah tindakan siklus III ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%).

F. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : 23 Januari 2015
Siklus II : 27 Januari 2015
Siklus III : 03 Pebruari 2015

IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

A. Gambar Selintas Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di TK ABA II Nganjuk merupakan lembagapendidikan yang berlokasi di Jl. Dr. Sutomo Kelurahan Bogo, Kecamatan Nganjuk, Kabupaten Nganjuk. Keberadaan dari lembaga ini dibawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Nganjuk. Kelompok TK A terdiri dari 15 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas menggunakan media yang kogkret.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

   Peneliti beserta kolaborasi membuat persiapan penelitian yang terdiri dari RKH, instrument penelitian, serta Peralatan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tindakan penelitian ini terdiri dari tiga siklus, dengan prosedur penelitian meliputi: penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi.

Kegiatan siklus I dilaksanakna pada hari jumat tanggal 23 januari 2015 dengan tema Pekerjaan dengan tugas-tugas pak tani topik bahasan adalah pak tani. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada pertemuan pertama sebanyak 15 anak dengan teman sejawat sebagai observasi. Adapun hasil dari pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

Hasil penilaian unjuk kerja
Kemampuan kognitif dalam mengenal ukuran benda siklus I

No	Nama Anak	Hasil Dapat Menyebutkan ukuran benda dari besar-kecil				Kriteria Ketuntasan Minimal bintang tiga	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alvina			√		√	
2	Aulia A	√					√
3	Aurelit			√		√	
4	Balqis			√		√	
5	Chalist		√				√
6	Digday		√				√
7	Kesha			√		√	
8	Kesha	√					√
9	M.Nauf			√		√	
10	Mufida				√	√	
11	Naufal				√	√	
12	Putra		√				√
13	Raina		√				√
14	Randisc			√			√
15	Shafira			√			√
Jumlah		2	4	7	2	6	9
Prosentase		13,33	26,67%	46,67%	13,33 %	40 %	60 %

Berdasarkan hasil analisis perhitungan kemampuan kognitif anak pada siklus I masih rendah yaitu dengan rata-rata prosentase kemampuan ukuran benda sebesar 40% dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapakn yaitu 75%,

Adapun Refleksi Pada pelaksanaan dilakukan peneliti bersama kolaborasi yaitu guru dengan melihat perbandingan antara data sebelum tindakan dilakukan dan data setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I kegiatan anak masih sering dibantu oleh guru, unjuk kerja belum sesuai dengan apa yang telah dijelaskan oleh guru.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Hasil penilaian Unjuk Kerja kemampuan kognitif dalam kegiatan mengenal ukuran benda pada siklus II

No	Nama Anak	Menyebutkan ukuran benda dari besar-kecil				Kriteria Ketuntasan Minimal	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alvina				√	√	
2	Aulia		√				√
3	Aurelit		√				√
4	Balqis				√	√	
5	Chalist			√		√	
6	Digday		√				√
7	Kesha			√		√	
8	Kesha			√		√	
9	M.Nau			√		√	
10	Mufida				√	√	
11	Naufal			√		√	
12	Putra	√					√
13	Raina				√	√	
14	Randis			√		√	
15	Shafira				√	√	
Jumlah		1	3	6	5	11	4
Prosentase		6.67%	20 %	40 %	33,33%	73,33 %	26,67 %

Kemampuan kognitif anak pada siklus II menunjukkan peningkatan dari kondisi sebelumnya, pada siklus II dimana prosentase jumlah anak yang mendapatkan bintang satu sebesar 6,67% atau sebesar 1 anak, namun masih terdapat prosentase jumlah anak yang mendapatkan bintang duasebesar 33,33%

atau sebesar 5 anak, sedangkan prosentase anak yang mendapat bintang tiga sebesar 26,67% atau sebanyak 4 anak dan terjadi peningkatan jumlah anak yang mendapat bintang empat yaitu sebesar 33,33% atau sebanyak 5 anak.

Berdasarkan hasil analisis perhitungan kemampuan kognitif anak pada siklus II telah menunjukkan kategori meningkat dengan prosentase kemampun kognitif anak sebesar 60%, namun masih kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapakn yaitu 75%.

Adapun hasil refleksi pada pelaksanaan siklus II dilakukan peneliti bersama kolaborasi yaitu kegiatan anak dalam pembelajaran sudah lebih meningkat, meskipun masih terdapat beberapa anak yang masih dibantu oleh guru, anak sudah mulai mampu melaksanakan tugas sesuai dengan apa yang dicontohkan oleh guru.

4. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Melihat keadaan dalam pelaksanaan siklus II dimana masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 75% dan masih ada beberapa kendala. Dalam pelaksanaan penelitian siklus III peneliti berkolaborasi dengan guru. Kegiatan dilaksanakan pada hari selasa tanggal 7 Pebruari 2015 dengan tema pekerjaan dengan subtema tempat pekerjaan topik bahasan adalah pak polisi. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada pertemuan ketiga sebanyak 15 anak. Adapaun hasil dari pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

Hasil penilaian unjuk kerjaKemampuan kognitif dalam mengenal ukuran benda siklus III.

No	Nama Anak	Menyebutkan ukuran benda dari besar-kecil				Kriteria Ketuntasan Minimal	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alvina				√	√	
2	Aulia			√		√	
3	Aurelit				√	√	
4	Balqis			√		√	
5	Chalist			√		√	
6	Digda				√	√	
7	Kesha				√	√	
8	Kesha				√	√	
9	M.Nau	☆☆☆			√	√	
10	Mufid			√		√	
11	Naufal				√	√	
12	Putra				√	√	
13	Raina				√	√	
14	Randis		√				√
15	Shafira				√	√	
Jumlah		0	1	5	8	12	1
Prosentase		0%	13,33%	33,33%	53,33 %	86,67%	13,33 %

Hasil analisis perhitungan kemampuan kognitif anak pada siklus III telah menunjukkan kategori sangat meningkat dengan prosentase kemampuan kognitif sebesar 86,67%, melebihi dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Hasil peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan menara gelang dapat dilihat dari perbandingan perolehan nilai belajar anak, serta prosentase ketuntasan belajar anak melalui siklus I, siklus II dan siklus III pada tabel dibawah ini

Pada Penilaian Kemampuan Kognitif mulai Tindakan Pratindakan Sampai dengan Tindakan Siklus III Pada anak TK ABA II Nganjuk

No	Nilai Penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	☆	53,33 %	13,33 %	6,67%	0 %
2	☆☆	33,33%	26,67 %	20 %	13,33%
3	☆☆☆	13,33%	46,67 %	40 %	33,33%
4	☆☆☆☆	0%	13,33 %	33,33%	53,33%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari hasil siklus I sampai III dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan media menara gelang dapat meningkatkan kemampuan kognitif dikatakan berhasil, sehingga hipotesis yang berbunyi pembelajaran melalui kegiatan mengenal ukuran benda menggunakan media menara gelang diterima karena terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif pada anak didik kelompok A TK ABA II Nganjuk Kabupaten Nganjuk dapat diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

Adapun keterbatasan yang dijumpai peneliti pada pelaksanaan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal ukuran benda adalah terbatasnya keinginan anak dan terbatasnya media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah sehingga guru harus selalu kreatif dan inovatif untuk membuat media pembelajaran.

V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa Permainan menara gelang dalam mengenal ukuran benda dapat Mengembangkan Kemampuan Kognitif pada anak Kelompok A Tk Aisyiyah Bustanul Athfal II Nganjuk Tahun Pelajaran 2014/2015.

B. Saran

Guru TK sebagai teman sejawat menggunakan permainan menara gelang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media untuk pembelajaran. Bagi penelitian mengenai peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan mengenal ukuran benda yang dilakukan peneliti meskipun pembelajaran yang sederhana telah berhasil. Maka ada baiknya untuk kepala sekolah hendaknya memotivasi guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas manakala ada hambatan yang ditemui dalam proses pembelajaran, yang nantinya juga bermanfaat untuk pengembangan profesionalisme guru yang bersangkutan dan peningkatan prestasi hasil belajar anaka didik. Dan bagi OrangtuaOrangtua diharapkan dapat berpartisipasi orang tua atau keluarga sangat diharapkan untuk membantu anak didik mendapatkan pengalaman pendidikan yang bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Anggani Sudono.2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta: PT Grasindo

Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Metodologi Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Metodologi Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta.

Bambang Sujiono, dkk. 2008. *Metode Pengembangan kognitif*. Penerbit UT. Jakarta

Dessy, Dra. 2006. *Mengenal Sentra dan Lingkungan*, Jakarta

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

Dipdiknas. 2000. *Bermain dan permainan untuk anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta

Gunarti, W, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Montolalu, dkk. 2005. *Pengembangan Kognitif pada Anak Usia Dini*, Jakarta

Mudjito. 2007. *Alat Permainan Edukatif*. Jakarta: PT Indeks.

Musfiqon, *2012. Media Pengembangan Kognitif*, Jakarta: PT Media Pustaka.

Hadi,http://*sekolahrumahbintang*.wordpress.com/2010/09/30/pembelajaran-metode-sentra/ diakses pada 11 Oktober 2014.

Kemendikbud. 2010. Kumpulan pedoman pembelajaran Taman kanak-kanak, Jakarta

Santoso. 2005. *Kamus Bahasa Indonesia*. Penerbit Pustaka Indeks. Jakarta.

Siti Aisyah, dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Penerbit Universitas Terbuka. Jakarta.

Subrata, Sumadi. 1992. *Prosedur dan Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sujiono, dkk Yuliani Nurani. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Undang – Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta : Depdiknas.

Riyanto, Yatim. 2001. *Metodologi Penelitian*.

Yuliani. 2006. *Pengembangan Kemampuan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Pembimbing I

VENY ISWANTININGTYAS,M.Psi
NIDN.0717015501

Pembimbing II

Drs.KUNTJOJO,M.Pd.M.Psi
NIDN.0717015501