MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI MEDIA MANGGA BERDURI PADA ANAK KELOMPOK A TK AL-AZHAR KECAMATAN SEMEN KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

ARTIKEL SKRIPSI

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

OLEH :

RIZQI AGUSTINA ATTAMIMY

NPM: 12.1.01.11.0002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

Skripsi oleh :

RIZQI AGUSTINA ATTAMIMY
NPM: 12.1.01.11.0002

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI MEDIA MANGGA BERDURI PADA ANAK KELOMPOK A TK IT AL-AZHAR KECAMATAN SEMEN KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PG-PAUD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 27 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Veny Iswantiningtyas, M.Psi	**Nur Lailiyah, M.Pd**
NIDN. 0704118208	NIDN. 731038605

Skripsi oleh :

RIZQI AGUSTINA ATTAMIMY
NPM: 12.1.01.11.0002

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI MEDIA MANGGA BERDURI PADA ANAK KELOMPOK A TK IT AL-AZHAR KECAMATAN SEMEN KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 6 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Veny Iswantiningtyas, M.Psi :
2. Penguji I : Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi :
3. Penguji II : Nur Lailiyah, M.Pd :

Mengetahui
Dekan FKIP UN PGRI KEDIRI

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

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : Rizqi Agustina Attamimy

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tgl. lahir : Kediri 28 agustus 1989

NPM : 12.1.01.11.0002

Fak/Prodi : FKIP/PG-PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 23 Juli 2016

Yang Menyatakan,

METERAI TEMPEL
6B828AEF010352667
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Rizqi Agustina Attamimy
NPM. 12.1.01.11.0002

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI MEDIA MANGGA BERDURI PADA ANAK

KELOMPOK A TK AL-AZHAR KECAMATAN SEMEN KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Rizqi Agustina Attamimy
12.1.01.11.0002
FKIP - PG PAUD
risqyattamimy@gmail.com
Veny Iswantiningtyas, M.Psi dan Nur Lailiyah, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Rizqi Agustina Attamimy 2016 "*Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A TK Al-Azhar Kecamatan Semen Kabupaten Kediri TahunPelajaran 2015/2016*".

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A TK Al-Azhar Kecamatan Semen Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016. Metode penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah 15 anak dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui instrumen penelitian lembar oservasi. Berdasarkan hasil analisis data penelitian setelah menggunakan media mangga berduri, menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 anak kelompok A A TK Al-Azhar Kecamatan Semen Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016. Diperoleh data kriteria baik pra siklus 14%, kemudian meningkat 20% pada siklus I, pada siklus II meningkat 40%, dan pada akhirnya meningkat menjadi 80% pada siklus III.

Kata Kunci : Mengenal Lambang Bilangan 1-10, Media Mangga Berduri, Anak Kelompok A

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aspek kognitif memegang peranan yang sangat penting dalam diri seseorang, perkembangan kognitif anak usia 3-5 tahun, seringkali juga disebut dengan usia prasekolah, ditandai dengan sikap dan prilaku yang kreatif, bebas dan penuh imajinatif. Pada saat memasuki usia 3 tahun biasanya seorang anak akan semakin mandiri dan mulai mendekatkan diri pada teman-teman sebayanya (Sujiono,2014: 2.11).

Berdasarkan pengamatan peneliti pada anak kelompok A TK IT AL-AZHAR Kecamatan Semen Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016 ditemukan bahwa kemampuan kognitif anak masih terbatas, terbukti dari data yang diperoleh peneliti dari 15 anak ada 2 anak yang mendapatkan ☆☆☆☆, tidak anak yang mendapatkan ☆☆☆, 3 anak yang mendapatkan☆☆, dan 10 anak yang mendapatkan☆.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, peneliti berusaha melakukan penelitian dengan judul **"Mengembangkan Kemampuan Kognitif Mengenal 1-10 Melalui Media Mangga Berduri Pada Anak Kelompok A Tk Al-Azahar Kecamatan Semen Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016"**.

BAB II

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Kognitif

a. Pengertian Kognitf

Kognisi adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menialai dan memepertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognisi berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan minat terutama ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar. Setiap individu menggunakan inteleknya. Kemampuan intelegensilah yang menentukan cepat tindakannya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Kecerdasan merupakan kemampuan mental tertinggi yang dimiliki oleh manusia (Sujiono,2014:1.3).

b. Tahapan perkembangan kognitif Piaget Papalia (dalam Hildayani, 2014: 6.9) adalah:

1) Tahapan sensorimotor (*sensorimotor period*)

dimulai sejak lahir hingga kurang lebih usia 2 tahun.

2) Tahap praoprasional (*preoperational period*) dimulai sejak usia 2 tahun hingga kurang lebih usia 6 atau 7 tahun.
3) Tahap operasi konkret (*concete operations period*) dimulai sejak usia 6 atau 7 tahun hingga lebih usia 11 atau 12 tahun.
4) Tahapan operasi formal (*formal operations period*) dimulai sejak usia 11 atau 12 tahun hingga dewasa.

2. Lambang Bilangan

a. Pengertian Bilangan 1-10

Angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 10). Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda, Tadkirotun (2012:515). Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka (Sudaryanti, 2006: 4)

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Briggs dalam (Sujiono,2014:8.4) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang adapat menyajikan pesan serta mendorong anak untuk belajar. *Media* berasal dari bahasa latin yang artinya *"antara",* pengertian tersebut menggambarkan suatu perantara dalam penyampaian informasi dari suatu sumber kepada penerima. Dalam konteks sekolah, sumber informasi adalah guru dan penerimanya adalah peserta didik.

2. Media Mangga Berduri

a. Pengertian Media Mangga Berduri

Media mangga berduri adalah alat penyampaian informasi, untuk perkembangan kemampuan kognitif anak yaitu mengembangkan mengenal lambang bilangan 1-10. Dengan media mangga berduri

dibutuhkan ketelitian dan ketepatan anak dalam menancapkan lambang bilangan pada gambar yang sesuai dengan jumlahnya.

b. Tujuan pembelajaran dengan menggunakan mediamangga berduri
   1. Melatih fisik motorik halus anak
   2. Melatih ketelitian anak
   3. Melatih bahasa anak
   4. Melatih sosial emosional anak
   5. Mengembangkan kognitif anak, menganalkan lambang bilangan 1-10
   6. Melatih kecekatan,ketepatan, dan kecepatan.

B. Kerangka Berpikir

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang penting bagi anak usia dini dan harus distimulasi sejak dini. Tigkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam perkembangan kognitif di antaranya: mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampa sepuluh, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan1-10.

Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif. Pada anak Kelompok A di TK Al-azhar Kec. Semen Kab. Kediri, Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sangat penting dikuasai oleh anak karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Subjek dan setting penelitian ini dilaksanakan pada TK AL-AZHAR Kecamata Semen Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016. Yang di pusatkan pada anak kelompok A yang berjumlah 15 anak terdiri dari 5 anak perempuan dan 10 anak laki-laki, karena kemampuan kognitif anak kelompok A terutama dalam mengenal lambang bilangan 1-10 belum berkembang dengan baik, maka dari itu perlu untuk meningkatkannya.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang muncul dalam pembelajaran pada anak kelompok A TK AL-AZHAR Kecamata Semen Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016. Model penelitian yang digunakan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu model kemmis dan Mc.Taggart. Dimana konsep penelitian tindakannya berupa perangkat-perangkat yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perancanaan, tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus.

B. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik dan Instrumen yang digunakan

1. Jenis Data Yang Diperlukan.

a. Data tentang kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK AL-AZHAR Kec Semen Kab Kediri tahun pelajaran 2015-2016.

b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilaksanak pada anak didik kelompok A TK AL-AZHAR Kec Semen Kab Kediri tahun pelajaran 2015-2016.

1. Teknik dan instrumen yang digunakan.

a. Data tentang kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan 1-10 anak kelompok A TK Al-azhar Kec Semen Kab Kediri dan dat tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK adalah sebagai berikut:

1) Subyek yang dinilai: anak didik kelompok A TK Al-azhar Kecamatan Semen, Kabupaten Kediri.

2) Kemampuan yang dinilai: kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan 1-10 anak didik kelompok A TK Al-azhar Kecamatan Semen, Kabupaten Kediri.

3) Indikator: Mengenal lambang bilangan 1-10

4) Teknik penilaian: unjuk kerja

Data tentang kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 TK Al-

azhar Kecamatan Semen Kabupaten Kediri tahunpelajaran 2015/2016 dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja dan menggunakan lembar/pedoman unjuk kerja.

C. TEKNIK ANALISIS DATA

A. Tehnik Analisis Data

Tehnik analisis data untuk mengkaji hipotesis tindakan adalah tehnik diskriftif kuantitatifdengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan : tindakan siklus I, tindakan siklus II, tindakan siklus III, langkah-langkah analisis sebagai berikut :

1. Menghitung prosentase anak yang mendapat bintang 1, bintang 2, bintang 3, bintang 4, dengan rumus :

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

   P = presentase anak yang mendapat bintang tertentu

   f = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

   N = jumlah anak keseluruhan

Presentase	Kategori
85-100%	Sangat Baik
71-85%	Baik
65-75%	Cukup
51-65%	Kurang
0-50%	Sangat Kurang

Gambar 3.3 Tabel Kriteria Keberhasilan Anak

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK IT AL-AZHAR melalui permainan racing carpet mulai dari siklus I, siklus II dan siklus III mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dengan membandingkan prosentase peningkatan tingkat keberhasilan pada tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III.

Peningkatan prosentase kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak melalui media mangga berduri] meningkat dari pra tindakan sebesar 14%, siklus I sebesar 20% dengan,

siklus II sebesar 40% dan siklus III sebesar 80% dengan nilai peningkatan 33,33%.

Dengan adanya media mangga berduri dapat mengembangkan aspek kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 anak serta menarik minat anak dalam mengikuti pembelajaran. Terbukti dari Kegiatan pembelajaran anak didik pada setiap siklus sudah menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik.

Kendala belajar anak didik pada setiap siklus sudah bisa teratasi dengan hasil yang lebih baik. Secara umum anak dapat memahami materi pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh mengalami peningkatan yang sesuai dengan harapan. Anak didik memperhatikan penjelasan dari peneliti dan memperoleh hasil pembelajaran yang memuaskan.

B. Pengambilan Simpulan

Dari pembahasan di atas dapat di simpulkan bahwa permainan racing carpet dapat mengembangkan aspek motorik kasar anak serta menarik minat anak dalam mengikuti pembelajaran. Data dari pembahasan di atas menunjukkan hasil yang melebihi batas minimal ketuntasan yakni 80%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi " penerapan media mangga berduri dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 kelompok A TK Al-Azhar Kecamatan Semen Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016" *diterima*

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan pada seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa: Penerapan media "mangga beduri" dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitifmengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Al-azhar Kediri Kecamatan Semen Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian diterima.

B. SARAN

A. Bagi Guru TK

Jika mempunyai masalah pada kemampuan kognitif, mengenal lambang bilangan 1-10, hendaknya melakukan pemecahan masalah yang sama, yaitu menggunakan media mangga berduri, dan juga dapat

ditingkatkan lagi kreatifitas dalam pembuatan media mangga berduri.

C. **Bagi kepala sekolah TK Al-Azhar kediri**

Media mangga berduri ini terbukti efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10, namun media ini belum tersedia di sekolah. Dimohon kepala sekolah memfasilitasi untuk pembuatan media mangga berduri, sehingga media mangga berduri dapat digunakan untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Asrori, Mohammad. 2007. *Psikologi Pembelajaran.* Bandung: CV Wacana Prima

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif*. diTaman Kanak-Kanak.

Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik.* Bandung: PT Remaja

Hariwijaya. 2009. *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*. Yogyakarta: Tugu Publiser

Hildayani, Rini. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

Nurani, Yuliani sujiono. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta:PT Indeks

Karim, Muchtar A. dkk. 2007. *Pendidikan Matematika untuk Anak Usia Dini* Jakarta : Depdikbud.

Sujiono, yuliani nurani. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif.* Tangerangselatan: Unuversitas Terbuka

Sudaryanti. (2006).*Pengenalan Matematika Anak Usia Dini.* Yogyakarta: FIPUniversitas Negeri Yogyakarta

Suyanto,Slamet. (2005).*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional

Sriningsih, N. 2008. *Penbelajaran matematika terpadu untuk anak usia dini*. Bandung: pustaka sebelas

Tadkirotun,Mudfiroh. 2012. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk.* Tangeran : Universitas Terbuka

Tajudin. 2008. *Peningkatan Pemahaman Bilangan Pada Anak Melalui Alat Peraga Pesona Bilangan*

Zaman,badru.2014. *media dan smber belajar PAUD*,jakarta: universitas terbuka

http://kurikulumpaud.blogspot.com/2013/07/*pengertian kognitif-pada paud*.html#.diakses 23 juli 2016

http://www.academia.edu/8714260/Konsep_Bilangan_dan_Lambang_Bilangan_serta_pembelajarannya_di_SDalo_Kecamatan_Kwandang_Kabupaten_Gorontalo_Utara di akses 23 juli 2016

Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Sugiyono, 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: CV Alfabeta.

Sujiono, B. dkk. 2014. *Metode Pengembangan Fisik*. Tanggerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka.

Sujiono, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tanggerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka.

Sunardi dan Sunaryo. 2007. *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus.* Jakarta: Depdiknas.