MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL URUTAN ANGKA 1 – 20 DENGAN METODE BERMAIN MENCARI NOMOR MENGGUNAKAN MEDIA POHON HITUNG PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KAMPUNGBARU III KECAMATAN KEPUNG KABUPATEN KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri

OLEH :
YUNING RAHAYU
NPM :11.1.01.11.0666

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2014

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

YUNING RAHAYU
NPM : 11. 1. 01. 11. 0666

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL URUTAN ANGKA 1 – 20 DENGAN METODE BERMAIN MENCARI NOMOR MENGGUNAKAN MEDIA POHON HITUNG PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KAMPUNGBARU III KECAMATAN KEPUNG KABUPATEN KEDIRI

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 02 Maret 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 :

YUNING RAHAYU
NPM : 11. 1. 01. 11. 0666

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL URUTAN ANGKA 1 – 20 DENGAN METODE BERMAIN MENCARI NOMOR MENGGUNAKAN MEDIA POHON HITUNG PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KAMPUNGBARU III KECAMATAN KEPUNG KABUPATEN KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 09 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. Penguji II : Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

iii

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL URUTAN ANGKA 1 – 20 DENGAN METODE BERMAIN MENCARI NOMOR MENGGUNAKAN MEDIA POHON HITUNG PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KAMPUNGBARU III KECAMATAN KEPUNG KABUPATEN KEDIRI

Yuning Rahayu

11.1.01.11.0666

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

Yuningrahayu.unp@yahoo.co.id

Hanggara B. Utomo, M.Pd, M.Psi dan Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti TK Dharma Wanita Kampung Baru III telah ditemukan masalah tentang kemampuan kognitif anak yang masih sangat rendah. Sehingga anak kurang berminat dalam melakukan kegiatan mengenal urutan angka 1-20, hal ini disebabkan karena media dan metode yang dipergunakan oleh pendidik monoton dan membosankan.

Dengan menggunakan metode bermain mencari nomor menggunakan media pohon hitung diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal urutan angka 1-20, sehingga dapat member motivasi kepada anak untuk dapat mengembangkan imajinasi dan kreatifitasnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak didik kelompok B TK Dharma Wanita Kampungbaru III Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri yang berjumlah 28 anak. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah unjuk kerja.

Peningkatan kemampuan kognitif melalui metode bermain mencari nomor menggunakan media pohon hitung di TK Dharma Wanita Kampungbaru III Kecamatan Kepung, terbukti dilihat dari hasil penelitian pada siklus I anak yang mendapat bintang 5 adalah (41,96%) pada siklus II anak yang mendapat bintang tiga meningkat 12 anak (96,64%) dan siklus III anak yang mendapat bintang tiga dan empat meningkat menjadi 26 anak (86,6%).

Kesimpulan dari peneliti ini adalah hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui media pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan angka 1-20 pada anak didik kelompok B TK Dharma Wanita Kampungbaru III.

Kata Kunci : Metode bermain mencari nomor menggunakan media pohon hitung meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal urutan angka 1-20.

I. LATAR BELAKANG

Pohon hitung adalah alat peraga yang digunakan bersama dengan kartu bilangan, kartu gambar dan tanda operasional hitung (+ dan -). Anak dapat secara bergantian atau berlomba untuk menghitung soal yang diberikan guru dan meletakkan angka yang benar di pohon hitung. Dengan pohon hitung anak dapat pula belajar sendiri untuk membuat soal, menyelesaikannya dan memahami proses penghitungan. Dengan memahami proses berhitung kerancuan anak akan penjumlahan dan pengurangan akan berkurang.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini mengambil judul Meningkatkan Kemampuan kognitif dalam mengenal urutan angka 1 – 20 dengan metode bermain mencari nomor menggunakan media pohon hitung pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Kampungbaru III Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri.

II. METODE

A. Subjek dan Setting Penelitian

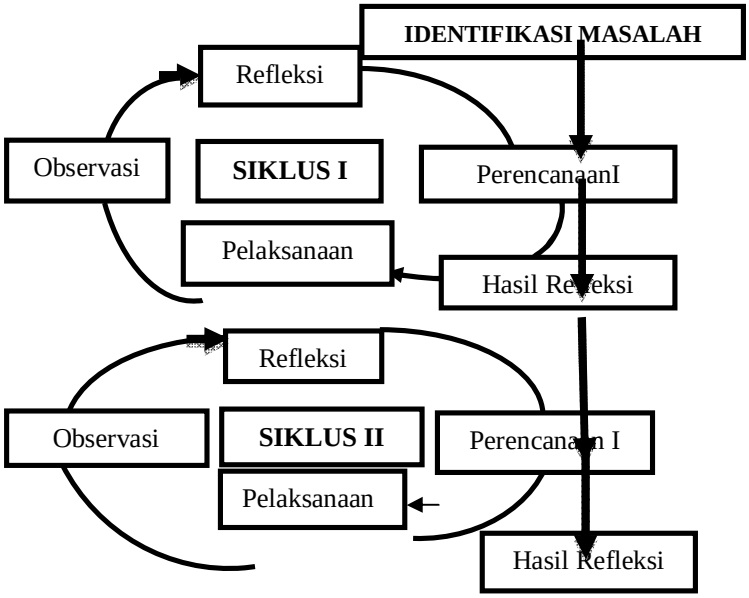
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Kampungbaru IIIpada tahun pelajaran 2014/2015 selama 3 minggu pada bulan februari2015.Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender pendidikan.Sedangkan subjek penelitian adalah anak didik kelompok B TK Dharma Wanita Kampungbaru III dengan jumlah anak didik 28 anak, terdiri dari 12 anak laki – laki dan 16 anak perempuan. Hal ini dilaksanakan dengan pertimbangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal urutan angka 1 - 20 dengan metode bermain menggunakan media pohon hitung.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK yang dalam bahasa Inggris disebut *classroom action research* (CAR) merupakan ragam atau bentuk penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh pendidik untuk memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran yang dihadapi oleh pendidik, guna memperbaiki mutu proses (praktek) dan hasil pembelajaran, mencoba hal-hal baru dibidang pembelajaran demi peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran.

Secara umum pengertian PTK adalah bentuk penelitian untuk mengolah berbagai keadaan, kenyataan dan harapan mengenai pembelajaran agar menjadi lebih baik dan bermutu dengan cara melakukan sejumlah tindakan yang dipandang tepat dan jitu.Penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode model penelitian

tindakan dari Kemmis dan Mc.Taggart yang menggunakan sistem spiral refleksi dini yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan perencanaan kembali atau revisi. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Targgart (dalam Agung, 2010) Setiap siklus penelitian ini terbagi menjadi 4 tahapan pokok yaitu :

1. Penyusunan rencana tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Pengamatan
4. Refleksi

Keempat langkah tersebut merupakan satu siklus atau satu satu putaran artinya sesudah langkah keempat lalu melaksanakan ke siklus 2 dengan keempat langkah yang sama dan seterusnya.

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal yaitu seorang anak didik telah tuntas belajar jika telah mencapai skor 65% atau nilai 65 dan kelas disebut tuntas belajar jika di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65%. Untuk menghitung prosentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \text{ X } 100\%$$

P = Prosentase anak yang mendapat bintang tertentu

F = Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu

N = Jumlah anak keseluruhan

III. HASIL DAN KESIMPULAN

a. SIKLUS I

Melalui media pohon hitung dapat dibuktikan dengan perhitungan tingkat keberhasilan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} x100\%$$

$$= \frac{(0x4) + (5x3) + (9x2) + (14x1)}{28x4} x100\%$$

$$= \frac{47}{112} x100\%$$

= 41,96%

Keterangan :

P : Hasil jawaban dalam persen

f : Frekuensi yang sedang dicari

prosentasenya

n : Jumlah frekuansi individu x nilai tertinggi

b. SIKLUS II

Hasil dari pertemuan siklus II dapat dilihat pada table 4.3 bahwa dari semua aspek yang dinilai belum mencapai ketuntasan belajar dalam mengurutkan angka 1 - 20 melalui media pohon hitung dapat dibuktikan dengan perhitungan tingkat keberhasilan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} x100\%$$

$$= \frac{(7x4) + (12x3) + (5x2) + (4x1)}{28x4} x100\%$$

$$= \frac{78}{112} x100\%$$

= 69,64%

Keterangan :

P : Hasil jawaban dalam persen

f : Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

n : Jumlah frekuansi individu x nilai tertinggi

c. SIKLUS III

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pembelajaran dan alat-alat pembelajaran yang mendukung.

Rencana pembelajaran mengacu pada Rencana Kegiatan Harian yaitu:

Kelompok : B

Semester : II

Hari/Tanggal : Rabu, 18 Februari 2015

Tema : Pekerjaan

Sub Tema : Tempat-tempat pekerjaan (dokter Berkerja di rumah sakit)

Lingkup Perkembangan : Konsep bentuk, warna, nilai angka

Tingkat Pencapaian Perkembangan : Mengklasifikasikan benda dengan bentuk buah sudah ada angkanya yang sesuai dengan urutannya.

Metode : Demonstrasi

Alat/media pembelajaran: Media pohon hitung

Teknik : Unjuk kerja

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada hari Rabu, 18 Februari 2015pada anak didik kelompok B "TK Dharma Wanita Kampungbaru III" dengan jumlah 28 anak didik. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan.

Rencana kegiatan yang telah dipersiapkan adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal :
   a. Senam, baris di depan kelas
   b. Bernyayi, berdoa, salam
   c. Anak diajak senam ceria satu (Fmk. 10)
2) Kegiatan Inti :

a. Anak menyebutkan tempat-tempat ibadah (Nam.5)

Pada kegiatan ini guru menunjukan sudut-sudut ke-Tuhanan misal : gambar Masjid, Gereja, Wihara, Pure, Klenteng

b. Anak berhitung dengan pohon hitung (Kog.37)

Pada kegiatan ini setiap anak didik memegang bentuk buah yang tertulis angka untuk dipasangkan ke media pohon hitung sesuai dengan urutan 1 – 20.

c. Anak bernyanyi aku anak sehat (Bhs.15)

Pada kegiatan ini anak menyebutkan makanan empat sehat lima sempurna setelah itu menyanyikan lagu aku anak sehat.

3) Istirahat

a. Berdoa sebelum dan sesudah makan

b. Cuci tangan

c. Bermain bebas

4) Kegiatan Akhir

a. Anak bertanya tentang perlengkapan dokter (Sosem 23)

b. Diskusi tentang kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok hari

c. Do'a salam pulang

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Hasil pengamatan yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Hasil dari pertemuan siklus III dapat dilihat pada table 4.5 bahwa dari semua aspek yang dinilai mencapai ketuntasan belajar dalam mengurutka benda yang bertuliskan angka sesuai dengan urutan 1 – 20 melalui media pohon hitung dapat dibuktikan dengan perhitungan tingkat keberhasilan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} x100\%$$

$$= \frac{(15x4) + (11x3) + (2x2) + (0x1)}{28x4} x100\%$$

$$= \frac{97}{112} x100\%$$

= 86,6%

Keterangan :

P : Hasil jawaban dalam persen

f : Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

n : Jumlah frekuansi individu x nilai tertinggi

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dapat dilihat bahwa pada setiap siklus telah mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru dalam mengelola pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak, oleh karena itu diharapkan guru untuk selalu berinovasi dalam pembelajaran sehingga dapat

mengembangkan kemampuan anak didiknya menjadi lebih baik yang ditunjang dengan penyediaan media-media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif sehingga hasil belajar yang diperoleh lebih optimal.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Dekdinas. 2007. *Peraturan– peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta : DirektoratJenderalManajemenPendidikanDasardanMenengah, DirektoratPembinaan Taman Kanak-kanakdanSekolahDasar.

Abdurahman. 2009. *Belajar Marupakan Proses dari Individu*. Lumbung Pustaka UNY.

Purwaniti. 2009. *Kemampuan Kognitif Anak*. Bandung : UNIB.

Nurlela. 2002. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. Bandung* : Pembelajaran Sain TK Al-mizan.

Nurlela. 2013. *Kegiatan Dalam Bermain Sambil Belajar*. Surabaya : Universitas Negeri.

Suyanto. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta : Depdiknas.

Sujiono,Y.2008.*MetodePengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yuliani, Nurani, Sujiono. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.

Widayani. 2007. *Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak. Malang* : Universitas Negeri Malang.

Wiriana. 2008. *Perkembangan Kognitif Pada Anak*. Jakarta : Rineka Cipta.

Depdiknas. 2000. *Tujuan Intruksional Dalam Pembelaran*. Jakarta : DirektoratJenderalManajemenPendidikan.

Estiningsih. 2007. *Teori Perkembangan Kognitif*. Yogyakarta : Universitas Gunadarma.

Karso. 2007. *Pendidikan Matematika*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Mujib, Fathul dan Rahmawati, Nailur. 2011. *Permainan Educatif Pendukung Pembelajaran*. UIN Malang.

_____ 2008.*Guru Educational Toys*. Jakarta: Andrian

N. Sulastomo, Murdiati. 2002. *Konsep Buku Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : UNI B Scholar Repositor.

Agung.2010. *Buku Pintar Mind Map*.Jakarta : Gramedia