MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN PANCING IKAN PADA ANAK KELOMPOK B TK PKK KELURAHAN BLITAR TAHUN PELAJARAN 20014/2015

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PGPAUD

Oleh :
SRI ELSI DWI ARYANI
NPM : 13. 1. 01. 11. 0556 P

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

SRI ELSI DWI ARYANI
NPM : 13.1.01.11.0556P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI BERMAIN PANCING IKAN PADA ANAK KELOMPOK B
TK PKK KELURAHAN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014/2015

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

Tanggal : 23 Maret 2015

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

ii

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

SRI ELSI DWI ARYANI
NPM : 13.1.01.11.0556P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF

MELALUI BERMAIN PANCING IKAN PADA ANAK KELOMPOK B

TK PKK KELURAHAN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 30 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :		Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Setya Adi Sancaya, M. Pd	.....
2. Penguji I	: Isfauzi Hadi Nugroho, M. Psi	.....
3. Penguji II	: Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M. Psi	.....

Mengetahui,
Dekan FKIP

UNIVERSITAS NUSANTARA FKIP PGRI KEDIRI

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

iii

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dan warna pada anak kelompok B di TK PKK Kelurahan Blitar yang masih sangat rendah.

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan bermain pancing ikan, karena menurut peneliti dengan bermain sangat cocok untuk diterapkan pada anak usia dini karena menggunakan konsep bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK PKK Kelurahan Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 17 anak. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus.

Data penelitian yang terkumpul di analisis dengan menggunakan tehnik analisis data deskriptif dan hasilnya diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dan warna mengalami peningkatan yang signifikan yaitu pada siklus I diperoleh hasil 35,3 % meningkat menjadi 58,8 % pada siklus II. Dan pada siklus III hasilnya meningkat lagi menjadi 94,1, %.

Dengan melihat hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan bermain pancing ikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK PKK Kelurahan Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015.

Kata kunci : Kognitif, Bermain Ikan.

I . PENDAHULUAN

Kemampuan kognitif adalah salah satu dari bidang pengembangan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti (Kemendiknas,2010:18).

Perkembangan kognitif adalah berkembangnya kemampuan berpikir individu dalam bertindak atau dalam segala hal yang berkaitan dengan proses berpikir. Pada masa anak-anak awal, perkembangan otak anak mudah berkembang dan mengalami peningkatan yang sangat signifikan, sehingga guru dan orangtua perlu memantau perkembangan anak dan juga memberikan stimulus-stimulus atau rangsangan yang dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif anak, supaya kognitif anak dapat berkembang dengan baik. Dengan perkembangan kognitif yang baik , nantinya akan mempengaruhi akademik anak saat sudah mulai masuk sekolah.

Dalam Kemendiknas (2010:2) Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini atau pra sekolah. Dimana dalam rentang usia ini merupakan masa peka bagi anak, yang disebut masa *golden age* (usia emas), dimana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan cukup pesat. Masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, social, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal.

Salah satu kemampuan dasar yang harus dikembangkan anak usia dini yaitu aspek pengembangan kognitif. Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009, tingkat pencapaian perkembangan usia 5-6 tahun anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam berhitung terutama dalam menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 20, membilang (mengenal lambang bilangan dengan benda-benda) sampai 20, menunjuk lambang bilangan 1 sampai 20, memasangkan lambang bilangan dengan benda 1 sampai 20, dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan 1 sampai 20.

Menurut Sujiono (2009:144) Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Mayesty, 1990:196-197). Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kognitif

1). Pengertian Kognitif

Kognitif menurut Sujiono (2013) adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognisi berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Gardner (2000) dalam Sujiono (2013) mengemukakan pengertian intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam satu kebudayan atau lebih. Istilah intelegensi berhubungan dengan kognitif. Dimana kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

2). Prinsip- Prinsip Perkembangan Kognitif Anak Usia TK

Menurut Piageat dalam Kemendiknas (2010) ada tiga proses dalam membangun pengetahuan, yaitu :

1. Asimilasi (Assimilation)
2. Akomodasi (Accommodation)
3. Ekuilibrium (Equilibrium)

3). Tahapan Perkembangan Kognitif

Menurut Piageat dalam Sujiono (2013) ada tiga tahapan kognitif , yaitu :

1. Tahap Sensorimotor
2. Tahap Pra-Operasional
3. Tahap Operasional Konkret
4. Tahap Operasional Formal

4). Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Dalam Kemendiknas 2010 maksud diadakannya klasifikasi pengembangan kognitif agar mempermudah guru dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak sehingga tercapai optimalisasi potensi pada setiap anak. Adapun klasifikasi tersebut, meliputi :

1. Pengembangan Auditori (PA)
2. PengembanganVisual(PV)
3. Pengembangan Taktil (PT)
4. Pengembangan Kinestetik (PK)
5. Pengembangan Aritmatika (P Ar)
6. Pengembangan Geometri (PG)
7. Pengembangan Sains Permulaan (SP)

2. Bermain.

1). Pengertian Bermain

Menurut Sujiono (2009:144) Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Piaget dalam Mayesty (1990:42) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, seangkan Parten dalam Dockett dan Fleer (2000:14) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesepakatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selanjutnya Dockett dan Fleer (2000:41-44) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

2). Nilai Bermain

Dalam Sujiono (2013: 7.5) Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Frank dan Theresa Caplan (Hildebrand,1986) mengemukakan ada enam belas nilai bermain bagi anak, yaitu :

1. Membantu pertumbuhan anak
2. Merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela
3. Memberi kebebasan anak untuk bertindak
4. Memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai
5. Mempunyai unsur berpetualang di dalamnya
6. Meletakkan dasar pengembangan bahasa
7. Mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi
8. Memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik
9. Memperluas minat dan pemusatan perhatian
10. Merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu
11. Merupakan cara anak untuk mempelajari peran orang dewasa
12. Merupakan cara dinamis untuk belajar
13. Menjernihkan pertimbangan anak
14. Dapat distrukur secara akademis
15. Merupakan kekuatan hidup
16. Merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia

Oleh karena begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak, maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak usia dini merupakan syarat mutlak yang tidak bisa diabaikan. Bagi anak usia dini, belajar adalah bermain, karena memang mereka belajarnya melalui bermain (Sujiono dan Sujiono,2010)

3). Prinsip Bermain pada Anak Usia Dini

Dalam Sujiono (2009:145) Bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintregrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini

memiliki potensi kreatif, tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan yang lainnya (Catron dan Allen, 1999:163)

Elkonin dalam Catron dan Allen (1999:163) salah seorang murid Vygotsky menggambarkan empat prinsip bermain, yaitu :

a. Dalam bermain anak mengembangkan system untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks,
b. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
c. Anak menggunakan replika untuk menggantikan onjek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda.Kemampuan menggunakan symbol termasuk kedalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi.
d. Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya.

Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak.

4). Fungsi Bermain

Bermain mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak. Menurut Sujiono (2009:145) Wolfgang dan Wolfgang (1999:32-37) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai dalam bermain (the value of play), yaitu bermain dapat mengembangkan ketrampilan social, emosional, dan kognitif. Dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain, antara lain ;

a. Dapat memperkuat otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan.
b. Dapat mengembangkan ketrampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain.
c. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya.
d. Untuk mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri.

5). Karakteristik Bermain padaAnak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009:146) Jeffree McConkey dan Hewson (1984:15-18) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatn bermain pada anak yang perlu dipahami oleh para stimulator, yaitu :

a. Bermain muncul dari dalam diri anak.
b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati.
c. Bermain adalah aktivitas nyata.
d. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil.
e. Bermain harus didominasi oleh pemain.
f. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

6). Permainan Pancing Ikan

Piageat mengatakan bahwa ada beberapa tipe bermain dengan objek/benda yang meliputi : bermain praktis (fungsional play), bermain simbolis (symbolic play), dan permainan dengan peraturan-peraturan (games of ruler) (dalam Mutiah,2010:143).

Dilihat dari definisi bentuk-bentuk bermain yang dikemukakan oleh Piageat diatas maka permainan bermain dengan benda termasuk pada type bermain simbolis. Dalam permainan simbolis anak menggunakan daya imajinasinya. Demikian pula dalam Bermain Pancing Ikan, media pancing ikan yang dibuat dari bambu atau kayu yang ujungnya diberi magnet yang dipergunakan sebagai kail dan ikan-ikan yang terbuat dari kain flannel warna-warni dimainkan dengan peraturan permainan yang dibuat oleh guru. Tahap selanjutnya berbagai bentuk ikan dari kain flannel warna-warni yang di bagian tubuhnya diberi angka dan bagian mulutnya diberi ring / klip untuk memudahkan menempel pada pancing dimasukkan ember dan selanjutnya anak diminta untuk memancing dan anak disuruh menyebutkan lambang bilangan yang yang tertulis pada badan ikan yang terpancing dan menyebutkan warnanya.

Dalam Barbara A.Wasik (2008:392) Salah satu konsep matematika

Yang paling penting dipelajari anak usia dini adalah pengembangan kepekaan bilangan. Kepekaan bilangan mencakup pengembangan pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu (Harnett & Gelman,1998). Ketika kepekaan anak-anak berkembang mereka menjadi semakin tertarik pada hitung menghitung.

Ditinjau dari pendapat di atas anak memerlukan pemahaman mengenal bilangan dan ketrampilan matematika bukan hanya pada pembelajaran matematika, melainkan juga dalam ilmu alam, pelajaran social dan berbagai mata pelajaran lainnya kelak dalam tahap pendidikan di jenjang pendiddikan lebih lanjut. Mengingat betapa pentingnya mengenal bilangan dalam kehidupan manusia, maka perlu pembelajaran mengenal bilangan perlu diperkenalkan kepada anak sedini mungkin.

Pembelajaran mengenal bilangan pada anak usia dini harus dilakukan secara bertahap mulai dari yang termudah sampai dengan yang tersulit, yaitu mulai dari mengenalkan lambang bilangan, dan menghubungkan konsep lambang bilangan. Melalui tahapan yang benar, maka diharapkan anak dapat mengenal lambang bilangan dengan mudah.

Maka dari itu pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak Taman Kanak-kanak merupakan syarat mutlak yang tidak boleh diabaikan, sebab bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan berbagai bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

III. METODE PENELITIAN

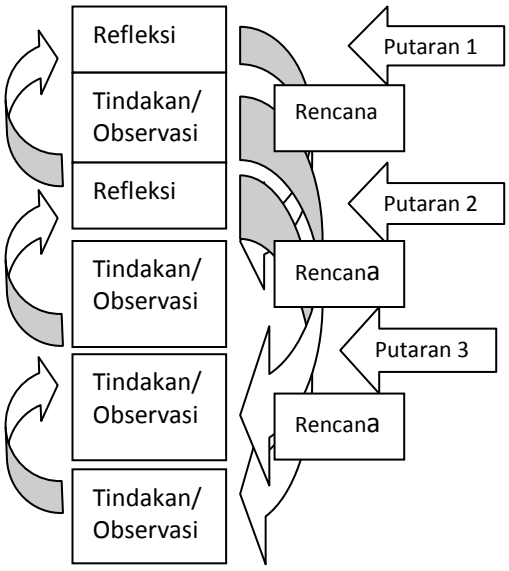
A. Subjek dan Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian
   Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah anak kelompok B TK PKK Kelurahan Blitar Tahun Pelajaran 2014-2015 yang berjumlah 15 orang, terdiri dari 7 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.
2. Setting Penelitian
   a. Tempat Penelitian
      Penelitian dilaksanakan di TK PKK Kelurahan Blitar Jl. Joko Kandung No. 90 Kecamatan Sukorejo Kota Blitar pada anak kelompok B. Penelitian dilakukan di TK PKK Kelurahan Blitar karena kemampuan kognitif anak kelompok B di TK tersebut masih belum berkembang secara maksimal.
   b. Waktu Penelitian
      Penelitian ini dilaksanakan pada semester Dua Tahun Akademik 2014-2015 pada bulan Januari sampai Maret 2015.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan bentuk kolaborasi. Peneliti sebagai observer, guru yang melakukan tindakan dan penanggung jawab penuh penelitian ini. Peneliti dibantu oleh seorang kolaborator (guru lain). Pada tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang sudah dianggap mampu memenuhi kepuasan peneliti dalam mencapai hasil yang diinginkan dan mengatasi persoalan yang ada.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Suharsimi, 2006), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yangberikutnya. Setiap siklus meliputi planning (rencana) , action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk dalam siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa dalam satu siklus (satu putaran) meliputi empat langkah yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

1. Perencanaan (planning)
2. Tindakan (acting)
3. Pengamatan (observing)
4. Refleksi (reflecting)

C. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah unjuk kerja. Fokus dari unjuk kerja ini yaitu kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dan warna.

No	Item Observasi	A	B	C	D
1	Guru mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan				
2	Guru menyiapkan sarana dan prasarana				
3	Guru memberi pengarahan sebelum kegiatan dimulai				
4	Guru memberi contoh cara bermain pancing ikan				
5	Guru memberi motivasi				
6	Guru dapat mengkoordinasikan				
7	Guru mendampingi semua anak dan memberi pengarahan dengan telaten				
Jumlah					

NO	NAMA ANAK	ASPEK YANG DINILAI		JUMLAH NILAI
		Mengenal Lambang Bilangan	Mengenal Warna	
1	Alan			
2	Andika			
3	Andin			
4	Aurel			
5	Azahra			
6	Billy			
7	Bima			
8	Dea			
Dst				
Jumlah				
Presentasi				

Tabel 3.1
Format Lembar Penilaian
Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Keterangan Penilaian :

☆ : Anak belum bisa menyebutkan lambang bilangan (warna) dan memasangkan angka dengan benar. (BB = Belum Berkembang).

☆☆ : Dalam menyebut lambang bilangan (warna) anak terkadang masih lupa dan masih memerlukan jembatan pengingat dengan lagu. (MB = Mulai Berkembang).

☆☆☆ : Anak dapat menyebut lambang bilangan (warna) dan memasangkan angka dengan sedikit bantuan guru. (BSH=Berkembang Sesuai Harapan).

☆☆☆☆ : Anak mampu menyebut lambang bilangan (warna) dengan lancar tanpa bantuan dan dapat memasangkan angka dengan tepat. (BSB= Berkembang Sangat Baik).

Tabel 3.2
Format Lembar Penilaian Untuk Guru

Keterangan :

Huruf A : merupakan kategori kurang
Huruf B : merupakan kategori cukup
Huruf C : merupakan kategori baik
Huruf D :merupakan kategori baik sekali

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan didalam "meningkatkan kemampuan kognitif pada anak di TK PKK Kelurahan Blitar tahun 2014/2015 adalah menggunakan tehnik analisis diskriptif yaitu suatu metode penelitian

yang bersifat diskriptif kualitatif yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta-fakta dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan anak, maka setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara melihat skor individu analisis data ini dihitung dengan menggunakan rumus deskriptif prosentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{n} \times 10\%$$

P: prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu
F : jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu
n : jumlah anak keseluruhan

Setelah dihitung dengan rumus prosentase kemudian disesuaikan dengan kualitas keaktifan seperti table berikut :

Tabel 3.3
Penentuan Kualitas Keaktifan Anak

Prosentase Keaktifan	Kualitas
76 % - 100 %	Sangat Baik
51 % - 75 %	Baik
26 % - 50 %	Cukup
0 % - 25 %	Kurang

E. Rencana jadwal penelitian

Siklus I : Minggu ke 1 Pebruari 2015
Siklus II : Minggu ke 2 Pebruari 2015
Siklus III : Minggu ke 3 Pebruari 2015

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di TK PKK Kelurahan Blitar yang beralamat di Jl. Joko Kandung No. 90 Kelurahan Blitar Kecamatan Sukorejo Kota Blitar.. Lokasi sekolah ini satu komplek dengan SDSN Blitar dan terletak di lingkungan pinggir kota yang berbatasan dengan Kabupaten Blitar. Peneliti mengambil lokasi penelitian di TK ini karena disinilah peneliti mengajar sehingga akan sangat membantu kelancaran penelitian. Sekolah ini berdiri pada tahun 1982 dengan status swasta.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas kelompok B dengan jumlah anak didik 17 anak, terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Tingkat perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan masih terbilang kurang. Hal ini dipengaruhi oleh latar belakang dari anak didik yang rata- rata setiap hari ditinggal orangtuanya bekerja sampai sore hari.

Suasana pembelajaran setiap harinya di TK PKK Kelurahan Blitar hampir sama dengan TK yang lain. Pembelajaran dimulai pada pukul 07.15 WIB dan berakhir pada pukul 10 15 WIB. Seperti juga anak-anak pada umumnya anak-anak di TK PKK Kelurahan Blitar sangat ceria dan senang sekali serta antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian melalui bermain pancing ikan dalam pembelajaran di TK PKK Kelurahan Blitar ini sangat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dan warna. Karena melalui permainan yang sangat sederhana dan menarik ini dapat meningkatkan semangat anak saat belajar mengenal lambang bilangan dan warna.

A. Deskripsi Temuan Penelitian

1. **Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan**

Hasil penelitian ini memaparkan tentang kegiatan mengenal lambang bilangan dan warna melalui bermain pancing ikan pada anak kelompok B TK PKK Kelurahan Blitar Tahun 2014-2015, kegiatan penelitian laksanakan selama bulan Pebruari

Sebelum pe dimulai, peneliti terlebih dahulu mengadakan simulasi kecil pada anak kelompok B. Guru menyediakan RKH, RKM dan media. Simulasi dilakukan 10 menit, dengan cara mengajak anak untuk menyebut dan menunjukkan lambang bilangan.

Rencana penelitian yang digunakan adalah rencana penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus, yakni hanya membahas satu pokok bahasan dalam satu sampai tiga kali pertemuan kelompok.

2. **Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I**

Dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Siklus I dilaksanakan pada miggu ke 1 bulan Pebruari 2015 dengan tema Pekerjaan dan Sub Tema Nelayan

Tabel 4.1

Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal

No	Item Observasi	A	B	C	D
1	Guru mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan			V	
2	Guru menyiapkan sarana dan prasarana			V	
3	Guru memberi pengarahan sebelum kegiatan dimulai		V		
4	Guru memberi contoh cara bermain pancing ikan		V		
5	Guru memberi motivasi			V	
6	Guru dapat mengkoordinasikan		V		
7	Guru mendampingi semua anak dan memberi pengarahan dengan telaten	V			
Jumlah		1	3	3	

Lambang Bilangan dan Warna Pada Siklus I

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Bintang Tiga	
		☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alan						✓
2	Andika						✓
3	Andin					✓	
4	Aurel						✓
5	Azahra						✓
6	Billy						✓
7	Bima						✓
8	Dea					✓	
9	Eka						✓
10	Gilgal					✓	
11	Hilmy						✓
12	Khaesya						✓
13	Maheza					✓	
14	Mei						✓
15	Reza						✓
16	Rauf					✓	
17	Siwi					✓	
Jumlah		2	9	4	2	6	11
Prosentase		11,8%	52,9%	23,5%	11,8%	35,3%	64,7%

Total jumlah siswa yang tuntas 2 + 4= 6 anak

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

$$P = \frac{6}{17} \times 100\%$$

$$P = 35{,}3\ \%$$

Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih perlu ditingkatkan lagi. Karena dalam siklus I ini dari 17 anak yang ada, hanya 2 anak yang mendapatkan bintang 4 (☆☆☆☆) dan 4 anak yang mendapatkan bintang 3 (☆☆☆), sedang tuntas masih 6 anak dan yang belum tuntas 11 anak. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti melihat adanya perbedaan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran apabila dilakukan sambil bermain.

Tabel 4.2
Penilaian untuk Guru pada Siklus I

Keterangan :
Huruf A : merupakan kategori kurang
Huruf B : merupakan kategori cukup
Huruf C : merupakan kategori baik
Huruf D : merupakan kategori baik sekali

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$P = \frac{(0x4) + (3x3) + (3x2) + (1x1)}{7x\ 4} \times 100\%$$

$$P = \frac{16}{28} \times 100\%$$

$$P = 64{,}7\%$$

1) Refleksi Pada Siklus I

Tabel 4.3

Prosentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus 1

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	6 anak	35.3%
2.	Belum Tuntas	11 anak	64.7%
	Jumlah	17 anak	100%

Keterangan :

Pembelajaran dikatakan tuntas apabila sudah mencapai 75 % atau lebih**.** Dari tabel diatas secara individual sebanyak 6 anak (35.3 %) telah melakukan kegiatan pembelajaran secara tuntas, tetapi secara klasikal belum dapat dinyatakan tuntas karena belum mencapai 75 %.

a. Berdasarkan hasil pada siklus I secara umum siswa belum dapat menyebutkan lambang bilangan dan warna dengan benar.
b. Masih ada anak didik yang belum mampu melakukan tugas yang di berikan.

c. Sehingga dalam pembelajaran kognitif mengenal lambang bilangan dan warna melalui bermain pancing ikan masih perlu di lanjutkan pada siklus II.
d. Secara umum kemampuan anak didik dalam pembelajaran ini tergolong baik atau mampu, namun perlu dikondisikan lagi agar lebih maksimal hasilnya pada pembelajaran mendatang.
e. Hasil pembelajaran anak didik terlihat lebih sedikit meningkat namun belum maksimal.

No	Item Observasi	A	B	C	D
1	Guru mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan				V
2	Guru menyiapkan sarana dan prasarana				V
3	Guru memberi pengarahan sebelum kegiatan dimulai				V
4	Guru memberi contoh cara bermain pancing ikan			V	
5	Guru memberi motivasi				V
6	Guru dapat mengkoordinasikan			V	
7	Guru mendampingi semua anak dan memberi pengarahan dengan telaten			V	
Jumlah				3	4

3. **Pelaksanaan Pembelajaran siklus II**

1) Pelaksanaan siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan pada minggu II bulan Februari tahun 2015. Anak yang hadir berjumlah 17 anak dengan tema Pekerjaan dengan sub tema Nelayan.

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan dan Warna Pada Siklus II

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Bintang Tiga	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alan						✓
2	Andi						✓
3	Andi					✓	
4	Aurel						✓
5	Azahra						✓
6	Billy						✓
7	Bima						✓
8	Dea					✓	
9	Eka						✓
10	Gilgal					✓	
11	Hilmy						✓
12	Khaesya						✓
13	Maheza					✓	
14	Mei						✓
15	Reza						✓
16	Rauf					✓	
17	Siwi					✓	
Jumlah		2	9	4	2	6	11
Prosentase		11,8%	52,9%	23,5%	11,8%	35,3%	64,7%

Total jumlah siswa yang tuntas 1 + 6 = 7 anak

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

$$P = \frac{7}{17} \times 100\%$$

$$P = 41{,}2\ \%$$

Dari hasil tersebut terlihat peningkatan yang diperoleh : Dari 2 anak yang mendapatkan bintang 1 di siklus pertama, di siklus ke 2 tinggal 1 anak. Jadi pada siklus ke 2, anak yang belum tuntas tinggal 41,2%.

Tabel 4.5
Penilaian untuk Guru pada Siklus II

Keterangan :
Huruf A : merupakan kategori kurang
Huruf B : merupakan kategori cukup
Huruf C : merupakan kategori baik
Huruf D : merupakan kategori baik sekali

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

$$P = \frac{(0x4)+(5x3)+(2x2)+(0x1)}{7x4} \times 100\%$$

$$P = \frac{19}{28} \times 100\%$$

$$P = 67{,}9\%$$

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan ditinjau dari aspek siswa dalam hal keaktifannya terdapat kekurangan yang harus diperbaiki. Tetapi pada tahap II ini anak sudah mulai tertarik dan termotivasi untuk meningkatkn kemampuan berhitungmengenal lambang bilangan dan warna. Hal ini terlihat dari prosentase keaktifan yang dikategorikan cukup yaitu 67,9%.

Tabel 4.6
Prosentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus II

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	10 anak	58,8 %
2.	Belum Tuntas	7 anak	41,2 %
	Jumlah	17 anak	100 %

Keterangan :

Pembelajaran dikatakan tuntas apabila sudah mencapai 75 % atau lebih. Dari tabel diatas secara individual sebanyak 10 anak (58,8%) telah melakukan kegiatan pembelajaran secara tuntas, tetapi secara klasikal belum dapat dinyatakan tuntas karena belum mencapai 75 %. Keberhasilan tindakan ditinjau dari aktivitas anak.

No	Item Observasi	A	B	C	D
1	Guru mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan				V
2	Guru menyiapkan sarana dan prasarana				V
3	Guru memberi pengarahan sebelum kegiatan dimulai				V
4	Guru memberi contoh cara bermain pancing ikan			V	
5	Guru memberi motivasi				V
6	Guru dapat mengkoordinasikan			V	
7	Guru mendampingi semua anak dan memberi pengarahan dengan telaten			V	
Jumlah				3	4

4. **PelaksanaanTindakan Pembelajaran Siklus III**

   1) Pelaksanaan Siklus III

   Siklus ke III ini dilakukan pada minggu ke 3 bulan Pebruari tahun 2015, siswa yang hadir berjumlah 17 anak dengan tema Rekreasi.

Tabel 4.7
Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Siklus III

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Bintang Tiga	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alan						✓
2	And						✓
3	AndI					✓	
4	Aurel						✓
5	Azah						✓
6	Billy						✓
7	Bima						✓
8	Dea					✓	
9	Eka						✓
10	Gilga					✓	
11	Hilm						✓
12	Khae						✓
13	Mahe					✓	
14	Mei						✓
15	Reza						✓
16	Rauf					✓	
17	Siwi					✓	
Jumlah		2	9	4	2	6	11
Prosentase		11 8%	52,9 %	23,5 %	11,8 %	35,3%	64,7%

Total jumlah siswa yang tuntas 7 + 9 = 16 anak

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

$$P = \frac{16}{17} \times 100\%$$

$$P = 94{,}1\ \%$$

Total jumlah siswa yang belum tuntas 1 = 1 anak

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

$$P = \frac{1}{17} \times 100\%$$

$$P = 5{,}9\ \%$$

Dari hasil tersebut terlihat jelas peningkatan yang diperoleh. Anak yang tuntas belajarnya sampai dengan mencapai 16 anak atau 94,1 % dan yang belum tuntas tinggal 1 anak.

Tabel 4.8
Penilaian untuk Guru pada Siklus III

Keterangan :
Huruf A : merupakan kategori kurang
Huruf B : merupakan kategori cukup
Huruf C : merupakan kategori baik
Huruf D : merupakan kategori baik sekali

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

$$P = \frac{(4x4) + (2x3) + (0x2) + (0x1)}{7x4} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{28} \times 100\%$$

$$P = 78{,}6\%$$

2) Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan pada siklus III RKH 3 menunjukkan banyak anak sudah bisa mengenal lambang bilangan dan warna dengan prosentase 94,1 % . Guru dalam hal ini sudah mampu menggunakan media pembelajaran secara maksimal, sudah memberikan contoh sebelum melakukan kegiatan

pembelajaran dilakukan dan memberikan motivasi kepada anak dalam kegiatan pembelajaran tersebut sudah mencapai ketuntasan dengan keseluruhan prosentase 94,1 %.

Tabel 4.9
Prosentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus III

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	10 anak	58,8 %
2.	Belum Tuntas	7 anak	41,2 %
	Jumlah	17 anak	100 %

Keterangan :
Pembelajaran dikatakan tuntas apabila sudah mencapai 75 % atau lebih

dari tabel diatas secara individual sebanyak 15 anak (94,1 %) telah melakukan kegiatan pembelajaran secara tuntas, dan secara klasikal sudah dapat dinyatakan tuntas karena sudah mencapai lebih dari 75 %.

B. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

1. Pembahasan

a. Siklus Satu

Berdasarkan hasil analisis terhadap kegiatan mengenal lambang bilangan dan warna anak melalui bermain pancing ikan dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan belum mencapai ketuntasan. Hasil penilaian terhadap siklus pertama RKH 1 menunjukkan bahwa tidak ada yang mencapai ketuntasan dengan prosentase 35,3%.

Hal ini dikarenakan masih terdapat kelemahan dalam proses kegiatan pembelajaran. Guru belum mampu menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang efektif. Penggunaan media yang tidak sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran dan tidak adanya motivasi dan evaluasi dalam proses kegiatan pembelajaran tersebut. Sehingga hasil belajar anak dalam kegiatan permainan pancing ikan dikategorikan belum tuntas.

b. Siklus Dua

Berdasarkan hasil kegiatan mengenal lambang bilangan dan warna anak melalui bermain pancing ikan menunjukkan sedikit peningkatan pada siklus II. Adanya sedikit peningkatan hasil belajar siswa dalam bermain pancing ikan tersebut dikarenakan guru sedikit menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif menggunakan model pengembangan permainan metode unjuk kerja, media yang sesuai dengan tujuan kegiatan permainan. Memberikan motivasi dan evaluasi terhadap hasil belajar anak. Secara umum anak dapat menunjukkan minat dan pemahaman materi permainan, sehingga prestasi anak pada siklus II mengalami peningkatan dengan prosentase sebesar 64,7 % dengan kategori cukup.

c. Siklus Ketiga

Berdasarkan hasil belajar anak pada siklus ketiga sudah menunjukkan peningkatan yang sangat menggembirakan. Adanya peningkatan kemandirian dan ketepatan dalam mengenal lambang bilangan dan warna. Hal ini ditunjukkan dengan naiknya prosentase hasil penilaian perkembangan prosentase dari siklus II (64,7%) ke siklus III sebesar (94,1%), dengan demikian maka pembelajaran sudah mencapai ketuntasan dengan hasil yang maksimal walaupun tidak mencapai 100% dan penelitian tidak perlu dilanjutkan karena sudah dikategorikan mencapai ketuntasan.

2. Pengambilan Kesimpulan

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dan warna pada siklus 1 sampai dengan siklus III menunjukkan peningkatan. Adapun sajian dalam data tentang hasil penilaian dari siklus I sampai siklus III dalam tabel berikut :

Tabel 4.10
Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Warna dari Siklus I sampai Siklus III

No	Pencapaian Siklus	Perolehan	Keterangan
1	Siklus I	35,3 %	-
2	Siklus II	58.8 %	Naik 23,5 %
3	Siklus III	94.1 %	Naik 35.3 %

Dari tabel diatas terjadi peningkatan ketuntasan anak dari siklus I (35.3%) menuju siklus II (58,8 %) dan siklus III (94.1%). Setelah siklus III

dilakukan maka ketuntasan belajar sudah tercapai. Secara umum bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dan warna telah membawa hasil. Dengan demikian maka hipotesis "Permainan pancing ikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK PKK Kelurahan Blitar " dapat **diterima**.

C. Kendala Dan Keterbatasan

a. Kendala

Dalam pelaksanaan Tindakan Kelas ini yang menjadi kendala adalah :

1. Anak masih kurang perhatian atas penjelasan yang disampaikan oleh guru.
2. Kurangnya percaya diri anak.
3. Jadwal penelitian sering berbenturan dengan jadwal kegiatan sekolah.
4. Motivasi anak dalam mengikuti kegiatan belum aksimal.

a. Keterbatasan

Adapun keterbatasan dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah :

1. Terbatasnya waktu pembelajaran karena tuntutan kurikulum terhadap materi yang harus diajarkan setiap semester.
2. Masih terbatasnya alat peraga.
3. Kurangnya penguasaan / pemilihan metode pembelajaran yang menarik bagi anak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan Penerapan Bermain Pancing Ikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK PKK Kelurahan Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian bermain pancing ikan terhadap pengembangan kemampuan berhitung pada penelitian tindakan kelas ini dapat disarankan :

1.Lembaga TK PKK Kelurahan Blitar :

a.Karena penelitian ini berdampak positif TK PKK Kelurahan Blitar dapat melengkapi alat permainan pancing ikan.

b. Memberikan motivasi kepada guru untuk melaksanakan penelitian secara periodik.

2. Bagi Peneliti

a. Peneliti diharapkan lebih kreatif, variatif, inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan.

b. Peneliti dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kognitif anak melalui metode dan media lainnya.

3. Bagi Guru

a. Dapat menerapkan Bermain Pancing Ikan dalam pembelajaran sebagai salah satu alternative untuk meningkat kan kemampuan kognitif anak.

b. Guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

4. Bagi Anak

a. Diharapkan anak-anak senang dan antusias mengikuti bermain pancing ikan sehingga perkembangan kemampuan kognitif anak dapat lebih meningkat optimal.

b. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta

Barbara A. Wasik, Carol Seefelt 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta. PT Indeks 2008

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

Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009.*

Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-Kanak.* Jakarta.Kemendiknas

Kuntjojo. 2013. *Sistematika Skripsi PTK Progam Studi PG-PAUD.* Kediri : UNP PGRI Kediri

Connny R. Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. PT. Indeks

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : PT Grasindo

Suhardjono. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Cakrawala Indonesia dan LP3UM.

Sujiono Yuliani Nurani, M.Pd. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta : PT Indeks 2009

Sujiono Yuliani Nurani, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Kognitif* . Banten : Universitas Terbuka 2010

Sujiono Yuliani Nurani, dkk. 2013. *Metode Pengembangan Kognitif* . Banten : Universitas Terbuka 2013