MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN MEMANCING IKAN PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI SURUHWADANG KECAMATAN KADEMANGAN KABUPATEN BLITAR

SKRIPSI

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

OLEH :

TRI WAHYUNI
NPM : 11.1.01.11.0472

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

Skripsi oleh :

TRI WAHYUNI
NPM : 11.1.01.11.0472

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN MEMANCING IKAN PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI SURUHWADANG KECAMATAN KADEMANGAN KABUPATEN BLITAR

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

Tanggal : 17 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
DEMA YULIANTO, M.Psi	**ANIK LESTARININGRUM, M.Pd**
NIDN.0710078203	**NIDN.0708027803**

ii

Skripsi oleh:

TRI WAHYUNI
NPM : 11.1.01.11.0472

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN MEMANCING IKAN PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI SURUHWADANG KECAMATAN KADEMANGAN KABUPATEN BLITAR

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal : 17 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd .....
2. Penguji I : Anik Lestariningrum, M.Pd .....
3. Penguji II : Dema Yulianto, M.Psi .....

Mengetahui
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN: 0716046202

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN MEMANCING IKAN PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI SURUHWADANG KECAMATAN KADEMANGAN KABUPATEN BLITAR

TRI WAHYUNI
NPM : 11.1.01.11.0472

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Email yuniechand3@gmail.com

Pembimbing I
DEMA YULIANTO, M.Psi
NIDN.0710078203

Pembimbing II
ANIK LESTARININGRUM, M.Pd
NIDN.0708027803

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi adanya permasalahan yaitu kurangnya kemampuan kognitif anak dalam hal pengenalan dan membedakan warna. Hal ini disebabkan oleh kurang kreatifnya guru dalam membuat media pembelajaran, anak kurang mendapat motivasi dan tingkat pemahaman anak belum berkembang secara optimal.

Permasalahan penelitian ini adalah " Benarkah permainan memancing ikan dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak didik kelompok A TK Pertiwi Suruhwadang Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015 ?"

Tujuan pokok permainan memancing ikan ini adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Oleh sebab itu guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mengutamakan proses yang mendukung terciptanya suasanya pembelajaran yang menyenangkan. Guru masih perlu meneliti terus menerus, untuk membuktikan apakah permainan memancing ikan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal warna.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak kelompok A TK Pertiwi Suruhwadang. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, menggunakan instrumen berupa RKM dan RKH, lembar unjuk kerja aktivitas anak, lembar observasi aktivitas guru dan hasil belajar anak didik.

Hasil penelitian ini adalah bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan memancing ikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan di terima, sehingga dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran pada bidang pengembangan lain, tentunya dengan suasana belajar menarik dan menyenangkan yang diciptakan oleh guru.

Kata kunci **:** *kemampuan kognitif ,permainan memancing ikan.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu fasilitas untuk kita dalam merangsang serta menstimulasi kemampuan kognitif pada anak. Salah satu pendidikan yang mampu mengembangkan kognitif pada anak melalui permainan matematika. Permainan ini mampu meningkatkan perkembangan anak dalam hal mengukur , mengetahui dan membedakan konsep ruang. Kegiatan bermain sambil belajar mampu meningkatkan daya pikir pada anak usia dini karena melalui permainan matematika

anak mampu memahami berbagai fenomena alam yang terjadi secara ilmiah dan mampu bersosialisasi dengan lingkungan di sekitar mereka. Selain itu kegiatan ini mampu mengembangkan proses intelektual pada anak. Serta daya pikir anak yang tinggi mampu membantu proses sosialisasi dengan lingkungan sekitar dan interaksi sosial dengan orang lain.

Konsep awal matematika yang digunakan dalam permainan matematika ini adalah konsep angka , warna , dan bentuk geometri. Dalam pengenalan warna di kehidupan sehari – hari akan memberikan pengenalan yang baik pada kesehatan khususnya indra penglihatan . Selain itu di pihak lain ada beberapa siswa yang agak lambat dalam menerima pelajaran dari guru, mungkin dikarenakan faktor genetik atau metode guru yang monoton.

Secara umum, warna didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diintrepetasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut. Mencermati kondisi anak didik kelompok A di TK Pertiwi Suruhwadang proses pembelajaran masih monoton, guru belum variatif dalam menciptakan media pembelajaran, akibatnya anak kurang berminat atau termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga anak masih kesulitan dalam mengenali berbagai warna. Perkembangan kemampuan kognitif dalam pengenalan warna pada anak kelompok A TK Pertiwi Suruhwadang menunjukkan bahwa dari 15 anak terdapat 4 anak mendapat bintang
(4), 3 anak mendapat bintang
(3), 5 anak mendapat bintang (2), dan 3 anak mendapat bintang (1). Untuk itu perlu digunakan media yang tepat dalam meningkatkan pengetahuan tentang warna , bentuk geometri dan pengenalan angka yang kreatif seperti membuat permainan memancing dikelas.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan kognitif anak khususnya dalam hal pengenalan warna. Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian dengan judul " Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Memancing Ikan Pada Anak Kelompok A TK Pertiwi Suruhwadang ".

I. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Menurut Sujiono, dkk (2008) kognitif adalah suatu proses dalam berpikir, yaitu kemampuan setiap individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Menurut Suyanto (2005) perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Menurut Padmonodewo (2003) kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir.

Montessori (dalam Sujiono, 2008) menyatakan bahwa pada rentang usia 3 – 6 tahun anak memasuki masa prasekolah, masa ini ditandai dengan masa peka terhadap stimulus yang diterimanya melalui panca inderanya, anak usia 3 – 4 tahun mulai berbicara dengan jelas dan berarti, masa ini disebut masa perkembangan fungsi bicara. Pada masa usia 4 – 5 tahun merupakan massa belajar matematika / berhitung, menghitung urutan bilangan, dan penguasaan jumlah kecil dari benda – benda.

Menurut Jerome Bruner (dalam Sujiono, 2008) mengemukakan bahwa pada dasarnya segala ilmu dapat diajarkan pada semua anak dalam segala usia asalkan materinya benar – benar sesuai. Menurutnya ada tiga tingkat perkembangan yaitu pertama, *enactive.* Dijelaskan bahwa bayi akan belajar dengan baikbila belajar dilakukan lewat sesori motoriknya. Kedua *iconic*, tahap ini terjadi pada saat anak telah memasuki pendidikan Taman Kanak – Kanak. Pada tahap ini seorang anak belajar dari contoh yang dilihatnya untuk menjadi gambaran dan mempengaruhi perkembangan mentalnya. Tingkatan berikutnya adalah penggunaan *symbolic*. Pada tahap ini anak telah duduk di SD kelas akhir atau SMP, dimana anak telah secara prima mampu menggunakan bahasa dan berpikir secara abstrak.

Pengembangan kognitif, Sujiono (2008) sangat penting, hal ini dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuan yang didapat anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sesuai dengan makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada didunia untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

2. Pengertian Permainan Memancing Ikan

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang – senang, yang berarti bahwa anak bermain itu sedang melakukan suatu aktifitas yang menyenangkan bagi dirinya.

Sujiono,dkk (2005) mengemukakan bahwa kegiatan bermain adalah proses sosialisasi yang sangat efektif melalui permainan anak belajar menjalankan suatu peran tertentu dapat menerima pandangan orang

lain dan melatih cara berkomunikasi. Montolalu (2007) mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk. Bermain dapat berupa gerak seperti berlari, melempar bola dan memanjat, bermain juga dapat berupa kegiatan berfikir, seperti menyusun puzzle atau mengingat kata-kata sebuah lagu, dan juga berupa kreativitas dengan menggunakan krayon, plastisin atau tanah liat.

Menurut Wikipedia Bahasa Indonesia permainan memancing ikan adalah sebuah permainan atau kegiatan menangkap ikan dengan alat pancing, jaring , tangan ataupun tombak.

3. Kelengkapan Untuk Permainan Memancing Ikan

Kelengkapan yang dibutuhkan untuk permainan memancing ikan terdiri atas akuarium mainan, ikan mainan , hiasan akuarium, dadu dan alat pancing. Untuk permainan memancing ikan bahan yang dibutuhkan antara lain : gambar ikan, kertas karton, kardus bekas, kertas kado, kertas lipat, kawat plastik, dan kotak dadu.. Sedangkan alat yang dibutuhkan antara lain : gunting, double tip, isolasi, staplong, dan pisau.

Cara Membuat Akuarium Mainan dan Ikan Mainan :

1. Gunting gambar ikan , bentuk angka dari kertas karton.Kemudian rekatkan angka diatas gambar ikan , di belakang gambar ikan lapisi dengan kertas lipat warna, berulang – ulang sampai angka 10.
2. Buat akuarium dari kardus bekas, lapisi kardus dengan kertas kado agar rapi dan bungkus bagian luar dengan plastik bening agar terlihat seperti kaca.
3. Buat pancingan dari kawat.
4. Susun gambar ikan didalam aquarium dan permainan sudah bisa di mulai

4. Fungsi Permainan Memancing Ikan

Fungsi permainan memancing ikan ini antara lain :

1. Anak mampu mengenal berbagai warna dengan baik.
2. Anak mampu mengembangkan aspek kognitifnya dengan menghitung jumlah pada dadu.
3. Anak mampu mengenali angka yang tertera di atas gambar ikan.
4. Anak mampu berkomunikasi dengan guru atau teman – temannya melalui metode tanya jawab.
5. Mengembangkan rasa percaya diri dan sosialisasi pada anak.

B. Kerangka Berpikir

Mengembangkan kemampuan kognitif dalam pengenalan warna pada anak melalui permainan memancing ikan dan dalam hal ini peneliti mengkaji tentang penggunaan alat permainan tersebut sebelum perlakuan, peneliti mengadakan sebelum penerapan dan setelah perlakuan diterapkan. Peneliti mengadakan observasi untuk melihat secara langsung apakah hasil setelah penerapan meningkat atau tidak berkembang pada saat pengenalan konsep warna.

Diharapkan dengan permainan memancing ikan kemampuan anak dapat dikembangkan sesuai dengan usianya dalam mengetahui macam – macam warna seperti yang diharapkan. Indikator kemampuan kognitif pengenalan warna meliputi,

mengenal warna, kecepatandan ketepatan dalam memancing ikan berwarna, dan mengembangkan daya pikir dan kesabaran anak. Kemampuan anak akan bertambah dengan ketentuan bahwa nilai ketuntasan belajar dinyatakan berhasil bila telah mencapai 75% dalam setiap indikator kemampuan kognitif anak dalam mengenal macam – macam warna.

II. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Subjek penelitian adalah anak – anak kelompok A TK Pertiwi Suruhwadang Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar dengan jumlah 15 anak, yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 6 anak laki – laki. Penelitian ini bertempat di kelas A TK Pertiwi Suruhwadang Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar. Penelitian ini dilaksanakan di kelas A karena subjek penelitian adalah anak – anak kelompok A, penataan ruangan maupun pengorganisasian peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan program yang direncanakan, sehingga akan membantu pencapaian pembelajaran yang optimal.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2010) yaitu berbentuk spiral dari siklus atau putaran yang satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik unjuk kerja dan observasi. Teknik unjuk kerja dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak sebagai dasar kriteria ketuntasan belajar anak berdasarkan instrumen unjuk kerja. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan anak selama proses pembelajaran berdasarkan instrumen observasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar kegiatan/unjuk kerja anak dan lembar observasi. Lembar kegiatan anak digunakan untuk mengetahui keberhasilan anak melalui permainan memancing ikan. Sedangkan lembar observasi digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan anak selama proses pembelajaran.

D. Teknik Analisis Data

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui instrument observasi dilakukan teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang tiga dan bintang empat) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III. Langkah – langkah analisis data sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \text{ X } 100\ \%$$

Keterangan :
P : Prosentase anak yang mendapat bintang tertentu.
F : Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu.
N : Jumlah anak keseluruhan.

E. Jadwal Penelitian

Siklus I : 21 Januari 2015
Siklus II : 28 Januari 2015
Siklus III : 04 Februari 2015

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	6 anak	40 %
2.	Belum Tuntas	9 anak	60 %
JUMLAH		15 anak	100 %

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Pertiwi Suruhwadang Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar semester II bulan Januari – Februari pada anak didik kelompok A tahun ajaran 2014/2015 dengan pengembangan aspek kognitif melalui permainan memancing ikan.Lembaga ini dipilih karena di TK Pertiwi Suruhwadang Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar merupakan tempat bertugas peneliti. Selain itu masih ditemukan kurangnya kemampuan kognitif anak terutama dalam hal mengenal warna. Oleh karena itu peneliti ingin meningkatkan kemampuan kognitif terutama dalam hal mengenal warna anak kelompok A TK Pertiwi Suruhwadang Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar tahun ajaran 2014/2015. Adapun hal – hal yang di observasi yaitu kemampuan mengenal warna , deskripsi penelitian secara umum anak didik melalui permainan memancing ikan.

No.	Nama	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal : Bintang Tiga	
		1	2	3	4	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Chelsea	√					√
2.	Desta		√				√
3.	Faiz			√		√	
4.	Keyla		√				√
5.	Nia			√		√	
6.	Nina				√	√	
7.	Pita	√					√

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan sesuai dengan prosedur pelaksanaan peneliti yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 21 Januari 2015 dengan jumlah 15 anak hadir seluruhnya. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru kelas dan pengamat.

Adapun hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I sebagai berikut :

a. Hasil Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus I

Dari hasil tabel diatas secara individual sebanyak 6 anak (40%) telah melakukan proses belajar secara tuntas , tetapi secara klasikal belum dapat dinyatakan tuntas karena belum mencapai 75 %.

b. Hasil Penilaian Unjuk Kerja Anak Pada Siklus I

No.	Nama	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal : Bintang Tiga	
		1	2			1	2
8.	Putri		√				√
9.	Radit			√		√	
10.	Rangga		√				√
11.	Rara	√					√
12.	Rehan		√				√
13.	Rizky	√					√
14.	Shafira				√	√	
15.	Shella			√		√	
	Jumlah	4	5	4	2	6	9
	Prosentase	26,7 %	33,3 %	26,7 %	13,3 %	40 %	60 %

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa anak yang mendapat bintang 1 sebesar 26,7%, bintang 2 sebesar

No.	Nama	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal : Bintang Tiga	
		1	2	3	4	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Chelsea	√					√
2.	Desta			√		√	
3.	Faiz			√		√	
4.	Keyla		√				√
5.	Nia			√		√	
6.	Nina				√	√	
7.	Pita		√				√
8.	Putri			√		√	
9.	Radit				√	√	
10.	Rangga		√				√
11.	Rara		√				√
12.	Rehan			√		√	
13.	Rizky	√					√
14.	Shafira				√	√	
15.	Shella			√		√	
	Jumlah	2	4	6	3	9	6
	Prosentase	13,3 %	26,7 %	40 %	20 %	60 %	40 %

33,3%, bintang 3 sebesar 26,7 dan yang mendapat bintang 4 sebesar 13,3 % .

Adapun refleksi berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dari aspek anak dalam hal ketepatan memancing masih harus diperbaiki, guru kurang

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	9 anak	60 %
2.	Belum Tuntas	6 anak	40 %
JUMLAH		15 anak	100%

memberi motivasi kepada anak. Ditinjau dari hasil belajar anak masih belum memuaskan karena hanya sedikit anak yang mencapai ketuntasan sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus II.

2. Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan sesuai dengan prosedur pelaksanaan peneliti yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 28 Januari 2015 dengan jumlah 15 anak hadir seluruhnya. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru kelas dan pengamat.

Adapun hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I sebagai berikut :

a. Hasil Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus II

Dari hasil tabel diatas secara individual sebanyak 9 anak (60%) telah melakukan proses belajar secara tuntas , tetapi secara klasikal belum dapat dinyatakan tuntas karena belum mencapai 75 %.

b. Hasil Penilaian Unjuk Kerja Anak Pada Siklus II

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa anak yang mendapat bintang 1 sebesar 13,3%, bintang 2 sebesar 26,7%, bintang 3 sebesar 40% dan yang mendapat bintang 4 sebesar 20 %.

Adapun refleksi berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dari aspek anak dalam hal ketepatan memancing mulai ada peningkatan, dan guru mulai memberi motivasi kepada anak. Ditinjau dari hasil belajar anak cukup baik yaitu mulai ada peningkatan dari siklus I (40%) dan pada siklus II meningkat menjadi (60%) namun perlu adanya perbaikan agar anak lebih kreatif dan aktif.

3. Pelaksanaan Siklus III

Siklus III dilaksanakan sesuai dengan prosedur pelaksanaan peneliti

yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Siklus III dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 04 Februari 2015 dengan jumlah 15 anak hadir seluruhnya. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru kelas dan pengamat.

Adapun hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I sebagai berikut :

a. Hasil Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus III

Dari hasil tabel diatas secara individual sebanyak 13 anak (86,7%) telah melakukan proses belajar secara tuntas dan sudah mencapai tingkatan kriteria baik sekali.

b. Hasil Penilaian Unjuk Kerja Anak Pada Siklus III

No.	Nama	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal : Bintang Tiga	
		1	2	3	4	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Chelsea		√				√
2.	Desta				√	√	
3.	Faiz				√	√	
4.	Keyla				√	√	
5.	Nia				√	√	
6.	Nina				√	√	
7.	Pita			√		√	
8.	Putri				√	√	
9.	Radit				√	√	
10.	Rangga			√		√	
11.	Rara			√		√	
12.	Rehan				√	√	
13.	Rizky		√				√
14.	Shafira				√	√	
15.	Shella				√	√	
	Jumlah	0	2	3	10	13	2
	Prosentase	0 %	13,3 %	20 %	66,7 %	86,7 %	13,3 %

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa anak yang mendapat bintang 1 sebesar 0%, bintang 2 sebesar 13,3%, bintang 3 sebesar 20% dan yang mendapat bintang 4 sebesar 66,7 % .

Adapun refleksi berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dari aspek anak dalam hal ketepatan memancing sudah banyak peningkatan yang signifikan. Ditinjau dari hasil belajar anak sudah sangat memuaskan karena hanya ada 2 anak

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	13 anak	86,7 %
2.	Belum Tuntas	2 anak	13,3 %
JUMLAH		15 anak	100%

yang dikategorikan belum tuntas belajar yaitu 13,3% dan 13 anak dikategorikan tuntas belajar yaitu 86,7% sehingga secara keseluruhan dapat dikategorikan tuntas belajar secara klasikal.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Dari data – data yang diperoleh dari siklus I – III dan hasil yang dicapai selama mengadakan penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan anak dalam hal mengenal warna melalui permainan memancing ikan sangat baik diterapkan karena dapat meningkatkan daya pikir, ketepatan , kecepatan anak dalam membedakan warna. Peningkatan tersebut dapat kita lihat dari tabel berikut ini :

Hasil Penilaian Prosentase Ketuntasan Belajar Anak dalam Kemampuan Kognitif Mulai Tindakan Siklus I Sampai Tindakan Siklus III Pada Anak Kelompok A TK Pertiwi Suruhwadang Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar anak dalam pengembangan kemampuan kognitif mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari ketuntasan belajar anak yang semula pada siklus I 40 %, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 60 %, dan pada siklus III prosentase ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 86,7 %.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis " Penerapan Permainan Memancing Ikan dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Hal Mengenal Warna pada Anak Kelompok A TK Pertiwi Suruhwadang Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar" **Di terima.**

D. Kendala dan Keterbatasan

Kendala yang dialami peneliti yaitu pada waktu pelaksanaan siklus I guru kurang aktif dalam memberikan motivasi pada anak didik, guru kurang aktif mengadakan tanya jawab dengan anak didik, serta guru kurang aktif dalam membimbing anak didik. Serta kurangnya kemandirian anak di sekolah, karena masih ditunggu orang tuanya.

Keterbatasan yang dialami peneliti yaitu sarana dan prasarana yang kurang serta kelas yang sempit dengan anak didik yang banyak.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

No.	Jumlah Anak Didik	Prosentase Ketuntasan Belajar		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	15	40 %	60 %	86,7 %

Kesimpulan pada penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan permainan memancing ikan dapat dibuktikan kebenaranya, sehingga hipotesis diterima untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak didik di TK Pertiwi Suruhwadang Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar.

B. Saran

Sesuai dengan permasalahan yang dibahas peneliti, mengajukan beberapa saran yang dapat digunakan para guru dan Yayasan dilembaga pendidikan terkait demi menunjang kegiatan pembelajaran disekolah. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

1. Bagi Guru
   a. Bagi guru TK Pertiwi Suruhwadang Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar proses dan hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam menambah wawasan keilmuan.
   b. Diharapkan dapat memberikan pendidikan yang benar dalam pembentukan kepribadian anak didik serta menghasilkan generasi yang cerdas, kepribadian yang baik dengan cara terus menerus mengembangkan diri dengan diklat-diklat dan pelatihan untuk menambah pengalaman.
2. Bagi Lembaga

   Dari pihak lembaga yang terkait menambah penyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang dapat

menunjang dan meningkatkan hasil belajar pada anak didik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik dan tepat sasaran dalam kegiatan pembelajaran sangat mempengaruhi minat dan ketuntasan belajar anak didik dalam meningkatkan prestasi belajarnya. Untuk itu alangkah baiknya memilih metode, media dan tema pembelajaran yang dekat dengan lingkungan sehari-hari anak serta dikemas semenarik mungkin agar tingkat pencapaian perkembanganya lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ali, Nugraha. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation
2. Andang, Ismail. 2009. *Education Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Cerdas, Kreatif dan Sholeh*.
3. Anggani, Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk PAUD).* Jakarta : PT Grasindo
4. Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
5. Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
6. *Association for Educational Communication and Technologi*.(terjemahan : Anitah 2008)
7. Darma Prawira, Sulasmi. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta : Depdikbud
8. Danuatmaja, B. 2003. *Terapi Anak Autis.* Jakarta : Puspa Swara
9. Depdiknas. 2000. *Metode Khusus Pengembangan Daya Pikir di Taman Kanak – Kanak.* Jakarta : Depdikbud
10. Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. 2005. *Dasar – Dasar Tata Rupa dan Desain.* Yogyakarta
11. Montolalu, dkk. 2007. *Bermain Permainan Anak. Jakarta* : Universitas Terbuka
12. Patmonodewo, Soemiati. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah.* Jakarta : Rienaka Cipta
13. Poerwadaminta, W.J.S. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
14. Sagala, Syaiful. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
15. Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta : Depdikbud
16. Slamet, Suyanto. 2005. *Dasar – Dasar Anak Usia Dini.* Yogyakarta : Hikayat Publishing
17. Sujiono, Nurani, Yuliana dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka
18. Sukintaka. 1997. *Teori Bermain*. Yogyakarta : IKIP

Walter Van Dyke. *Aptitude and Aptitude Testing*. (dikutip : RA Perwanida Birowo Kecamatan Binangun Kabupaten Blitar”