MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI MEDIA KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA BULULAWANG KECAMATAN BAKUNG KABUPATEN BLITAR

SKRIPSI

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

Oleh :

PENI TRIYASMONAH
NPM: 11.1.01.11.0583

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2015

Skripsi oleh :

PENI TRIYASMONAH
NPM : 11.1.01.11.0583

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI MEDIA KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA BULULAWANG KECAMATAN BAKUNG 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**

Skripsi oleh :

PENI TRIYASMONAH
NPM : 11.1.01.11.0583

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI MEDIA KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA BULULAWANG KECAMATAN BAKUNG KABUPATEN BLITAR

Telah dipertahankan di depan PanitiaUjian / Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri

PadaTanggal : 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 : DemaYulianto, M.Psi

Mengetahui
Dekan FKIP

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

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI MEDIA KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA BULULAWANG KECAMATAN BAKUNG KABUPATEN BLITAR

PENI TRIYASMONAH
NPM: 11.1.01.11.0583

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 Tindakan ini dilakukan pada anak didik kelompok A di Tk Dharma Wanita Bulu lawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014 / 2015. Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan kognitif anak terutama dalam berhitung masih rendah. Akibatnya anak kurang mampu mengurut kanbilangan 0-10 dengan baik.

Permasalahan penelitian ini adalah " Benarkah Kegiatan Bermain Dengan Media Kartu Angka dapat diterapkan untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Bulu lawang Kecamatan Bakung Kabupa ten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015 ?"

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang kemampuan kognitif anak kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang, kecamatan Bakung kabupaten Blitar.

Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Bulu lawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar ini dilaksanakan dalam 3 siklus, menggunakan instrumen berupa RKM dan RKH, lembar observasi aktivitas anak, lembar observasi aktivitas guru dan hasil belajar anak didik.

Hasil penelitian ini adalah bahwa pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain dengan media kartuangka 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, media kartu angka

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang tepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik PAUD adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat.Kemampuan dasar yang dikembangkan di PAUD meliputi kemampuan bahasa, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif.Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak.Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis dilapangan ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan dikelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan di TK Dharma Wanita Bululawang pada kelompok A. Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas.

Kartu angka atau alat peraga kartu adalah perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan dihati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi / konkrit (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya**(**Yuliani, 2012**)**.

B. Identifikasi Masalah

Belum berkembangnya kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar dapat terjadi karena faktor-faktor sebagai berikut :

1. Proses belajar pembelajaran di kelas belum berjalan secara optimal.
2. Kurangnya motifasi belajar dari orang tua.
3. Minat anak untuk berkembang dalam aspek kognitif masih lemah.
4. Guru belum mampu menarik minat anak untuk

melaksanakan kegiatan kognitif yang telah terprogram.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang ditetapkan maka perlu adanya batasan-batasan sebagai berikut :

1. Fokus penelitian hanya dilakukan pada upaya meningkatkan aspek kemampuan kognitifnya.
2. Media yang digunakan dalam tindakan penelitian ini adalah media kartu angka.
3. Subyek penelitian dilakukan terhadap siswa kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Blitar.

D. Rumusan Masalah dan pemecahan Masalah.

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi maka rumusan masalah mengemukakan masalah sebagai berikut : " Apakah melalui kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Blitar ? "

Penelitian tindakan kelas untuk memecahkan masalah belajar pada anak kemampuan kognitif anak di TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Blitar. Untuk memecahkan masalah pengembangan kemampuanberbahasa khususnya kosa kata. Untuk implementasi pelaksanaan direncanakan dua siklus. Seandainya siklus ke tiga masih belum mencapai keberhasilan, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya. Target tingkat ketuntasan belajar ditentukan mencapai 70% dari jumlah siswa dinyatakan berhasil.

E. Tujuan Penelitian.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Memperoleh data tentang kemampuan kognitif anak kelompok A TK . Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Blitar.
2. Melakukan tindakan berupa penerapan permainan kartu angka dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Blitar.
3. Mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif anak kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang kecamatan bakung Blitar.
4. Mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang kecamatan Bakung Blitar antara waktu sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

F. Kegunaan Penelitian.

1. Kegunaan secara Teoritis

   Kegunaan teoritis dari hasil penelitian ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan tentang ilmu-ilmu pendidikan yang berhubungan dengan peningkatan potensi belajar anak usia dini.
2. Kegunaan secara Praktis.
   a. Kegunaan bagi anak didik.

Manfaat penelitian bagi anak didik yaitu dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka dan merangsang kemampuan mengidentifikasi jumlah angka dan simbulnya dengan menggunakan media yang menyenangkan.

b. Kegunaan bagi guru.
Manfaat penelitian bagi guru yaitu menambah pengetahuan serta mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kreatif dan lebih baik.

c. Kegunaan bagi sekolah.
Kegunaan penelitian ini bagi sekolah yaitu sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan penggunaan metode dan media yang tepat dan optimal sehingga hasilnya bisa dijadikan sebagai contoh untuk sekolah-sekolah yang lain.

G. Hipotesis Tindakan.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah pada penelitian ini, hipotesis tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut : " Dengan menggunakan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Blitar.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari bidang pengembangan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.Depdiknas, (2007).

Serupa dengan aspek-aspek perkembangan yang lainnya, kemampuan kognitif anak juga mengalami perkembangan tahap demi tahap.Secara sederhana pada buku karangan Desmita (2009) dijelaskan kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Sehingga dapat dipahami bahwa perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya,

sesuai buku karangan Desmita(2009).

Teori perkembangan kognitif, menurut Piaget (1972) perkembangan kognitif seorang anak terjadi secara bertahap, lingkungan tidak dapat mempengaruhi perkembangan pengetahuan anak. Seorang anak tidak dapat menerima pengetahuan secara langsung dan tidak bisa langsung menggunakan pengetahuan tersebut, tetapi pengetahuan akan didapat secara bertahap dengan cara belajar secara aktif di lingkungan sekolah.

Kemudian, paud dalam interaksi dengan orang lain dalam proses belajar anak. Vygotsky (1978) juga yakin suatu pembelajaran tidak hanya terjadi saat disekolah atau dari guru saja, tetapi suatu pembelajaran dapat terjadi saat siswa bekerja menangani tugas-tugas yang belum pernah dipelajari disekolah namun tugas-tugas itu bisa dikerjakannya dengan baik, misalnya di masyarakat.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan dan dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran adalah istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan.

b.Pentingnya Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.

Susanto, (2011), proses kognitif meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbul, penalaran, dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini Piaget, (1972), berpendapat, bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif adalah :

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Agar anak mampu memahami simbul-simbul yang tersebar di dunia sekitarnya.
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan).
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dijelaskan sebagai berikut Susanto, (2011) (1) Faktor keturunan., (2) Faktor lingkungan, (3) Faktor kematangan, (4) Faktor Kebebasan

d. Metode Pengembangan Kognitif di TK.

Sujiono, (2009), metode adalah cara mentransfer atau menyampaikan ilmu yang tepat yang sesuai dengan anak usia TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik. Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan dan dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang diterapkan.

macam-macam metode pengembangan kognitif yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif anak, yaitu :

(1) Metode Bermain, (2)Metode Pemberian Tugas, (3) Metode Demonstrasi, (4) Metode Tanya Jawab, (5)Metode Karya Wisata, dan (6)Metode Dramatisasi

e. Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak TK

Sujiono, (2009), media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkanuntuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak.Dengan demikian kita bisa memahami pula bahwa media yang digunakan haruslah mampu membawa anak kepada dunia mereka.Dunia anak adalah dunia bebas dan murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain, dan belajar. Jikapun anda akan mengajarkan belajar baca, tulis dan hitung bagi anak anda maka anda tentu harus melalui kegiatan yang menyenangkan dan tidak formal, sehingga dirasakan sebagai bagian dari kegiatan bermain. Janganlah hal itu seperti dipaksakan, sebab bila hal itu terjadi maka akan membuat psikis anak menjadi sakit. Anak-anak TK perlu belajar secara konstruktif, terus-menerus mengembangkan kemampuan melalui permainan, melalui hal kongkrit yang dapat dijangkau panca indra anak secara dekat.sehingga ia mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak. Pemahaman disini tidak hanya terbatas kepada sarana dan wahana fisik untuk menyalurkan pesan melainkan juga mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang dimanfaatkanuntuk tujuan pembelajaran.

2. Media Kartu Angka

a. Pengertian kartu angka

Kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peragakartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat

pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan dihati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajara yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perhatian visualisasi kongkrit(perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya. Yuliani (2012).

Alat peraga kartu adalah alat untuk menjelaskan yang sangat efektif, misalnya : Untuk menjelaskan usia, ciri khas, karakter atau sifat dari seorang tokoh. Dengan alat peraga, gambar lebih jelas dari pada dijelaskan dengan kata-kata saja.Sehingga anak dapat menghayati karakter tokoh yang diceritakan. Untuk menjelaskan situasi sebuah tempat, misal keadaan sebuah kota, bangunan, dan sebagainya, dengan gambar akan lebih jelas daripada diceritakan secara lisan saja. Yuliani (2012).

b. Kelengkapan yang dibutuhkan untuk bermain kartu angka

Bermain mengenal angka dilakukan dengan kartu angka dan gambar. Satu sisi berisi sejumlah gambar dan satu sisi bertulis angka.

c. Prosedur permainan kartu angka

Anak mendengarkan guru menjelaskan tentang simbul angka dan cara berhitung secara berurutan

d. Fungsi permainan kartu angka bagi perkembangan anak.

Pembelajaran terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan termasuk dalam aspek pengembangan kognitif.Kajian empiris dalam proses perkembangan anak melalui bermain kita akan menemukan dua istilah yang berbeda yaitu sumber belajar(*learning resources*) dan alat bermain(*educational and games*). Mayke (1995) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.

Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan kartu angka. Meskipun permainan kartu angka di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, juga kesiapan mental sosial dan emosional, tetapi kemampuan kognitif lebih dominan.Oleh karena itu dalam pelaksanaanya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Permainan kartu angka ini merupakan bagian dari kegiatan belajar mengajar yang sangat tepat untuk diterapkan, hal ini berkaitan dengan pengembangan kognitif pada anak.Melalui permainan kartu angka ini

pemahaman anak terhadap konsep-konsep bilangan menjadi jelas.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ditemuan adanya kesamaan penelitian terdahulu. Dari hasil penelitian yang dilakukan Indah Chusnul Khotimah pada tahun 2011 dengan judul kegiatan bermain dengan media kartu angka dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang kecamatan Bakung kabupaten Blitar

C. **Kerangka berpikir**

Berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran di TK Dharma Wanita Bululawang pada perkembangan kognitif masih belum tercapai tujuan pembelajarannya, maka peneliti mengambil tindakan untuk menggunakan media kartu angka dengan tujuan meningkatkan perkembangan kognitif, sehingga proses pembelajaran anak akan merasa senang dan dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

III. METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

1.Subyek Penelitian

Subyek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah anak kelompok Adi TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar

2. Setting Penelitian

a.Tempat

Penelitian Tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di TK Dharma WanitaDesa Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar.

b. Waktu

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakanpada tahun 2015 tepatnya bulan Januari sampai Maret 2015.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model tindakan dari Kemmis dan Mc Tagart.Penelitian ini menggunakan model tindakan dari Kemmis dan Mc Tagart. Adapun model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Tagart menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya) yaitu : Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi dan 4) Refleksi.

C. 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 guru digunakan untuk menilai kinerja dan kreativitas guru selama proses pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar kegiatan/unjuk kerja anak dan lembar observasi guru. Lembar kegiatan anak digunakan untuk mengetahui keberhasilan anak melalui permainan kartu

angka. Sedangkan lembar observasi guru digunakan untuk mengetahui keberhasilan guru selama proses pembelajaran.

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada setiap siklus dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik prosentaseuntuk mengetahui kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran dengan analisis sebagai berikut :

1. Data hasil observasi dianalisis dengan mendiskripkisan kegiatan bermain siswa dan dikategorikan dalam kelompok mampu melebihi program guru (tinggi), mampu tanpa bantuan (sedang), dan mampu dengan bantuan (rendah).

2. Data hasil observasi aktivitas dianalisis dengan tingkat keberhasilan kemudian dikategorikan dalam klasifikasi berhasil, kurang berhasil, dan tidak berhasil.

Adapun rumus prosentase yang digunakan adalah :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Rata-rata kelas
F = Jumlah nilai yang diperoleh siswa
N = Jumlah seluruh siswa.

E. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : 19 Januari 2015
Siklus II : 26 Januari 2015
Siklus III : 02 Februari 2015

IV.LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar pada semester II bulan Januari 2015 pada anak didik kelompok A tahun ajaran 2014/2015 dengan pengembangan aspek kognitif melalui media kartu angka.

Lembaga ini dipilih karena di TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar merupakan tempat bertugas peneliti.Selain itu masih ditemukan kurangnya kemampuan kognitif anak terutama kemampuan berhitung.Oleh karena itu peneliti ingin meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar.Adapun hal-hal yang diobservasi yaitu kemampuan mengurutkan bilangan 0-10, deskripsi penelitian secara umum anak didik melalui bermain kartu angka.

B.Deskripsi Temuan Penelitian Siklus

Model rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan peneliti mengacu pada rancangan Arikunto,Kemmis dan Taggart (2008) yang dilaksanakan melalui tiga siklus. Yaitu siklus I, siklus II dan siklus III, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Kriteria keberhasilan anak dalam kegiatan mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan kartu angka ditetapkan bila ketuntasan anak dalam kemampuan berhitung mencapai 75%.

Dari hasil pelaksanaan tindakan siklus I, siklus II dan siklus III menggunakan rumus adalah sebagai berikut :

1. Hasil penilaian anak dalam pembelajaran permainan kartu angka pada siklus I yaitu dari 24 anak, 8 anak mendapat bintang 1, 9 anak mendapat bintang 2, 5 anak mendapat bintang 3 dan 1 anak mendapat bintang 4. Hasil dari keterangan tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya mencapai 46,87%. Hal ini menunjukkan bahwa anak belum mencapai ketuntasan belajar.
2. Hasil penilaian anak dalam pembelajaran permainan kartu angka pada siklus II yaitu dari 24 anak, 2 anak mendapat bintang 1, 9 anak mendapat bintang 2, 8 anak mendapat bintang 3 dan 5 anak mendapat bintang 4. Hasil dari keterangan tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya mencapai 66,66%. Hal ini menunjukkan bahwa anak belum mencapai ketuntasan belajar, tetapi sudah mengalami peningkatan dari siklus I.
3. Hasil penilaian anak dalam pembelajaran permainan kartu angka pada siklus II yaitu dari 24 anak, 0 anak mendapat bintang 1, 3 anak mendapat bintang 2, 5 anak mendapat bintang 3 dan 15 anak mendapat bintang 4. Hasil dari keterangan tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya mencapai 88,54%. Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mencapai ketuntasan belajar.

C. Proses Analisis Data

Hasil keseluruhan dari siklus I sampai siklus III dapat peneliti cantumkan pada tabel keseluruhan hasil analisis dibawah ini :

Tabel 4.7
Rekapitulasi Hasil Perkembangan Anak Didik
Dalam Kegiatan Bermain Kartu Angka

No	Siklus	Nilai Perkembangan Anak Didik				Prosentase Tuntas Belajar
		*1	*2	*3	*4	
1	Pra	10	10	3	1	44,79%
2	I	8	9	5	2	46,87%
3	II	2	9	8	5	66,66%
4	III	0	3	5	16	88,54%

Pembelajaran dianggap berhasil jika 75% dari jumlah anak didik telah tuntas belajar dengan mendapatkan *3 dan *4. Maka pada pembelajaran siklus III sudah tercapai ketentuan dalam pembelajaran kegiatan bermain kartu angka.

D. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

1. Pembahasan
   a. Siklus I

      Berdasarkan analisis hasil pengolahan data yang dibuat sendiri oleh supervisor dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan daya serap

pada siklus I sudah baik, walaupun guru sudah berusaha namun masih banyak kelemahan-kelemahan diantaranya masih ada anak yang belum mengenal konsep bilangan 1-10, cara menghitung benda yang kurang tepat, dan sebagian anak masih sibuk dengan kegiatannya sendiri. Begitu pula hasil belajar siswa belum sesuai dengan harapan.Namun dengan adanya kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.Pada pertemuan berikutnya guru melanjutkan kegiatan yang telah dicapai dan berupaya mengatasi kendala yang masih ada.

b. Siklus II

Pada siklus II keadaan belajar anak didik dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan menunjukkan daya serap pada siklus II sudah meningkat. Guru berusaha semaksimal mungkin untuk meningkatkan pembelajaran siswa, akan tetapi masih juga ada kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran diantaranya siswa belum tertarik dengan gambar pada kartu angka, kemampuan menjodohkan gambar dengan bilangan belum optimal, siswa juga masih perlu bimbingan dalam mengerjakan tugas, masih ada siswa yang belum mengikuti pembelajaran sampai selesai. Begitu pula hasil belajar siswa belum sesuai harapan.Namun dengan adanya kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.Pada pertemuan berikutnya guru melanjutkan kegiatan yang telah dicapai dan berupaya mengatasi kendala yang masih ada.

c. Siklus III

Keadaan belajar siswa pada siklus III sudah menunjukkan peningkatan yang menyenangkan.Adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pelaksanaan kegiatan bermain kartu angka.Secara umum siswa dapat mengurutkan bilangan 0-10 dengan tepat, sehingga hasil yang diperoleh mengalami peningkatan yang berarti.Siswa tertarik dengan gambar yang sesuai dengan tema. Hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa sudah memuaskan

2. Pengambilan Simpulan

Dari hasil pembahasan siklus I, siklus II, siklus III, didapatkan hasil sebagai berikut : siklus I sebesar 46,87%, siklus II sebesar 66,66% dan siklus III sebesar 88,54%, sehingga hipotesis yang berbunyi " Dengan Menggunakan Media Kartu Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak " diterima karena terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

E. Kendala Dan Keterbatasan

Pelaksanaan penelitian tidaklah selancar yang diharapkan.

Kendala dan hambatan juga mewarnai perjalanan penelitian ini misalnya kurangnya kemandirian anak disekolah, karena masih ditunggu orang tuanya, peneliti dengan sabar membimbing dan memotivasi anak tersebut, disamping kendala dan hambatan dalam proses pembelajaran, peneliti juga terkendala dengan waktu, tenaga dan biaya dikarenakan peneliti juga sekaligus guru disekolah yang diteliti, upaya mempersiapkan proses pembelajaran setiap hari serta banyaknya kegiatan-kegiatan yang harus dipersiapkannya.

Namun dengan ketekunan dan kesabaran serta motivasi dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul " Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar " ini dengan baik.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis, dan hasil-hasil pengujian selanjutnya dapat disimpulkan sebagai berikut :

Penerapan permainan kartu angka dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar.

B. Saran

1.Bagi Guru

Bagi guru TK Dharma Wanita Bululawang Bakung kabupaten Blitar proses dan hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam menambah wawasan keilmuan.

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.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aisyah, Siti. 2006. *Pembelajaran Terpadu.* Jakarta : Universitas Terbuka.
2. Arikunto, suharsini. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta : Bumi Aksara.
3. Depdikna**s,** 2007. *Pedoman Pengembangan Bidang Kognitif Di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta.
4. Desmita**,** 2009. *Psikologi Perkembangan.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya

5. Dewantara, Kihajar**.** 1962. *Ki Hadjar Dewantara*, Yogyakarta : Percetakan Taman Siswa.
6. Hildayani, Rini. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak.* Jakarta . Universitas Terbuka.
7. Moh.Uzer Usman dan Lilis Setiawati, 2001.*Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung. PT.Remaja Rosda Karya.
8. Nurani, Yuliani, Sujiono**,** 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta. PT.Indeks
9. Peaget, Jean 1972**.** *Psikologi Perkembangan Anak. (Online, http://online ed.Asv.Edu/eppa/* diakses 30 desember 2014.
10. Sugianto, Mayke. 1995.*Bermain, Mainan dan Permainan.*Jakarta. Depdikbud. Direktoran Jenderal Pendidikan Tinggi.
11. Sujiono, Nurani, Yuliani**,** 2004. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta. Universitas Terbuka.
12. Sujiono, Yuliani, Nuraini**,** 2004. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta. Universitas Terbuka.
13. Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta : Universitas Terbuka.
14. Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta : PT. Kencana.

Vigotsky**.** 1978. http://www.anneahira.com/teori-perkembangan-kognitif-vigotsky.htm