MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGURUTKAN ANGKA 1–5 MELALUI PERMAINAN TAKE NUMBER PADA ANAK KELOMPOK B KB AL–AMANAH KECAMATAN PESANTREN KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

ARTIKEL SKRIPSI

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

OLEH :

BETTI SUSANTI
NPM: 12.1.01.11.0039

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

Skripsi oleh :

BETTI SUSANTI
NPM. 12.1.01.11.0039

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGURUTKAN ANGKA 1–5 MELALUI PERMAINAN TAKE NUMBER PADA ANAK KELOMPOK B KB AL-AMANAH KECAMATAN PESANTREN KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG-PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal 21 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi.	**ITOT BIAN RAHARJO, S. Pd., M.M.**
NIDN. 0701038303	NIDN. 0718118401

ii

Skripsi oleh :

BETTI SUSANTI
NPM. 12.1.01.11.0039

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGURUTKAN ANGKA 1–5 MELALUI PERMAINAN TAKE NUMBER PADA ANAK KELOMPOK B KB AL-AMANAH KECAMATAN PESANTREN KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal 04 Agustus 2016

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi. :
2. Penguji I : VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi :
3. Penguji II : ITOT BIAN RAHARJO, S.Pd., M.M. :

Mengetahui,
Dekan FKIP UN PGRI KEDIRI

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

iii

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGURUTKAN ANGKA 1–5 MELALUI PERMAINAN TAKE NUMBER PADA ANAK KELOMPOK B KB AL–AMANAH KECAMATAN PESANTREN KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

BETTI SUSANTI
NPM. 12.1.01.11.0039

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UN PGRI, Kediri
Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112 Telp. (0354) 776706

bettisusanti@ymail.com
Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi dan Itot Bian Raharjo, S.Pd., M.M.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pada anak kelompok B KB AL-AMANAH Kota Kediri masih banyak yang belum mampu dan kurang aktif dalam kegiatan mengurutkan angka. Artinya masih perlu adanya bimbingan atau arahan dari guru khususnya upaya meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1-5 pada anak kelompok B KB AL–AMANAH Kecamatan Pesantren Kota Kediri. Untuk mengatasi masalah tersebut diatas, peneliti melaksanakan kegiatan tersebut melalui kegiatan permainan Take Number.

Permasalahan peneliti adalah apakah melalui penggunaan permainan Take Number dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1–5 pada anak kelompok B KB AL–AMANAH Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016 ?.

Dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok B KB AL-AMANAH Kota Kediri. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, menggunakan instrumen berupa, RPPM, RPPH, lembar observasi anak dan lembar observasi guru.

Dalam mengumpulkan data kemampuan mengurutkan angka 1–5 dilakukan pada anak kelompok B KB AL–AMANAH Kecamatan Pesantren Kota Kediri dengan 20 anak, terdiri dari 7 anak laki – laki dan 13 anak perempuan.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa prosentase pada kemampuan mengurutkan angka 1–5 anak yaitu melalui table dari Pra Tindakan prosentase sebesar 30%, siklus I prosentase mencapai 35%, siklus II mencapai 55%, dan siklus III mencapai 85%.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah dengan menggunakan permainan Take Number dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1–5 pada anak kelompok B KB AL–AMANAH Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016 dan mengalami perubahan yang sangat baik dari siklus I, siklus II, ke siklus III.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini direkomendasikan (1) Bagi guru KB untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1–5 pada anak kelompok B KB AL–AMANAH menggunakan permainan yang lebih variatif, (2) Bagi Kepala Sekolah KB hendaknya memberikan media atau permainan yang lebih inovatif untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1–5 pada anak kelompok B KB AL–AMANAH Kecamatan Pesantren Kota Kediri sehingga anak lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu permainan yang terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1–5 adalah permainan Take Number.

Kata Kunci : Mengurutkan Angka 1–5, Number Take.

I. PENDAHULUAN

Masa Anak Usia Dini merupakan masa yang sangat berpengaruh bagi perkembangan manusia karena pada masa ini merupakan masa emas. Dikatakan emas karena pada usia ini anak mudah menerima berbagai stimulasi dalam seluruh aspek perkembangan. Oleh karena itu, Stimulasi yang tepat sangat diperlukan agar anak dapat mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, misalnya kemampuan dalam mengurutkan angka. Salah satu pertumbuhan pada anak usia dini yang berkembang sedikit lambat adalah kemampuan kognitifnya.

Menurut Witherington (dalam Yuliani Nurani Sujiono, dkk., (2011: 16) mengemukakan bahwa "Kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah". Sedangkan, Perkembangan kognitif (perkembangan mental) adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berfikir dari otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami.

Untuk mengoptimalkan hasil belajar pengembangan kognitif anak diperlukan pendekatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Dengan demikian, anak memiliki kesempatan bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaannya secara menyenangkan.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

b. Perkembangan Kognitif

Menurut Pamela Minet (dalam Yuliani Nurani Sujiono. dkk., 2011: 4) mendefinisikan bahwa perkembangan intelektual adalah sama dengan perkembangan mental, sedangkan perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting.

c. Tahapan Perkembangan Kognitif
   1) Tahap Sensori Motor (0-2 Tahun)
   2) Praoperasional (2-7 Tahun)
   3) Konkrit Operasional (7-11 Tahun)
   4) Formal Operasional (11-Dewasa)

d. Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kognitif
   1) Faktor Hereditas/Keturunan
   2) Faktor Lingkungan
   3) Kematangan
   4) Pembentukan
   5) Minat dan Bakat
   6) Kebebasan

2. Angka

a. Pengertian Angka

Angka merupakan lambang dari suatu bilangan. Menurut sriningsih (2008: 62) bilangan meliputi hubungan satu–satu (one-to-one correspondence), berhitung, angka, nilai tempat, operasi bilangan bulat dan pecahan. Menurut Tadkirotun (2012) angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang

merupakan suatu objek yang terdiri dari angka–angka.

b. Kemampuan Mengurutkan Angka.

Mengurutkan (ordering) merupakan kemampuan yang dikuasai anak dalam menyusun dan menghitung setiap objek hanya satu kali secara berurutan, sehingga terdapat proses keteraturan. Ada 4 tipe seriasi, yaitu :

1) Urutan melalui ukuran, bunyi, posisi.
2) Bilangan ordinal seperti ke 1, ke 2, ke 3.
3) Meletakkan sejumlah benda yang berbeda mulai dari yang paling sedikit sampai yang paling banyak.
4) Pasangan 1-1 antara 2 set benda–benda yang berhubungan (dobel seriasi).

3. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur dan bahan mainan yang terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang.

b. Permainan Take Number

Permainan Take Number dalam pembelajaran digunakan sebagai sarana yang digunakan sebagai alat permainan edukatif untuk memudahkan dalam kegiatan proses pembelajaran yang menarik agar ketuntasan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Permainan Take Number merupakan sebuah permainan matematika dalam hal mengurutkan angka. Permainan ini dilakukan secara individu.

c. Cara bermaian permainan Take Number,

a) Peneliti menyiapkan media kegiatan bermain permainan Take Number yaitu sterofom yang sudah dibentuk seperti buah–buahan dan diwarnai kemudian ditempeli tulisan angka.
b) Peneliti mengkondisikan peserta didik dengan membuat barisan kereta api melingkar sambil menyanyikan lagu kereta api.
c) Peneliti mengenalkan angka 1–5 dan memberi contoh kepada peserta didik bagaimana cara melakukan permainan Take Number.
d) Anak–anak diminta mengambil angka 1–5 yang sudah diacak dalam wadah dan kemudian ditempelkan di dinding secara berurutan 1, 2, 3, 4, 5

B. Kerangka Berfikir

Kemampuan mengurutkan angka bagi anak sangat mempengaruhi dalam kehidupan sehari–hari anak. Belajar angka merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi keberhasilan anak dimasa akan datang. Rendahnya kemampuan mengurutkan angka anak dipengaruhi oleh beberapa faktor dari diri anak itu sendiri. Faktor dari luar diri anak yang dapat mempengaruhi kemampuan mengurutkan angka anak misalnya pembelajaran yang kurang menyenangkan, metode yang kurang bervariasi dan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga anak merasa bosan dan jenuh karena setiap hari anak hanya diberikan metode pemberian tugas berupa LKS. Melihat permasalahan

yang ada peneliti memilih permainan Take Number sebagai salah satu metode yang tepat untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Permainan Take Number membantu proses belajar anak dalam hal mengurutkan angka.

III. METODE PENELITIAN

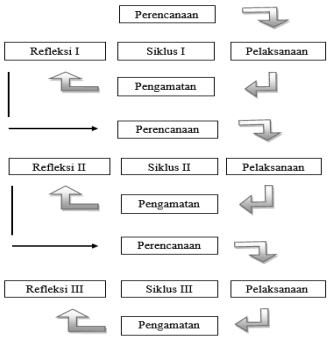
A. Subjek dan *Setting* Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di :
Nama lembaga : KB AL-AMANAH
Kelompok : B (usia 4-5 tahun)
Alamat : Jl. Pesantren No. VI Kelurahan Pesantren Kota Kediri
Jumlah siswa : 20 anak

B. Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan dengan 3 siklus, masingmasing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu :

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Pengamatan
4. Refleksi



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas oleh Kemmis dan Taggart (Sumber: Arikunto, 2010)

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang Dikumpulkan
   a) Data tentang kemampuan mengurutkan angka 1–5 anak kelompok B KB AL–AMANAH Kecamatan Pesantren Kota Kediri.
   b) Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.
2. Teknik dan Instrumen yang Digunakan
   a) Data tentang kemampuan mengurutkan angka 1–5 anak kelompok B KB AL–AMANAH Kecamatan Pesantren Kota Kediri dilaksanakan dengan teknik unjuk kerja menggunakan instrumen pedoman teknik unjuk kerja.

IV. LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Tentang *Setting* Penelitian

Penelitian ini menggunakan tindakan kelas model Kemmis dan Taggart dengan tiga siklus, yang setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Hari/Tanggal : Rabu, 11 Mei 2016
Tempat : KB AL-AMANAH
Kelompok : B
Minggu : II/15
Tema : Alam Semesta
Subtema : Bintang

Aspek Yang Diamati	Pra Tindakan	Siklus I	Angka Peningkatan
Kemampuan Mengurutkan Angka 1 – 5	30 %	35 %	5 %

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Hari/Tanggal : Selasa, 17 Mei 2016
Tempat : KB AL-AMANAH
Kelompok : B
Minggu : II/16
Tema : Alam Semesta
Subtema : Gunung Meletus

Aspek Yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Angka Peningkatan
Kemampuan Mengurutkan Angka 1 – 5	35 %	55 %	20 %

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Hari/Tanggal : Selasa, 24 Mei 2016
Tempat : KB AL-AMANAH
Kelompok : B
Minggu : II/17
Tema : Alam Semesta
Subtema : Pelangi

Aspek Yang Diamati	Siklus II	Siklus III	Angka Peningkatan
Kemampuan Mengurutkan Angka 1–5	55 %	85 %	30 %

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Berdasarkan hasil penilaian kemampuan mengurutkan angka 1-5 menggunakan permainan Take Number pada anak kelompok B KB AL-AMANAH Kecamatan Pesantren Kota Kediri pada siklus I, siklus II, siklus III dapat dilihat pada tabel 4.12., 4.13.

Tabel 4.12. Berikut rangkuman hasil penilaian kemampuan anak dalam mengurutkan angka 1-5.

No	Klasifikasi	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	★ (satu)	50%	40%	20%	0%
2	★★ (dua)	20%	25%	25%	15%
3	★★★ (tiga)	30%	35%	35%	50%
4	★★★★ (empat)	0%	0%	20%	35%
Jumlah		100 %	100 %	100 %	100 %

Tabel 4.13. Perbandingan Prosentase Perkembangan Kemampuan Mengurutkan angka 1-5 pada AnakAntara Pra Tindakan sampai dengan Pelaksanaan Siklus III

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Perkembangan Pra Tindakan dan Siklus I	Perkembangan Siklus I dan Siklus II	Perkembangan Siklus II dan Siklus III
Prosentase Kemampuan Mengurutkan angka 1-5	30%	35%	55%	85%	5%	20%	30%

Penelitian meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1-5 menggunakan permainan Take Number dikatakan berhasil dan hipotesis bahwa permainan Take Number dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1-5 pada anak kelompok B KB AL-AMANAH dinyatakan diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

1. Kendala

Kendala yang dialami peneliti yaitu media yang digunakan mudah patah karena terbuat dari sterofom.

2. **Keterbatasan**

Keterbatasan dalam penelitian ini hanya sedikit yaitu keterbatasan waktu, karena dalam pembelajaran di lembaga KB AL-AMANAH hanya memiliki jangka waktu yang pendek yaitu pukul 08.00–10.00 WIB. Sehingga dalam mengembangkan aspek kognitif masih kurang maksimal.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pada seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa: Penerapan permainan "Take Number" dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1-5 pada anak-anak kelompok B KB AL-AMANAH Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Ajaran 2015/2016.

B. Saran

1. **Bagi Guru KB AL-AMANAH**

Disarankan bagi guru Kelompok Bermain hendaknya dalam kegiatan pengembangan kognitif pada anak dilakukan dengan kegiatan permainan, sehingga anak akan lebih tertarik dan tidak merasa bosan akan kegiatan pembelajaran yang ada.

2. **Kepala Sekolah KB AL-AMANAH**

Bagi lembaga Taman Kanak-kanak khususnya KB AL-AMANAH untuk bisa lebih berinovasi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang ada di KB, terutama kegiatan-kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1-5 pada anak.

3. **Peneliti Selanjutnya**

Bagi Peneliti selanjutnya sebaiknya media yang digunakan terbuat dari bahan yang lebih bagus agar media tahan lama.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Edisi VII*. Yogyakarta: Rineka Cipta.

Gunarti, Winda.2013. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Rineka Cipta.

Montolalu B.E.F,dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Sriningsih. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Sugiyono, 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: CV Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Takdirotun, Mudfiroh. 2012. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk.* Tangerang: Universitas Terbuka.

eprits.uny.ac.id/1390/1/Nunik Sulistiani.pdf. (diakses pada tanggal 29 Januari 2016 pukul 17:14)

https://eprits.uns.ac.id/20155/3/bab_2.pdf. (diakses pada tanggal 27 Januari 2016 pukul 15:43)

http://eprints.uny.ac.id/13036/1/WATIMAH%20PG-PAUD.pdf. (diakses pada tanggal 27 Januari 2016 pukul 15:43)

Simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file-artikel/2015/11.1.01.11.0089.pdf. (diakses pada tanggal 15 Desember 2015)

Kediri, 13 Agustus 2013

Pembimbing I	Pembimbing II
ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi	**ITOT BIAN RAHARJO, S.Pd., M.M**
NIDN. 0701038303	NIDN. 0718118401