MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN PERMAINAN KARTU ANGKA DENGAN MENGGUNAKAN METODE TANYA JAWAB PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA DESA SEKETI KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program studi PG PAUD FKIP UNP Kediri

Oleh:

JUWANAH
NPM: 11.1.01.11.0646

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

JUWANAH

NPM: 11.1.01.11.0646

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN PERMAINAN KARTU ANGKA DENGAN MENGGUNAKAN METODE TANYA JAWAB PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA DESA SEKETI KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI

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

Tanggal,.....2015

Pembimbing I	Pembimbing II
HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd., M.Psi	**ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi.**
NIDN. 0720058503	NIDN : 0701038303

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

JUWANAH

NPM: 11.1.01.11.0646

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN PERMAINAN KARTU ANGKA DENGAN MENGGUNAKAN METODE TANYA JAWAB PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA DESA SEKETI KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal : 7 Maret 2015

Dan dinyatakan telah memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : **Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.**
2. Penguji I : **Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.**
3. Pengujia II : **Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi**

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd

NIDN : 0716046202

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN PERMAINAN KARTU ANGKA DENGAN MENGGUNAKAN METODE TANYA JAWAB PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA DESA SEKETI KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI

JUWANAH

11.1.01.11.0646

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

Juwanah.unp@yahoo.co.id

Hanggara B. Utomo, M.Pd, M.Psi dan Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan konitif anak kurang maksimal yang menyebabkan perkembangan anak terganggu, yang mengakibatkan pembelajaran di dalam kelas menjadi kurang kondusif, serta kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka menjadi rendah.

Permasalahan penelitian ini adalah : Apakah dengan melalui kegiatan permainan kartu angka dengan menggunakan metode tanya jawab mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri?

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak kelompok B TK Kusuma Mulia Desa Seketi Kec. Ngadiluwih Kab. Kediri dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 siklus, menggunakan kerangka pembelajaran berupa Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH), sedangkan instrument penelitiannya adalah lembar obserbasi siswa.

Hasil penelitian ini adalah melalui siklus pembelajaran dengan kegiatan permainan kartu angka melalui metode tanya jawab mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan permainan kartu angka melalui metode tanya jawab pada kondisi awalnya hanya 13,3 % anak yang memenuhi criteria ketuntasan belajar, pada siklus I meningkat menjadi 20%, dari 15 anak yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar, pada siklus II meningkat menjadi 60% dari 15 anak, pada siklus III meningkat menadi 80 % dari 15 anak yang memenuhi criteria ketuntasan belajar.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah : Melalui kegiatan permainan kartu angka, menggunakan metode tanya jawab dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK. Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri meningkat.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Kartu Angka, Metode Tanya jawab.

I. LATAR BELAKANG

Pembelajaran pada anak TK merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan yang mencapai tugas perkembangannya. Interaksi tersebut mencerminkan suatu hubungan dimana anak memperoleh pengalaman yang bermakna sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan lancar.

Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan anak usia dini secara terprogram dan terencana dengan tujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Perkembangan berbagai aspek tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Semua aspek perlu dikembangkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini secara keseluruhan, tidak hanya terfokus pada salah satu aspek perkembangan saja. Aspek perkembangan anak yang berhubungan dengan kemampuan berfikir yaitu perkembangan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif di TK bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Lingkup perkembangan kognitif untuk anak usia empat sampai enam tahun yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 tahun 2009 (Depdiknas, 2009:9) terdiri dari "(1) pengetahuan umum dan sains, (2) konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, (3) konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf". Hasil belajar yang diharapkan dari pembelajaran kognitif di TK terdapat dalam Kurikulum.

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berhubungan dengan konsep dasar anak, sehingga dibutuhkan pemahaman konsep dan latihan untuk meningkatkan kemampuan kognitif bagi anak. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif bagi anak ialah

dengan melatih anak dengan menggunakan permainan kartu angka. Dengan media pembelajaran kartu angka diharapkan mampu merangsang kemampuan kognitif bagi anak dan dapat meningkat.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di TK. Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri khususnya pada kelompok B, kemampuan kognitif anak pada kelompok ini masih kurang optimal, artinya tingkat kemampuan kognitif anak anak masih dibawah rata-rata.

Dari hasil perkembagan kemampuan kognitif anak-anak di TK. Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri pada pada kelompok B rata-rata memperoleh nilai bintang (*) 2-3, dan hanya beberapa anak yang mendapatkan nilai bintang 4, dan tak sedikit pula yang mendapatkan nilai bintang 1.

Dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20, dengan kegiatan permainan kartu angka, orang tua mempunnyai peranan yang sangat penting, diharapkan orang tua berperan aktif dalam pndampingan dan pengarahan pada anak dalam proses peningkatan kemampuan kognitif anak dengan kegiatan permainan kartu angka.

Kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan di Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri sebagian besar menerapkan konsep bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Adapun penggunaan media pembelajaran baik itu berupa buku paket pelajaran maupun media lainnya sudah cukup digunakan. Kegiatan bermain yang berhubungan dengan kemampuan kognitif anak khususnya kemampuan mengenal angka yang sudah dilaksanakan di TK Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri diantaranya bermain balok, dan mengelompokkan benda-benda, Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media tersebut sudah pernah dilakukan semuanya, dan anak terlihat sudah bosan dengan benda dan peralatan tersebut.

Dengan media kartu angka ini diharapkan anak lebih meningkat kemampuan kognitifnya, agar kemampuan kemampuan kognitif pada anak usia dini dapat berkembang secara optimal maka dirancanglah berbagai media pembelajaran yang menarik atau merangsang anak. Salah satu media yang dapat merangsang kemampuan konsep berhitung anak adalah media pembelajaran kartu

angka, dimana media kartu angka ini dapat dilihat langsung dan dipraktekkan oleh anak.

Berdasarkan hasil pengamatan perkembangan kemampuan kognitif anak pada Kelompok B di TK. Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri tersebut, perlu adanya perbaikan pembelajaran melalui beberapa kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Peneliti mencoba dengan memberikan media pembelajaran kartu angka, diharapkan dengan kegiatan tersebut mampu meningkatkan kemampuan konsep berhitung anak terhadap bilangan yang diukur dengan kriteria nilai bintang 3-4.

II. METODE

A. Subjek Dan Setting Penelitian

Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah TK. Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2014/2015 dengan sasaran anak kelompok B yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

Dalam setting penelitian ini yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan melalui empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi pada tiap-tiap siklus, karena tindakan dilakukan melalui siklus-siklus pembelajaran. Desain penelitian ini beralur dari masalah awal, rancangan tindakan, pengamatan/observasi, pelaksanaan tindakan, refkeksi dan recana tindakan siklus berikutnya. Perencanaan adalah kegiatan perancangan untuk memecahkan masalah (Nur Ali, 2008:97). perencanaan dalam penelitian ini dibuat atas dasar: pengalaman peneliti dan pengalaman teman sejawat serta penelitian mengadakan penelitian dengan kegiatan permainan kartu angka.

.

B. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan Penelitian

Perencanaan penelitian adalah kegiatan perancangan untuk memecahkan masalah (Ali, 2008: 97). Perencanaan dalam penelitian ini dibuat atas dasar: pengalaman peneliti bahwa kemampuan kognitif anak TK. Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kab. Kediri, hal ini terkait penggunaan media permainan kartu angka. Pada tahap perencanaan ini, peneliti mempersiapkan :

a) Rencana kegiatan mingguan (RKM)
b) Rencana Rencana Kegiatan Harian (RKH)
c) Materi pembelajaran mengenal konsep bilangan angka 1-20 dengan permainan kartu angka

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini merupakan tahap pelaksanaan dari perencanaan yang sudah dibuat, yaitu RKM dan RKH dengan menggunakan media permainan kartu angka. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai peneliti sekaligus bertindak sebagai pengamat. Langkah-langkah pembelajaran yang perlu dilakukan adalah:

a) Guru menjelaskan aturan dalam kegiatan pembelajaran
b) Guru menyiapkan media yang digunakan.
c) Guru menunjukkan media permainan kartu angka
d) Anak memperhatikan permainan kartu angka yang ditunjukkan guru.
e) Guru memberikan bimbingan kepada anak yang membutuhkan.

3. Pengamatan Tindakan

Pengamatan dilakukan ketika proses pembelajaran terjadi bersamaan waktunya dengan pelaksanaan tindakan. Obyek yang di amati adalah peristiwa-peristiwa yang menjadi indikator keberhasilan dan ketidakberhasilan seperti yang dituangkan dalam rencana tindakan.

Oleh karena itu tahap pengamatan dalam PTK adalah seperti tahap pengumpulan data penelitian selain PTK, maka dalam tahap ini harus disiapkan data yang akan dikumpulkan, instrumen pengumpulan data yang akan dipakai, sumber data yang akan digali, dan teknik pengumpulan data yang akan dilakukan.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan menganalisis hasil pengamatan untuk menentukan keberhasilan kegiatan permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK. Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri yang sedang dikembangkan telah berhasil memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Hal-hal yang perlu diperhatikan pda tahapan ini adalah: (a) kekurangan yang ada selama proses pembelajaran, (b) kemajuan yang telah dicapai oleh anak, (c) rencana tindakan selanjutnya.

Agar lebih mudah memahami prosedur penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini akan kami berikan diagram alur PTK sebagai berikut:

1. Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep anak serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya pengajaran kontekstual model pengajaran berbasis masalah.
3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak

dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.

4. Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik yang akan dilakukan dalam pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan baik yang berhubungan dengan studi literatur maupun data yang dihasilkan dari data empiris (berdasarkan pengalaman). Dalam studi litertur penulis menelaah buku-buku karya tulis, karya ilmiah maupun dokumen-dokumen yang berkaitan dengan tema penelitian untuk selanjutnya dijadikan sebagai acuan dan alat utama bagi praktek penelitian lapangan. Teknik penilain ini menggunakan observasi karena hasil observasi lebih autentik dan dapat dipertanggung jawabkan.

D. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini mengacu pada instrument yang digunakan dalam pengumpulan data, yang lebih terfokus pada kegiatan meningkatkan meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-20 dengan permainan kartu angka.

Alat yang digunakan obsevasil aktifitas guru dan anak berupa skor, adapun keterangannya sebagai berikut:

76% - 100% = baik sekali
51% - 75% = baik
26% - 50% = cukup
1% - 25% = kurang

Analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai keseluruhan yang diperoleh anak yang dinyatakan dengan menggunakan rumus dari Sujiono (2009:43) sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Hasil jawaban dalam %

F = Nilai keseluruhan yang diperoleh tiap anak

N = skor maksimal dikalikan jumlah anak

E. Rencana Jadual Penelitian

Tahap penelitian upaya peningkatan kemampuan kognitif anak dengan kegiatan permainan kartu angka Kelompok B di di TK. Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten dibagi menjadi tiga tahapan. Adapun tahap pertama persiapan, tahan kedua pelaksanaan, dan terakhir tahap penyelesaian..

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Kediri pada Semester II Tahun Pelajaran 2014-2015, Jumlah anak didik pada kelompok B di TK ini adalah 15 anak, yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

Adapun pendidik dan tenaga kependidikan di Taman Kanak-Kanak Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri ini ada 3, yang terdiri dari kepala sekolah, guru kelompok A dan guru kelompok B. Pada kondisi awal sebelum penelitian ini dilakukan, yaitu kondisi anak rata-rata berusia 6-7 tahun, kemampuan kognitif dalam mengenal dengan metode tanya jawab anak tergolong rendah, hal ini dapat dilihat sebagian besar anak di Taman Kanak-Kanak Kusuma Mulia ini mengalami kesulitan dalam mengenal dengan metode tanya jawab, terbukti dengan adanya penilaian yang menyatakan bahwa dari 15 anak, 8 anak mendapatkan bintang 2-3, ada 3 anak yang mendapatkan nilai bintang 4, dan tak sedikit pula yang mendapatkan nilai bintang 1, yaitu 4 anak. Dengan adanya kondisi seperti tersebut di atas, peneliti menjadi tertarik untuk mengadakan perbaikan pembelajaran dengan kegiatan menggunakan permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan metode tanya jawab.

Dalam penelitian ini terdiri dari 3 siklus, dalam tiap-tiap siklus terdapat empat tahapan penelitian tindakan kelas, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, dan pada tiap-tiap siklus satu kali pertemuan.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada semester II ini dengan tema Rekreasi pada aspek kognitif Memasangkan kartu angka dengan metode tanya jawab untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Perencanaan yang dilakukan adalah membuat persiapan mengajar, seperti rencana kegiatan mingguan (RKM) pada minggu I, minggu II minggu III pada bulan Januari 2015 dan rencana kegiatan harian (RKH) hari ke 3 minggu I, hari ke 1 minggu ke II dan hari ke 7 minggu III yang akan dilaksanakan, selanjutnya menentukan kegiatan yang akan digunakan yaitu permainan kartu angka dengan metode tanya jawab. Adapun persiapan yang dibuat guru antara lain:

1) Rencana kegiatan mingguan (RKM)
2) Rencana Kegiatan Harian (RKH)
3) Media pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada siklus I ini, pelaksanaan tindakan dilakukan pada hari Hari Rabu, 14 Januari 2015. Guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah disusun. Dalam pelaksanaan tindakan ini terdiri dari 3 kegiatan, yaitu : kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

c. Pengamatan Tindakan Siklus I

Pada tahap awal pengamatan, kemampuan kognitif anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka 1-20 dengan metode tanya jawab masih kurang optimal, terdapat beberapa anak yang masih canggung, sehingga dalam siklus pertama ini perlu diulang-ulang dalam pembelajaran berikutnya agar anak mampu mengenal angka 1-20 untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan metode tanya jawab. Dari hasil pengamatan yang dilakukan kemampuan anak dalam mengenal angkan 1-20 melalui permainan kartu angka mulai baik, hal ini dapat dilihat pada hasil penilaian siklus I.

d. Refleksi Siklus I

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan angka 1-20 dengan melalui kegiatan bermain kartu dengan metode tanya jawab masih kurang efektif dan hasilnya belum mencapai hasil maksimal, ini dibuktikan dengan adanya penilaian yang benyebutkan bahwa terdapat 27,3% mendapat bintang 1, ada 81,7% mendapat bintang 2, ada 27,3 % mendapat bintang 3, dan tidak ada yang mendapatkan bintang 4. Artinya hanya 27,3% anak yang memenuhi criteria ketuntasan. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan angka 1-20 dengan kegiatna bermain kartu dengan metode tanya jawab peneliti perlu merancang kembali rencana kegiatan harian pada siklus berikutnya, yaitu siklus II.

2. Rencana Umum Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada siklus II rencananya dilaksanakan pada hari Senin, 19 Januari 2015, guru menggunakan tema “rekreasi” dengan sub tema “macam-macam kendaraan” untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan disampaikan kepada anak dengan permainan kartu angka dengan metode tanya jawab untuk meningkatkan kemapuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20. Perencanaan yang dilakukan adalah membuat persiapan mengajar, seperti rencana kegiatan mingguan (RKM) pada minggu II dan rencana kegiatan harian (RKH) pada hari ke 1 yang akan dilaksanakan, selanjutnya menentukan kegiatan yang akan digunakan yaitu kegiatan bermain kartu angka. Kemudian guru mempersiapkan media yang akan digunakan di dalam pelaksanaan

pembelajaran, yaitu menggunakan permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan angka 1-20 dengan metode tanya jawab.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II ini, pelaksanaan tindakan dilakukan pada hari Senin, 19 Januari 2015. Guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Dalam pelaksanaan tindakan ini sama dengan siklus I, yaitu terdiri dari 3 kegiatan: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

c. Pengamatan Tindakan Siklus II

Dari hasil pengamatan pada siklus II ini, kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 dengan metode tanya jawab melalui permainan kartu angka sudah mulai baik, terdapat beberapa anak yang mampu mengenal angka 1-20 melalui permainan kartu angka. Dalam siklus II ini kegiatan yang dilakukan cukup berhasil. Dari hasil pengamatan yang dilakukan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan angka 1-20 dengan metode tanya jawab mulai baik, hal ini dapat dilihat pada hasil penilaian siklus II.

d. Refleksi Siklus II

Dari hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan Kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 dengan metode tanya jawab melalui permainan kartu angka cukup meningkat dibandingkan pada siklus I, dan hasilnya 60% mencapai ketuntasan, ini dibuktikan dengan adanya penilaian yang benyebutkan bahwa terdapat 13,3% mendapat bintang 1, ada 26,7% mendapat bintang 2, ada 40% mendapat bintang 3, dan terdapat 20% mendapatkan bintang 4. Artinya terdapat 60 % anak yang memenuhi criteria ketuntasan. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan angka 1-20 dengan metode tanya jawab melalui permainan kartu angka peneliti perlu merancang kembali rencana kegiatan harian pada siklus berikutnya, yaitu siklus III.

3. Rencana Umum Pelaksanaan Siklus III

a. Perencanaan Tindakan Siklus III

Siklus III ini rencananya dilaksanakan pada hari Sabtu, 31 Januari 2015, guru melanjutkan tema “rekreasi” dengan sub tema “bagian-bagian kendaraan” untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan disampaikan kepada anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 dengan metode tanya jawab melalui permainan kartu angka. Perencanaan yang dilakukan adalah membuat persiapan mengajar, rencana kegiatan mingguan pada minggu ke 3,

rencana kegiatan harian pada hari ke 7 yang akan dilaksanakan dan kegiatan pembelajaran melalui permainan kartu angka. Kemudian guru mempersiapkan media yang akan digunakan di dalam pelaksanaan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Pada siklus III ini, pelaksanaan tindakan dilakukan pada hari Sabtu, 31 Januari 2015. Guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian ke 7 pada minggu 3 yang telah disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus II. Dalam pelaksanaan tindakan ini sama dengan siklus I dan siklus II, yaitu terdiri dari 3 kegiatan: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

c. Pengamatan Tindakan Siklus III

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus III ini, kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 dengan metode tanya jawab melalui permainan kartu angka dapat dikategorikan baik sekali. Dalam siklus III ini kegiatan yang dilakukan berhasil. Dari hasil pengamatan yang dilakukan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan angka 1-20 dengan metode tanya jawab melalui permainan kartu angka, hal ini dapat dilihat pada hasil penilaian siklus III.

d. Refleksi Siklus III

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus III yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 31 Januari 2015 menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 dengan metode tanya jawab melalui permainan kartu angka meningkat signifikan dibandingkan pada siklus I, dan siklus II dan hasilnya 80 % mencapai ketuntasan, ini dibuktikan dengan adanya penilaian yang benyebutkan bahwa terdapat 6,7 % mendapat bintang 1, ada 13,3% mendapat bintang 2, ada 40% mendapat bintang 3, dan terdapat 40% mendapatkan bintang 4. Artinya terdapat 80% anak yang memenuhi criteria ketuntasan. Oleh karena itu dalam siklus III ini hasilnya memuaskan, sehingga tidak perlu lagi diadakan perbaikan pembelajaran, dan dapat diketahui bahwa melalui permainan kartu angka mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan angka 1-20 dengan metode tanya jawab.

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

1. Pembahasan

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah dan hasil penelitian maka hasil hipotesis tindakan yang berbunyi: “melalui permainan kartu angka mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 dengan metode tanya jawab di Taman Kanak-Kanak Kusuma Mulia Desa Seketi

Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri" diterima.

Hasil perkembangan yang sudah dirangkum dari siklus I sampai dengan siklus III yang dapat dilihat pada tabel penilaian dan perkembangan berikut ini:

Hasil penelitian peningkatkaan kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan angka 1-20 dengan metode tanya jawab melalui permainan kartu angka di Taman Kanak-Kanak Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini. Pada kondisi awal diperoleh gambaran kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan angka 1-20 dengan metode tanya jawab anak, kemampuan kognitif dalam mengenal dengan metode tanya jawab anak tergolong sangat rendah, hal ini karena beberapa aspek, sehingga perlu menggunakan permainan kartu angka dengan metode tanya jawab di TK Kusuma Mulia.

Berdasarkan kondisi tersebut, kemampuan kognitif dalam mengenal dengan metode tanya jawab anak di Taman Kanak-Kanak Kusuma Mulia terdapat 85% anak tergolong kemampuan kognitif dalam mengenal dengan metode tanya jawab anak rendah. Melihat keadaan tersebut maka peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki pembelajaran untuk meningkatkan kognitif dalam mengenal angka 1-20 dengan metode tanya jawab dengan menggunakan permainan kartu angka di Taman Kanak-Kanak Kusuma Mulia. Pada siklus I peneliti menggunakan permainan kartu angka dengan metode tanya jawab disesuaikan dengan rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian dengan tema "rekreasi" dengan sub tema "perlengkapan rekreasi" menunjukkan ketuntasan keberhasilan sebesar 20%, dimana yang mendapatkan nilai bintang 1 ada 20%, bintang 2 ada 60%, bintang 3 terdapat 20% dan bintang 4 sebanyak 0%.

Dari hasil siklus I, diadakan refleksi, dimana refleksi tersebut menjadi acuan untuk perbaikan pada siklus II. Pada siklus II ini peneliti menggunakan permainan kartu angka dengan metode tanya jawab yang disesuaikan dengan rencana kegiatan minggunan dan rencana kegiatan harian dengan tema "rekreasi" dengan sub tema "macam-macam kendaraan" menunjukkan ketuntasan keberhasilan sebesar 60 %, dimana yang mendapatkan nilai bintang 1 ada 13,3%, bintang 2 sebayak 26,7%, bintang 3 sebesar 40% dan bintang 4 sebanyak 20%.

Pada siklus III peneliti melakukan kegiatan seperti pada siklus I, dan II yang disesuaikan dengan rencana kegiatan harian. Adapun tema dalam siklus III temanya adalah "rekreasi" dengan sub tema "bagian-bagian kendaraan" peran

dalam siklus III ini. Dari hasil penelitian siklus III ini menunjukkan keberhasilan, dimana ketuntatasan belajar sebesar 80%, dimana yang mendapatkan nilai bintang 1 ada 6,7%, bintang 2 sebayak 13,3%, bintang 3 sebesar 40% dan bintang 4 sebanyak 40%.

2. Pengambilan Simpulan

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan kegiatan permainan kartu angka melalui penelitian tindakan kelas dengan siklus III kali di TK.Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri dapat dikategorikan berhasil mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal dengan metode tanya jawab anak, hipotesis tindakan yang berbunyi: "melalui permainan kartu angka dengan metode tanya jawab mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-20 dengan metode tanya jawab di Taman Kanak-Kanak Kusuma Mulia Desa Seketi Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri" diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti masih menemui beberapa kendala dan keterbatasan diantaranya adalah:

1. Dalam penyediaan alat pembelajaran edukatif (APE) masih terbatas, jadi kurang mendukung proses pengembangan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Pengelolaan kelas yang inovatif dan bersifat monoton yang menjemukan bagi anak didik

Bagi anak didik saat proses pembelajaran berlangsung banyak anak didik yang kurang konsentrasi jasi suanan kelas menjadi kurang kondusif.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Hurlock, Elisabeth. 1999, *Psikologi Perkembangan* (Penerj. Istiwidayanti, dkk.), Jakarta: Erlangga, cet. 5

Danrel Goleman 1994 "*Emotional Inteligence*" Universitas Harvard.

Depdiknas. 2009. *Kurikulum 2006 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan RA*. Jakarta: Depdiknas.

Dimyati dan Mujiono, 1999. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Depdikbud Bekerjasama dengan Rineka Cipta.

Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas

Muti'ah, 2010. *Perkembangan Kognitif Anak*, Jakarta: Rineka Cipta.

Padmonodewo, 2003. *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Poerwadarmita, 2007. *Mengenal Kepribadian Anak Sejak Dini*, Jakarta: Rineka Cipta.

Rohani, Ahmad, 1997. *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

S. Margono, 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, cet. 2, Jakarta: Rineka Cipta.

Sadiman, Arief, dkk, 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Pustekkom. Dikbud. dan PT. Raja Grafindo Persada.

Sudrajat, Ahmad. 2011. *Media Pembelajaran PAUD*. Jakarta: Kemendiknas.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Deperteman pendidikan Nasional.