MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA SUMBERJO KECAMATAN KADEMANGAN KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014/2015

SKRIPSI

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

Oleh:

NANIK HANDAYANI
NPM: 11.1.01.11.0473

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

Skripsi oleh:

NANIK HANDAYANI
NPM: 11.1.01.11.0473

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA
ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA SUMBERJO
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

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

NANIK HANDAYANI
NPM: 11.1.01.11.0473

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA
ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA SUMBERJO
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 LESTARINGRUM M.Pd
NIDN. 0710078203	NIDN.0708027803

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA SUMBERJO KECAMATAN KADEMANGAN KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014/2015

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

NANIK HANDAYANI
NPM: 11.1.01.11.0473

Pembimbing I
DEMA YULIANTO, M.Psi
NIDN.0710078203

Pembimbing II
ANIK LESTARININGRUM, M.Pd
NIDN.0708027803

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa Anak-anak kelompok A mengalami permasalahan dalam mengenali dan memahami konsep angka yang disebabkan oleh kurang menariknya media pembelajaran.

Permasalahan penelitian" Benarkah permainan ular tangga dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak didik pada kelompok A TK Dharma Wanita Sumberjo.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian TK Dharma Wanita Sumberjo. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan RKH, lembar observasi aktivitas anak, lembar evaluasi anak.

Tujuan pokok permainan permainan ular tangga 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 ular tangga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka.

Kesimpulan hasil peneliti ini adalah: permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak TK Dharma Wanita Sumberjo.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan permainan ular tangga bisa dijadikan alternatif dalam kegiatan pembelajaran anak kelompok A.

Kata Kunci : kognitif melalui metode permainan ular tangga

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia prasekolah utamanya anak usia 4- 6 tahun, merupakan bagian dari anak usia dini. Pada usia ini anak mengalami masa-masa penting dimana anak mulai bisa menerima stimulasi dari lingkungan sekitarnya untuk mengembangkan setiap potensi yang dimilkinya. Pada usia ini pula anak mengalami masa keemasan yang biasa disebut dengan *golden age*. Pada masa keemasan ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikologisnya. Masa usia ini merupakan waktu yang paling tepat untuk mendasari dan mengembangkan seluruh bidang kemampuan yang dimiliki oleh anak, seperti bidang kemampuan sosial dan keagamaan, kemandirian, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni.

B. Identifikasi Masalah

1. Proses pembelajaran yang monoton dan kurang maksimal.
2. Metode permainan ular tangga belum pernah dilakukan pendidik.

C. Pembatasan Masalah

Sehubungan dengan masalah yang telah dikemukakan maka peneliti menguraikan batas-batas sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilaksanakan di TK Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar. Peneliti hanya mengungkapkan tentang kemampuan mengenal angka.
2. Subyek yang diteliti adalah anak didik kelompok A.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dipaparkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka?
2. Apakah penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Dharma Wanita Sumberjo?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Memperoleh data tentang kemampuan kognitif pengenalan angka pada anak kelompok A TK Dharma Wanita sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar sebelum diadakan tindakan.
2. Melakukan tindakan berupa penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan

kemampuan kognitif pengenalan angka pada anak kelompok A TK Dharma Wanita sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar.

F. Kegunaan Penelitian

Melihat dari apa yang ingin dicapai dalam pembuatan penelitian ini, selain untuk menambah pengetahuan juga untuk memberikan solusi terhadap permasalahan anak khususnya di kelompok A pada TK Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

a. Bagi Anak
b. Memudahkan anak dalam memahami konsep angka dan berhitung melalui kegiatan bermain.

G. Hipotesis Tindakan

Jika dalam pembelajaran di Kelompok A menggunakan permainan ular tangga, maka kemampuan kognitif anak akan meningkat.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kognitif Anak

1. Pengertian Kognitif

Berikut ini adalah beberapa karakteristik anak usia dini (usia 4-6 tahun):

a. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berfikir secara intuitif. Misalnya ; menyusun puzzle berdasarkan coba-coba.

2. Karakteritik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini (4-6 tahun)
3. Aspek-aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun berada pada fase pra-operasional yang mencakup tiga aspek, yaitu:

a. Berfikir Simbolis
b. Berfikir Egosentris
c. Fase Intuitif
d. Fase berfikir secara

4. Teori Perkembangan Kognitif menurut Piaget
5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif
6. Klasifikasi Pengembangan Kognitif
7. Karakteristik Perkembangan Kognitif
8. Metode Pembelajaran di TK

B. Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak

pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.

C. Kerangka Berpikir

Permainan ular tangga merupakan salah satu alternatif permainan yang tepat untuk diterapkan pada anak usia dini khususnya pada kelompok A, terutama untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Permainan ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak karena pada papan permainan ini menggunakan angka 1 sampai 10, sehingga anak dapat belajar mengenal angka dan berhitung selama proses bermain. Sehingga secara tidak langsung kemampuan anak juga berkembang melalui permainan ini.

BB III
METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Latar Penelitian

Pada penelitian penerapan permainan ular tangga dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak ini, yang menjadi subyek penelitian adalah anak- anak kelompok A TK Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar. Dimana rentang usia anak pada kelompok A ini adalah usia 5-6 tahun.

B. Prosedur Penelitian

Desain penelitian ini adalah dengan menggunakan bentuk PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian tindakan adalah penelitian yang bukan menyangkut hal – hal statis, melainkan bentuk dinamis yang menginginkan adanya
perubahan ke arah yang lebih baik dari suatu praktek pendidikan yang dilakukan guru dengan melakukan tindakan – tindakan dalam pembelajaran (Arikunto, 2010).

a. Siklus I

1. Perencanaan tindakan
2. Pelaksanan tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

b. Siklus II

Pada siklus kedua dilakukan tahapan–tahapan seperti pada siklus pertama tetapi didahului dengan perencanaan ulang berdasarkan hasil yang di peroleh pada siklus pertama, sehingga kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus pertama

tidak terjadi pada siklus kedua. Beberapa indikator keberhasilan pada siklus kedua diharapkan lebih baik dibandingkan siklus pertama.

c. **Siklus III**

Pada siklus ketiga dilakukan tahapan–tahapan seperti pada siklus kedua tetapi di dahului dengan perencanaan ulang berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus kedua, sehingga kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus kedua tidak terulang pada siklus ketiga. Beberapa indikator keberhasilan pada siklus ketiga diharapkan dapat lebih baik dibandingkan siklus kedua.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang Diperlukan
   a. Data tentang kemampuan mengenal angka anak kelompok A TK Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2014/2015.
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.

2. Teknik dan Instrumen yang digunakan
   a. Data tentang kemampuan mengenal angka anak kelompok A TK Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja menggunakan instrument pedoman unjuk kerja.

Tabel 3.1
Pedoman Unjuk Kerja

PEDOMAN UNJUK KERJA	
Subyek yang dinilai	Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sumberjo
Kemampuan yang dinilai	Mengenal angka melalui

PEDOMAN UNJUK KERJA	
	permainan ular tangga
Indikator	Anak mampu menunjukkan angka dengan benar
Teknik penilaian	Unjuk kerja
Prosedur	1) Guru menyiapkan alat permainan ular tangga 2) Anak diberi contoh cara bermain ular tangga dengan benar dan menyebutkan angkanya 3) Anak satu persatu diminta untuk bermain ular tangga 4) Guru memberikan penilaian
1. Kriteria	1) Anak mendapat bintang empat jika mampu melakukan permainan ular tangga dan menyebutkan angkanya dengan benar, cepat dan tepat tanpa bantuan dari guru 2) Anak mendapat bintang tiga jika mampu melakukan permainan ular tangga dalam mengenal angka tanpa bantuan guru 3) Anak mendapat bintang dua jika mampu melakukan permainan ular tangga dengan bantuan guru 4) Anak mendapat bintang satu jika belum mampu melakukan

PEDOMAN UNJUK KERJA	
	permainan ular tangga

b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja menggunakan lembar/pedoman observasi.

Tabel 3.2
Lembar Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Angka

No	Nama	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal : Bintang Tiga	
		✯	✯✯	✯✯✯	✯✯✯✯	Tuntas	Belum Tuntas
1							
2							
3	dst.						
Jumlah							
Prosentase							

Keterangan

Bintang 1 : Anak belum mampu menggunakan alat permainan ular tangga dalam mengenal angka.

Bintang 2 : Anak dapat menggunakan alat permainan-permainan ular tangga dalam mengenal angka dengan bantuan guru.

Bintang 3 : Anak dapat menggunakan alat permainan-permainan ular tangga dalam mengenal angka tanpa bantuan dari guru.

Bintang 4 : Anak dapat menggunakan alat permainan ular tangga dalam mengenal angka dengan baik, cepat dan tepat tanpa bantuan dari guru.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Unjuk Kerja Anak

No	Aspek Observasi	Bin-tang 1	Bin-tang 2	Bin-tang 3	Bin-tang 4
1	Anak memahami perintah guru				
2	Anak melaksanakan perintah guru				
3	Anak dapat melakukan permainan ular tangga				

Rubrik Penilaian :

1. Anak memahami perintah guru
   Bintang 1 : Anak tidak bisa memahami perintah guru

Bintang 2 : Anak mulai bisa memahami perintah guru

Bintang 3 : Anak bisa memahami perintah guru

Bintang 4 : Anak bisa memahami perintah guru dengan sangat baik

2. Anak melaksanakan perintah guru

Bintang 1 : Anak tidak bisa melaksanakan perintah guru

Bintang 2 : Anak mulai bisa melaksanakan perintah guru

Bintang 3 : Anak bisa memahami perintah guru

Bintang 4 : Anak bisa melaksanakan perintah guru dengan sangat baik

3. Anak dapat melakukan permainan ular tangga

Bintang 1 : Anak tidak bisa melakukan permainan ular tangga

Bintang 2 : Anak mulai bisa melakukan permainan ular tangga

Bintang 3 : Anak bisa melakukan permainan ular tangga

Bintang 4 : Anak bisa melakukan permainan ular tangga

Tabel 3.4

Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang diobservasi	Baik	Cukup	Kurang
1	Guru menyampaikan appersepsi			
2	Guru menjelaskan dalam pembelajaran mengenai permainan ular tangga			
3	Guru aktif memberikan contoh			
4	Guru aktif mengedakan tanya jawab			
5	Guru memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran			
6	Guru membimbing dalam permainan ular tangga			
7	Guru memberi kebebasan pada anak dalam pembelajaran			

Rubrik Penilaian :

Baik : Mendapat skor 3

Cukup : Mendapat skor 2

Kurang : Mendapat skor 1

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis 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 (✯✯✯✯). Cara menghitung distribusi frekuensi perolehan tanda bintang dengan rumus :

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

Keterangan :

P : Prosentase anak yang mendapat bintang tertentu.

F : Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu.

N : Jumlah anak keseluruhan.

Sedangkan untuk menghitung presentase ketuntasan dan ketidaktuntasan kelompok dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$Presentase\ Ketuntasan = \frac{Jumlah\ Anak\ Tuntas}{Jumlah\ Seluruh\ Anak} x100\%$$

$$Presentase\ Anak\ Tidak\ Tuntas = \frac{Jumlah\ Anak\ Tidak\ Tuntas}{Jumlah\ Seluruh\ Anak} x100\%$$

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

E. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : 21 Januari 2015

Siklus II : 28 Januari 2015

Siklus III : 04 Februari 2015

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan dilaksanakan di TK Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar dengan murid berjumlah 15 anak, laki-laki 7, perempuan 8.

Lembaga ini dipilih karena di TK Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar merupakan tempat bertugas peneliti. Selain itu masih ditemukan kurangnya kemampuan kognitif anak terutama dalam hal mengenal warna.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

a. Pelaksanaan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

b. Tahap Pelaksanaan

1) Pelaksanaan tindakan permainan ular tangga siklus I dilaksanakan hari Selasa dan Rabu tanggal 20 pebruari dengan tema perkerjaan dari Jam 07.30 WIB s/d 08.30 WIB.
2) Kegiatan awal
3) Kegiatan Inti
4) Istirahat
5) Tahap Observasi
   a) Dalam observasi peneliti melakukan pengamatan sesuai dengan format yang dibuat, hal ini untuk mengetahui tentang kemampuan dan perkembangan proses pembelajaran yang terjadi di kelas.

Tabel 4.1

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga pada Siklus I

No	Nama	Hasil Penelitian				Kriteria Ketuntasan Minimal: Bintang Tiga	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1	Arjuna	√					√
2	Ahdan		√				√
3	Alek			√		√	
4	Arya		√				√
5	Dani			√		√	
6	Fahri				√	√	
7	Jamine	√					√
8	Saskia		√				√
9	Kaira			√		√	
10	Angga		√				√
11	Revan	√					√
12	Damar		√				√
13	Mita	√					√
14	Rita				√	√	
15	Lisa			√		√	
Jumlah		4	5	4	2	6	9
Prosentase		26,7%	33,3%	26,7%	13,3%	40%	60%

Tabel 4.2

Hasil Observasi Guru dalam Kegiatan Mengembangkan Kognitif Anak melalui Permainan Ular Tangga pada Siklus I

No	Aspek yang diobservasi	Baik	Cukup	Kurang
1	Guru menyampaikan appersepsi	√		
2	Guru menjelaskan dalam pembelajaran mengenai permainan ular tangga	√		
3	Guru aktif		√	

No	Aspek yang diobservasi	Baik	Cukup	Kurang
	memberikan contoh			
4	Guru aktif mengadakan tanya jawab			√
5	Guru memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran			√
6	Guru membimbing dalam permainan ular tangga	√		
7	Guru memberi kebebasan pada anak dalam pembelajaran	√		

6) Tahap Refleksi

b. Pelaksanaan Siklus II

a. Tahap Perencanaan
b. Tahap Pelaksanaan
c. Kegiatan awal
d. Kegiatan Inti
e. Istirahat
f. Kegiatan Akhir
   a) Guru memberikan tugas pada anak-anak untuk menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu.
   b) Berdo'a bersama sesudah kegiatan
   c) Pulang
g. Unjuk kerja

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Ular Tangga pada Siklus II

No	Nama	Hasil Penelitian				Kriteria Ketuntasan Minimal: Bintang Tiga	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1	Arjuna	√					√
2	Ahdan			√		√	
3	Alek			√		√	
4	Arya		√				√
5	Dani			√		√	
6	Fahri				√	√	
7	Jamine		√				√
8	Saskia			√		√	
9	Kaira				√	√	
10	Angga		√				√
11	Revan		√				√
12	Damar			√		√	
13	Mita	√					
14	Rita				√		
15	Lisa			√			
Jumlah		2	4	6	3	9	6
Prosentase		13,3%	26,7%	40 %	20 %	60%	40%

Tabel 4.4
Hasil Observasi Guru dalam Kegiatan Mengembangkan Kognitif Anak melalui Permainan Ular Tangga pada Siklus II

No	Aspek yang diobservasi	Baik	Cukup	Kurang
1	Guru menyampaikan appersepsi	√		

No	Aspek yang diobservasi	Baik	Cukup	Kurang
2	Guru menjelaskan dalam pembelajaran mengenai permainan ular tangga	√		
3	Guru aktif memberikan contoh	√		
4	Guru aktif mengadakan tanya jawab			√
5	Guru memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran		√	
6	Guru membimbing dalam permainan ular tangga	√		
7	Guru memberi kebebasan pada anak dalam pembelajaran	√		

Tahap Refleksi

Tabel 4.5

Prosentase Ketuntasan Belajar

Anak Pada Siklus II

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

c. Pelaksanaan Siklus III

a. Tahap Perencanaan
b. Tahap Pelaksanaan
c. Kegiatan awal
d. Kegiatan Inti
e. Istirahat
f. Kegiatan Akhir
g. Unjuk kerja

Tabel 4.6

Hasil Penilaian Unjuk Kerja

Kemampuan Kognitif Anak melalui

Permainan Ular Tangga Ikan pada Siklus III

No	Nama	Hasil Penelitian				Kriteria Ketuntasan Minimal: Bintang Tiga	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1	Arjuna		√				√
2	Ahdan				√	√	
3	Alek				√	√	
4	Arya				√	√	
5	Dani				√	√	
6	Fahri				√	√	
7	Jamine			√		√	
8	Saskia				√	√	
9	Kaira				√	√	
10	Angga			√		√	
11	Revan			√		√	
12	Damar				√	√	
13	Mita		√				√
14	Rita				√	√	
15	Lisa				√	√	
Jumlah		0	2	3	10	13	2
Prosentase		0%	13,3%	20%	66,7%	86,7%	13,3%

Tabel 4.7

Hasil Observasi Guru dalam

Kegiatan Mengembangkan Kognitif Anak

melalui Permainan Ular Tangga

pada Siklus III

No	Aspek yang diobservasi	Baik	Cukup	Kurang
1	Guru menyampaikan	√		

No	Aspek yang diobservasi	Baik	Cukup	Kurang
	appersepsi			
2	Guru menjelaskan dalam pembelajaran mengenai permainan ular tangga	√		
3	Guru aktif memberikan contoh	√		
4	Guru aktif mengadakan tanya jawab	√		
5	Guru memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran	√		
6	Guru membimbing dalam permainan ular tangga	√		
7	Guru memberi kebebasan pada anak dalam pembelajaran	√		

Tahap Refleksi

Tabel 4.8

Prosentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus III

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

Berdasarkan data hasil prosentase ketuntasan belajar anak diatas, dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar sudah mencapai 86,7%, sehingga kegiatan pembelajaran ini dapat dikategorikan sudah tuntas.

C. Pembahasan dan Pengambilan Keputusan

1. Siklus I

   Pada Siklus I analisis kegiatan pembelajran kognitif melalui permainan ular tangga ikan dapat dikategorikan belum mencapai ketuntasan belajar. Hal tersebut ditunjukkan melalui prosentase ketuntasan belajar masih 40%. Hal ini dikarenakan guru kurang aktif mengadakan tanya jawab dengan anak dan kurang memotivasi anak.

2. Siklus II

   Hasil penelitian perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran kognitif melalui permainan ular tangga pada siklus II menunjukkan prosentase 60%.

3. Siklus III

   Adapun hasil penelitian perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran kognitif melalui permainan ular tangga ikan pada siklus III menunjukkan prosentase 86,7%.

Tabel 4.9

Hasil Penilaian Prosentase Ketuntasan Belajar Anak dalam Kemampuan Kognitif Mulai

Tindakan Siklus I Sampai Tindakan Siklus III Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar

No	Jumlah Anak Didik	Hasil Penelitian		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	15	40%	60%	86,7%

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 bawha hipotesis "Penerapan Permainan Ular Tangga Ikan dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Hal Mengenal Warna pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sumberjati Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar". **Diterima.**

D. Kendala dan Keterbatasan

Kendalanya 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.

Keterbatasannya yaitu sarana dan prasarana yang kurang serta kelas yang sempit dengan anak didik yang banyak.

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Sesuai dengan hasil penelitian dan analisis data disimpulkan bahwa dengan permainan ular tangga dibuktikan kebenarannya dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam penambhan dan pengurangan pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Sumberjo.

B. Saran-saran

1. Untuk Guru TK
   Guru hendaknya selalu mempunyai kreatifitas dalam menggunakan strategi pembelajaran yang akan diberikan pada anak, agar pembelajaran tidak membosankan.
2. Untuk Lembaga
   Lembaga hendaknya melengkapi fasilitas untuk permainan anak yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran.
3. Untuk Penelitian Selanjutnya
   Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mencoba penelitian dengan masalah yang lain dengan menggunakan bentuk-bentuk permainan yang lebih menarik bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2007. *Penilaian Hasil Belajar Di Sekolah.* Jakarta : Depdiknas Dirjen Manajemen Pendasmen Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan SD.

Kuntjojo. 2009. *Metodologi Penelitian*. UNP Kediri.

Sudjana, Nana. 2005. *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Sukarno, Anton. 2006. *Pelayanan dan Model Pembelajaran Anak Berkesulitan Belajar*. Surakarta : UNP Press.

Supriyadi. 1992. *Pendidikan Bahasa Indonesia 2.* Jakarta : Depdiknas.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Wiriatmadja, Rochiati. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung : Remaja Rosdakarya.

Zaman, Badru. 2006. *Makalah Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-kanak.*

Arikunto, Suharsimi. 1985. *Prosedur Penelitian :* Suatu Pendekatan Praktis. Jakarta : Rineka Cipta.

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta : Departemen Pendidikan.

R. Moeslichatoen Dra. 1999. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak.* Jakarta : Bhineka Cipta.

Arikunto, S., Suhardjonol, dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan kelas.* Jakarta : Bina Aksara.