MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN IKAN PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BULULAWANG KECAMATAN BAKUNG KABUPATEN BLITAR

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah SatuSyarat
Memperoleh Gelar Sarjana(S.Pd)
Pada Jurusan PG PAUD

OLEH :

RITA GUSTRINA

11.1.01.11.0585

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

Skripsi oleh :

RITA GUSTRINA
NPM : 11.1.01.11.0585

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN IKAN PADA ANAK KELOMPOK A 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**

Skripsioleh:

RITA GUSTRINA
NPM : 11.1.01.11.0585

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN IKAN PADA ANAK KELOMPOK A 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 Pancu Setyawati, M.Pd
NIDN: 0716046202

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN IKAN PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BULULAWANG KECAMATAN BAKUNG KABUPATEN BLITAR

RITA GUSTRINA

11.1.01.11.0585

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 bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar melalui permainan ikan.Hal ini adalah salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

Permasalahan penelitian ini adalah “Apakah melalui kegiatan bermain ikan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar?”

Penelitian Tindakan ini dilakukan pada anak didik kelompok A di TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015.Penelitian ini dilator belakangi oleh meningkatkan kemampuan kognitif anak TK dalam berhitung dan memahami konsep bilangan dengan menggunakan media permainan ikan.

PenelitianTindakan Kelas dengan subjek penelitian anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar ini dilaksanakan dalam 3 siklus, tiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan tindakan, observasi, danrefleksi.

Hasil penelitian ini adalah bahwa Penerapan permainan memancing ikan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar.Hal tersebut dapat diketahui dari pelaksanaan 3 siklus yang dilakukan peneliti di sekolah ini, dari 3 siklus tersebut terjadi peningkatan prosentase dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama dalam kemampuan berhitung. Sehingga permainan memancing ikan ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Kata kunci **:** kemampuan kognitif, permainan ikan, anak TK.

I. PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan pra sekolah sebelum anak memasuki sekolah dasar. Lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia dini merupakan usia emas (*golden age*) yang di dalamnya terdapat masa peka yang hanya datang sekali. Masa peka merupakan suatu masa yang menuntut perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung yang merupakan kemampuan kognitif anak.

Menurut Susanto, (2011) Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menggabungkan,menilai dan mempertimbang kan suatu kejadian atau suatu peristiwa.Tujuan perkembangan kognitif menurut Masitoh, (dalam Aisyah, 2006) adalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dan dapat menemukan bermacam – macam alternatif pemecahan masalah.

Depdiknas, (2010) menjelaskan bahwa salah satu lingkup perkembangan yang harus dikuasai dalam bidang pengembangan kognitif adalah matematika. Adapun tingkat pencapaian perkembangannya yang diharapkan adalah mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda atau sampai 10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Kemampuan lambang bilangan bagi individu merupakan sesuatu yang penting bagi proses bertahan hidup, karena sejak dini anak sudah mulai mengenal dan menggali berbagai dimensi matematis dari dunia mereka (Inawati, 2011).

Berdasarkan pengamatan di TK Dharma Wanita Desa Bululawang penulis menemukan adanya masalah yaitu rendahnya minat anak didik belajar berhitung dengan benda-benda yang ada di lingkungan. Misalnya dengan menggunakan media pensil, kapur, jepitan, dll. Hal ini membuat anak merasa bosan. Perkembangan kemampuan kognitif dalam belajar berhitung pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang menunjukkan bahwa dari 15 anak terdapat 1 anak mendapat bintang **** (4), 2 anak mendapat bintang *** (3), 8 anak mendapat bintang ** (2), 4 anak mendapat bintang * (1). Untuk itu perlu digunakan media yang tepat dalam meningkatkan kemampuan berhitung seperti membuat permainan memancing ikan.

Upaya pendidik selalu dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak, diantaranya menggunakan media permainan ikan. Guru dapat memahami seberapa minat anak terhadap alat bermain ini dengan mengajak anak melakukan kegiatan memancing ikan anak akan mengoptimalkan perkembangan kognitifnya.

Dari ketidak berhasilan tersebut guru berupaya untuk

menuntaskan pembelajaran dalam berhitung dengan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ikan Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar."

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan. Secara umum, kognitif diartikan sebagai potensi intelektual yang terdiri dari tahapan: Pengetahuan (*knowledge*), Pemahaman (*comprehention*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi, (*evaluation*). Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal).

Sujiono, dkk (2007) mendefinisikan kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Teori perkembangan kognitif Peagat adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterprestasikan obyek dan kejadian-kejadian di sekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari obyek-obyek, seperti mainan, perabot dan makanan, serta obyek-obyek sosial seperti diri, orang tua dan teman. Bagaimana cara anak balajar mengelompokkan obyek-obyek untuk mengetahui persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaanya.

b. Pentingnya Kognitif

Peaget berpendapat, bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif adalah:

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdassrkan apa yang dilihat, didengar dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
2. Agar anak mampu melatih ingatanya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikiranya dalam rangka satu peristiwa dengan peristiwa lainya.
4. Agar anak mampu mrmahami simbol-simbol 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 anak

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dijelaskan sebagai berikut Susanto, (2011) (1) Faktor hereditas/keturunan, (2) Faktor lingkungan, (3) Faktor kematangan, (4) Faktor pembentukan, (5) Faktor minat dan bakat, dan (6) Faktor kebebasan.

d. Metode pengembangan kognitif di TK

Menurut Djamarah, dan Aswan Zain, (1996) metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Macam-macam metode pengembangan kognitif yang dapat digunakan untuk mengembangkan kognitif anak yaitu (1) Metode bermain, (2) Metode pemberian tugas, (3) Metode Demonstrasi, (4) Metode taya jawab, (5) Metode Mengucapkan Syair, (6) Metode Percobaan atau Eksperimen, (7) Metode bercerita, (8) Metode Karya Wisata, dan (9) Metode Dramatisasi.

e. Media untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak TK

Media intruksional saat ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar melainkan juga mampu berfungsi sebagai pembawa informasi atau pesan intruksional yang diperlukan anak. Dalam pengembangan kognitif anak media digunakan dalam proses belajar mengajar di TK adalah untuk belajar sambil bermain.

Sadiman, dkk (2005) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Peran media dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak sangatlah penting mengingat perkembangan anak usia dini dimana berada pada masa konkret.

2. Permainan Ikan

a. Pengertian permainan ikan

Mutiah (2010) mengatakan bahwa bermain bersifat paradeoksial karena tindakan yang dilakukan anak saat bermain tidak sama dengan apa yang mereka maksudkan dalam kehidupan nyata. Pendidikan di TK dilakasanakan dengan prinsip “bermain sambil

belajar atau belajar seraya bermain". Sesuai dengan perkembangan oleh sebab itu, diharapkan seorang pendidik yang kreatif dan inovatif agar anak bisa merasa senang, tenang, aman dan nyaman selama dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana Soetjiningsih (1995) yang mengatakan bahwa "APE adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya serta berguna untuk mengembangkan aspek kognitif."

b. Kelengkapan yang dibutuhkan untuk permainan ikan.

Adapun kelengkapan yang dibutuhkan untuk permainan ikan diantaranya mainan akuarium, pancing mainan, keranjang mainan, dan ikan mainan.

c. Prosedur permainan ikan

Guru menyiapkan alat yang digunakan. Anak mendengarkan penjelasan guru tentang cara memancing ikan. Kemudian guru memberikan contoh aturan cara memancing ikan. Kegiatan ini berlangsung selama 10 menit.

Anak disuruh mempraktekkan memancing ikan, lalu disuruh menghitung jumlah ikan yang dapat dipancing. Guru memberikan tanggapan positif jika anak keliru, lalu guru membantu menghitugnya. Setelah itu anak menghitung kembali tanpa dibantu olah guru. Kegiatan siswa dalam memancing ikan-ikan ini sekitar 15 menit. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam berhitung, maka siswa diminta menyelesaikan lembar kerja secara mandiri. Pendampingan guru tetap dibutuhkan saat siswa mendapatkan kesulitan.

Dalam kegiatan review, siswa disuruh menghitung kembali gambar ikan. Guru melakukan pengecekan lembar kerja dan memberikan *reward* berupa stempel bintang atas usaha siswa yang sudah mengerjakan lembar kerja dengan baik.

d. Fungsi Permainan Ikan bagi perkembangan Anak

Permainan ikan banyak kegunaannya bagi perkembagan anak antara lain :

1. Anak dapat menghibur dirinya dan memperolah perasaan senang.
2. Melatih sikap emosional anak dengan baik.
3. Dapat membangkitkan minat anak dalam belajar
4. Dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak.
5. Anak menjadi kreatif dan mandiri

6. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ditemukan adanya kesamaan penelitian terdahulu. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Dini Widiyanti pada tahun 2011 dengan judul Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Yasporbi Kota Bengkulu Melalui Permainan Memancing Ikan telah terbukti adanya peningkatan kognitif melalui kegiatan permainan memancing ikan. Penelitian itulah yang mendorong peneliti untuk mengikuti dan mengkaji lebih lanjut.

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 permainan ikan dengan tujuan meningkatkan perkembangan kognitif, sehingga proses pembelajaran anak akan merasa senang dan dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam proses pembelajaran guru memfokuskan kegiatan pada pengembangan kognitif, sehingga dengan media permainan ikan dapat menarik perhatian anak agar mau melaksanakan kegiatan belajar berhitung dengan semangat dan tidak terpaksa. Dengan kegiatan ini akan menghasilkan kesenangan, memberikan pengalaman yang bermakna dan seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Bululawang yang terletak di desa Bululawang RT 02 RW 01 kecamatan Bakung kabupaten Blitar dan dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2014/2015, pada bulan Januari - Maret 2015.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2008), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

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

D. Teknik Analisis Data

Berdasarkan hasil pengumpulan data, dilakukan teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan yaitu menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan dengan membandingkan ketuntasan belajar 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. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : 20 Januari 2015

Siklus II : 27 Januari 2015

Siklus III : 03 Februari 2015

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar semester II bulan Januari – Maret pada anak didik kelompok A tahun ajaran 2014/2015 dengan pengembangan aspek kognitif melalui permainan memancing ikan.

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 dalam hal kemampuan berhitung. Oleh karena itu peneliti ingin meningkatkan kemampuan kognitif terutama dalam hal kemampuan berhitung anak kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar tahun ajaran 2014/2015. Adapun

hal – hal yang di observasi yaitu kemampuan berhitung, deskripsi penelitian secara umum anak didik melalui permainan memancing ikan.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

Model rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan peneliti dilaksanakan melalui 3 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 memancing ikan ditetapkan bila ketuntasan belajar anak dalam kemampuan berhitung mencapai 75 %.

Hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III menggunakan rumus adalah sebagai berikut :

1. Hasil Penilaian Anak dalam Pembelajaran Permainan Memancing Ikan pada siklus I yaitu dari 15 anak, 3 anak mendapat bintang 1, 6 anak mendapatkan bintang 2, 4 anak mendapatkan bintang 3, dan 2 anak mendapatkan bintang 4. Hasil dari keterangan tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya mencapai 58,3%. Hal ini menunjukkan bahwa anak belum mencapai ketuntasan belajar.
2. Hasil Penilaian Anak dalam Pembelajaran Permainan Memancing Ikan pada siklus II yaitu dari 15 anak, 1 anak mendapat bintang 1, 5 anak mendapatkan bintang 2, 6 anak mendapatkan bintang 3, dan 3 anak mendapatkan bintang 4. Hasil dari keterangan tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya mencapai 68,3%. Hal ini menunjukkan bahwa anak belum mencapai ketuntasan belajar tetapi sudah mengalami peningkatan dari siklus I.
3. Hasil Penilaian Anak dalam Pembelajaran Permainan Memancing Ikan pada siklus III yaitu dari 15 anak, tidak ada anak yang mendapat bintang 1, 2 anak mendapatkan bintang 2, 7 anak mendapatkan bintang 3, dan 6 anak mendapatkan bintang 4. Hasil dari keterangan tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya mencapai 81,7%. Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mencapai ketuntasan belajar.

C. Proses Analisis Data

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

Tabel 4.7
Rekapitulasi Hasil
Perkembangan Anak Didik

dalam Kegiatan Permainan Memancing Ikan

No	Siklus	Nilai Perkembangan Anak Didik				Prosentase Tuntas Belajar
		*	**	***	****	
1	Pra	4	8	2	1	50,0%
2	I	3	6	4	2	58,3%
3	II	1	5	6	3	68,3%
4	III	0	2	7	6	81,7%

Pembelajaran dianggap berhasil jika 75% dari jumlah anak didik telah tuntas belajar dengan mendapatkan bintang 3 dan bintang 4. Maka, pada pembelajaran siklus III sudah tercapai ketuntasan dalam pembelajaran kegiatan permainan memancing ikan.

D. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

1. Pembahasan

a. Siklus I

Pada siklus I analisis kegiatan pembelajaran kognitif melalui permainan memancing ikan dapat dikategorikan belum mencapai ketuntasan belajar. Hal tersebut ditunjukkan melalui prosentase ketuntasan belajar masih 58,3%. Hal ini dikarenakan guru kurang aktif mengadakan tanya jawab dengan anak dan kurang memotivasi anak, sehingga anak masih kesulitan dalam melakukan permainan memancing ikan serta sebagian anak yang lain masih sibuk dengan kegiatannya sendiri. Begitu pula hasil belajar siswa belum sesuai dengan harapan.

b. Siklus II

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan prosentase 68,3%. Dari data tersebut maka kegiatan pembelajaran kognitif melalui permainan memancing ikan belum mencapai ketuntasan belajar, tetapi mengalami peningkatan dari siklus I. Hal ini dikarenakan kemampun siswa belum optimal dalam melakukan kegiatan permainan memancing ikan. Begitu pula hasil belajar siswa belum sesuai harapan.

c. Siklus III

Adapun hasil penelitian pada siklus III menunjukkan prosentase 81,7%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini telah mengalami peningkatan. Siswa sangat tertarik dalam melakukan pembelajaran serta hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah sangat memuaskan. Maka kegiatan pembelajaran kognitif melalui permainan memancing ikan pada siklus III telah mencapai ketuntasan belajar.

2. Pengambilan Simpulan

Dari hasil pembahasan siklus I, siklus II, siklus III, didapatkan hasil sebagai berikut: siklus I sebesar

58,3%, siklus II sebesar 68,3%, dan siklus III sebesar 81,7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis "Penerapan Permainan Memancing Ikan dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Hal Kemampuan Berhitung pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar" **Diterima** karena terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak**.**

E. Kendala dan Keterbatasan

Kendala yang dialami peneliti yaitu pada waktu pelaksanaan 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. Sehingga mengakibatkan beberapa anak didik kurang memahami teknik permainan memancing ikan serta beberapa anak didik masih sibuk dengan kegiatannya sendiri. Disamping kendala dan hambatan dalam proses pembelajaran, peneliti juga terkendala oleh waktu, tenaga, dan biaya dikarenakan peneliti juga sekaligus guru di sekolah yang diteliti, upaya mempersiapkan proses pembelajaran setiap hari serta banyaknya kegiatan-kegiatan yang harus dipersiapkan.

Namun, dengan ketekunan dan kesabaran serta motivasi dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan ikan pada anak kelompok A 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 memancing ikan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar.

Hal tersebut dapat diketahui dari pelaksanaan 3 siklus yang dilakukan peneliti di sekolah ini, dari 3 siklus tersebut terjadi peningkatan prosentase dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama dalam kemampuan berhitung. Sehingga permainan memancing ikan ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

B. Saran-saran

Berdasarkan latar belakang masalah dan kesimpulan selanjutnya

disampaikan saran – saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru
   Bagi guru TK Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar proses dan hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam menambah wawasan keilmuan dan 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
   Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian lanjutan dengan mengarah pada indikator pembelajaran yang lain tetapi dalam kemampuan kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aisyah, Siti dkk. 2006. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka.
2. Arikunto, Suharsini. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
3. Depdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional .
4. Djamarah, dan Aswan Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Renika Cipta.
5. Inawati, Maria. 2011. *Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif*. Jurnal Penabur No. 16.
6. Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Group
7. Sadiman, Arif S, dkk. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
8. Soetjiningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Denpasar: Buku Kedokteran ECG.
9. Sujiono, dkk. 2007. *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
10. Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.