MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERHITUNG PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BATU KERIKIL PADA ANAK KELOMPOK A TK AL – HAKIM SCHOOL MOJOROTO KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI

SKRIPSI

DiajukanUntukMemenuhiSebagian SyaratGuna
MemperolehGelarSarjanaPendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri

Oleh :

MIFTA'UL ROCHMAH
NPM . 11.1.01.11.0628

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

LEMBARAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

ATAS NAMA:

MIFTA'UL ROCHMAH
NPM. 11. 1. 01. 11. 0628

DENGAN JUDUL :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERHITUNG PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BATU KERIKIL PADA ANAK KELOMPOK A TK AL – HAKIM SCHOOL MOJOROTO KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014-2015

Telah Disetujui Untuk kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 16 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Dema Yulianto, M. Psi	**Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi**
NIDN. 0710078203	**NIDN. 0720058503**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

MIFTA'UL ROCHMAH
NPM. 11.1.01.11.0628

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERHITUNG PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BATU KERIKIL PADA ANAK KELOMPOK A TK AL – HAKIM SCHOOL KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia dalam Ujian/ Sidang
Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal: 24 Maret 2015

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd : _____
2. Penguji I : Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi : _____
3. Penguji II : Dema Yulianto, M.Psi : _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

iii

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERHITUNG PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BATU KERIKIL PADA ANAK KELOMPOK A TK AL – HAKIM SCHOOL MOJOROTOKOTA KEDIRI

MIFTA'UL ROCHMAH

NPM . 11.1.01.11.0628

FakultasKeguruandanIlmuPendidikan

Program StudiPendidikan Guru, PendidikanAnakUsiaDini

DEMA YULIANTO,M.Psi dan HANGGARA BUDI UTOMO,M.Pd,M.Psi

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. KH. AchmadDahlan No. 76 Telp. (0354) 776706 Kediri 64112

ABSTRAK

Penerapan pengembangan kemampuan Kognitif anak di kelompok A bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak, dalam hal ini adalah kemampuan berhitungpermulaanmenyebut hasil penjumlahan.

Pembelajaran melalui media benda kerikil pada umumnya pembelajaran yang mengasyikkan bagi anak, sehingga melalui kegiatan ini seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal. Media Kegiatan bermain ini adalah kegiatan yang digemari oleh anak. Kegiatan ini akan melatih daya fikir anak. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan MC. Taggart yang meliputi 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Dari hasil pengamatan dan analisis serta perbaikan pembelajaran diketahui bahwa kemampuan berhitungpermulaanhasil penjumlahan anak meningkat, hal ini tampak pada jumlah anak yang mencapai ketuntasan dimana pada siklus I mencapai 50% yang dikategorikan kurang dan meningkat menjadi 70% yang dikategorikan baik pada siklus II dan meningkat baik90% pada siklus III.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Kegiatan pembelajaran melalui media benda alam menggunakan metode untukkerja dapat mengembangkan kemampuan menghitungpermulaan hasil penjumlahan 1-5 pada anak kelompok **ATK AL–HAKIMSCHOOLMOJOROTOKECAMATAN MOJOROTO**

Kata kunci : Kreativitas pembelajaran berhitung 1-10

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003). Pada masa perkembangan anak usia dini merupakan masa paling tepat mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak. Salah satu potensi yang perlu dikembangkanadalahkemampuanberhitung .

Berhitungpermulaanberfungsiuntukmeningkatkankemampuankognitifanak dari kognitif yang sederhana pada kognitif yang lebih kompleks. Permainan-permainan pada aspek kognitif ini sarat kegiatan pengembangan kemampuan IPA dan Matematika sepertibermain klasifikasi beragam benda, memperkirakan jumlah benda, mencoba beragam rasa, mengamati berbagai benda-benda alam sekitar, seperti daun, batu, kerang, atau pohon.

Dalam pembelajaran pengembangan kognitif pendidikan sering dihadapkan pada suatu persoalan yang berkaitan dengan hasil pembelajaran anak yang berkaitan dengan harapan guru. Dalam hal ini diketahui berdasarkan proses evaluasi penilaian pada pembelajaran anakyang dilakukan oleh gurumasihrendah.

Strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik minat anak sehingga dalam proses pembelajaran anak sering merasa bosan atau kejenuhan, guru seringkali hanya menggunakan media pembelajaran berupa tulisan di papan tulis dan kurang dalam memberikan stimulus yang nyata atau konkret. Hal ini terlihat selama proses pembelajaran terutama saatsuasana kelas menjadi ramai, anak asyik bermain sendiri dan tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan.

Gejalaumum yang biasatimbul, anakmulaijenuh, bosandenganpenjelasan guru yang begitu-begitusaja.Anak-anakdidikkurangsukadenganpelajaranterse butsehinggaanakterasamalasuntukmengikuti proses belajarmengajardanadaanak yang merasatidakmampuuntukmengikutipelajaran.

Olehkarenaitudibutuhkansuatu media yang menarikuntukanakusiadinisalahsatunyaadalahmetodepermainanberhitungpermulaansehinggapelajaran guru tidakabstrak,

hasilnyaanakdapatmenangkapmateri yang disampaikan guru.

Penggunaan metodepermainanberhitungpermulaaninidi maksudkan agar anak didik lebih tertarik dan mampu berhitungatau memahami sesuatu dengan menggunakanmetodepermainanberhitungpermulaandenganmudahdanmenyenangkan. Pendekatan ini dirasa perlu diterapkan untuk mengganti metode konvensional dalam pembelajaran berhitungpermulaandi TKal hakim school, agar kemampuan berhitungpermulaananak sebagai persiapan memasuki pendidikandasar benar-benar matang.

Permainan berhitung permulaandapat memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan pikiran secara kreatif. Kemajuan dalam matematika berhitung telah sering dibuat oleh individu-individu yang menemukan cara baru berpikir mengenai masalah yang familiar bagi anak. Anak harus diberi kesempatan untuk mencoba cara berpikir baru juga dalam cara memecahkan masalahnya.

Sesuai dengan permasalahan tersebut diatas, maka judul penelitian iniadalah "MengembangkankemampuankognitifBerhitungPermulaandenganmenggunakan batukrkilpadaanakkelompok A TK AL-Hakim School kecamatanMojorotokota Kediri

II. METODE PENELITIAN

GambaranSetting Penelitian

Penelitiantindakankelas yang dilakukanolehpenelitiberkolaborasi dengantemansejawatdalamupayapengembangankemampuanberhitunganakdenganmennggunakan media kartuangkadankartugambarpadaanak kelompok TK al-hakim school mojorotokecamatanMojorotokotaKediriemester I tahunpelajaran 2013-2014.

Penelitianinimenggunakanpenelitiantinakankelas yang terdiridari 2 siklusterdiri 4 tahapan, yaitusebagaiberikut: tahapperencanaan, pelaksanaan, pengamatan, danrefleksi.

TK al-hakim school mojorotomerupakanlembagapendidikanprasekolah yang berlokasi di MojorotoKecamatanmojorotokota Kediri dengan jumlah anak didik kelompok Asebanyak 20 anak terdiri dari 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Anak didik ini menjadi sasaran dan sekaligus sebagai sumber data penelitian.Karenapenelitibertugas di TK

tersebutsehinggapenelitimengetahuijelaskondisianak di TK tersebut.

III. HASIL PENELITIAN DAN KESIMPULAN

A. Gambaran Selintas *Setting* Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK al-hakim school mojorotokecamatanMojorotokotaKediri pada semester I tahun pelajaran 2013-2014. Penelitian bertempat di kelompok A dengan jumlah 20 anak.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

   Desainpenelitianterdiridari 2siklussecaraberulang yang meliputisiklus I, dansiklus II.Setiapsiklusdalampenelitianinim eliputiempattahapsebgaimana yang dikemukakanArikunto (2010), sebagaiberikut : (1) Perencanaan (Planning), (2) Pelaksanaan (Acting), (3) Pengamatan (Observing), (4) Refleksi (Reflekting).Hasilrefleksidijadikan dasaruntukmenentukankeputusanperbaikanpadasiklusberikutnya

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

   a. Tahap Perencanaan Siklus I

      1) Penyusunan RKM dan RKH sehingga sistem pembelajaran tematik tetap menjadi pesan awal untuk masuk pada materi pembelajaran yang dimainkan anak.
      2) Sumber belajar dengan memanfaatkan media permaianan kartu angka dan kartu gambardengan lebih maksimal dan lebih menarik dalam penyampaiannya.
      3) Mempersiapkan lembar observasi atau format penilaian yang mencatat aktivitas anak dan guru.

   b. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I

      Pada tahap ini peneliti menerapkan kegiatan sesuai dengan persiapan yang telah direncanakan sebelumnya yaitu mengacu pada RKM dan RKH yang telah disusun. Secara garis besar kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dalam Siklus I ini adalah :

      1) Peneliti melakukan appersepsi.

2) Peneliti menyampaikan tujuan pengayaan pembelajaran.
3) Peneliti menjelaskan materi pembelajaran kepada anak dengan menggunakan metode permainan yang dikerjakan oleh anak didik.
4) Peneliti memberikan tugas praktek langsung satu persatu kepada anak didik untuk menggunakan metode permainan kartuangkadankartugamar.
5) Peneliti melakukan tanya jawab kepada anak mengenai materi yang disampaikan.
6) Peneliti melakukan evaluasi kegiatan berhitung anak dengan metode permainan kartuangkadankartugambar.

C. Pembahasan Dan Pengambilan Keputusan

BerdasarkanhasilpenelitiandarisiklusI,II,kemampuanberhitunganakmelaluikegiatanpermainankartuangkadankartugambar mengalamipeningkatan yang sangatmengagumkan.

Dari hasilpenelitiandiatasdapatdisimpulkanbahwakegiatanpermainanberhitungpermulaananakkelompok A TK Al-hakim school mojorotokecamatanMojorotokotaKediritindakanpenelitiannyadapatditerima.

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut :

“Dengan adanya metode permainan Berhitungpermulaansangatmenyenangkandan mampu mengembangkan kemampuan berhitung anak kelompok A TK Al-hakim school mojorotokecamatanMojorotokotaKediri Tahun Pelajaran 2013-2014. Dan adanya peningkatan prestasi belajar anakdari tahap ke tahap yaitu pada siklus I anak yang mendapat 4 mencapai 50 % kemudian pada Siklus II mencapai 70%”.

IV. DAFTAR PUSTAKA.

Basukibowo, 2004 pedomanpenelitiantindakankelas, depdiknasdirjendikdosmendirektorattenagapendidikanjakarta

Gherylylgerson H.P.2008, thinking games forkids, Yogyakarta: universitasnegerimalang.

Arikunto, S., (2008): penelititindakankelasJakarta :kementrianpendidikannasional.

Depdiknas, (2000). PermainanBerhitung Di Taman Kanak-Kanak. Jakarta

:DirektoratPendidikanDinasMutu Taman Kanak-Kanak.

Depdiknas, 2002. Kurikulu*mBerbasisKompetensi*. Jakarta :BalitbangDepdiknas.

Depdiknas, 2003. *Undang-undangRepublik Indonesia No. 20 Tahun 2003. TentangSistemPendidikanNasional.* Jakarta :Depdagri.

Sulistiyo H, Gunadi,2000 SiklusTentangMetodePenelitianUniversitas N.M

Murjdito, 2007. *Pengaruhmenonton Program HiburanAnak-Anak Di TelevisiTerhadapMotivasiBelajar.* Kota SalatigaPenawiyata :Jurdik Dan Hum. No. 5 Tahun V: September 2005.

Dasna I wayan.dr,m. Si.E 2008 PenelitianTindakanKelas Malang Negeri Malang.

Poerdarminto, 1990. Psikologipendidikan, Bandung; PT RemajaRosdaKarya 2011. *ProsedurPenelitian.*Jakarta: RinekaCipta

Susanto, A. (2011). *Perkembagan Anak Usia Dini*. Jakarta :KencanaPrenada Media Group.

Sudono, A. 2010. *SumberBelajar Dan AlatpermainanAnak*. Jakarta :Grasindo.

Sadiman, S.A., (2003). *Media Pendidikan*, PT. Raja GrafindoPersada, Jakarta.

Sukintaka, 1992. *TeoriBermainUntuk D2 PG-PAUD*. Jakarta: Depdikbud.

Sukintaka, 1997. *TeoriBermain.* Yogyakarta: IKIP.