MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN LEMPAR BOLA PADA ANAK KELOMPOK A2 TK DEWI SARTIKA KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SKRIPSI

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

OLEH :

AFRIDANI CHAESARIA

NPM. 12.1.01.11.0055

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

Skripsi oleh:

AFRIDANI CHAESARIA

NPM: 12.1.01.11.0055

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN LEMPAR BOLA PADA ANAK KELOMPOK A2 TK DEWI SARTIKA KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

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

Tanggal: 18 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi	Widi Wulansari, M.Pd
NIDN. 0729078402	NIDN. 0724038803

ii

Skripsi oleh :

AFRIDANI CHAESARIA
NPM :12.1.01.11.0055

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN LEMPAR BOLA PADA ANAK KELOMPOK A2 TK DEWI SARTIKA KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 30 Juli 2016

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi :
2. Penguji I : Dema Yulianto, M.Psi :
3. PengujiII : Widi Wulansari, M.Pd :

Mengetahui
Dekan FKIP,

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

iii

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN LEMPAR BOLA PADA ANAK KELOMPOK A2 TK DEWI SARTIKA KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Afridani Chaesaria
12.1.01.11.0055
FKIP – PG-PAUD
afridanichaesaria@gmail.com
Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi dan Widi Wulansari, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti di kelompok A2 TK Dewi Sartika Kecamatan Mojoroto Kota Kediri, ditemukan fakta bahwa salah satu penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 di TK Dewi Sartika adalah kurangnya motivasi dari orangtua. Sehingga di sekolah anak kurang memperhatikan guru dan kurang semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan lempar bola.

Rumusan masalah penelitian ini adalah "Apakah permainan lempar bola dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 pada Anak kelompok A2 di TK Dewi Sartika Kecamatan Mojoroto Kota Kediri?". Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah Mengetahui apakah kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan anak kelompok A2 dapat dikembangkan melalui permainan lempar bola di TK Dewi Sartika Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016 sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu model Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian adalah anak kelompok A2 TK Dewi Sartika Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 14 anak terdiri dari 8 perempuan dan 6 laki-laki. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, yang setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Teknik penilaian dalam penelitian ini menggunakan teknik unjuk kerja, instrument dalam penelitian ini yaitu dengan RPPM, RPPH, instrument observasi anak dan guru.

Hasil penelitian ini adalah dengan menggunakan permainan lempar bola dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A2 TK Dewi Sartika Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian ketuntasan pada tindakan siklus I sebesar 28,57%, dan tindakan Siklus II sebesar 57,15%, sedangkan pada tindakan Siklus III sebesar 92,86%. Hasil tindakan setelah Siklus III melebihi kriteria ketuntasan 75%, maka hipotesis tindakan, diterima.

Kata Kunci

kemampuan kognitif, konsep bilangan 1-10, permainan lempar bola.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik (perkembangan motorik kasar dan motorik halus), kecerdasan (misalnya: daya pikir (kognitif), daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), serta sosial emosional (sikap dan perilaku). Didalam pendidikan anak usia dini semua aspek perkembangan saling berkaitan satu sama lain, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Menurut Piaget (dalam Asmawati, 2012) anak usia TK berada pada tahap praoperasional-konkret yang bertumpu pada pengalaman langsung, sehingga kekhasan belajar anak adalah melalui aktivitas atau kegiatan langsung *(hands on)* dan berkaitan dengan minat dan pengalamannya sendiri. Anak senang mengulang-ulang berbagai kegiatan atau permainan yang sama meskipun rentang perhatian yang pendek. Oleh karena itu, pendidik dapat memfasilitasi melalui kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak didik, karena anak-anak senang mengenal dan mengidentifikasi benda-benda yang berada di lingkungan sekitarnya.

Prinsip perkembangan anak usia dini adalah belajar seraya bermain, bermain seraya belajar. Dengan bermain akan memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan dan berinteraksi sosial, mengekspresikan diri dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyampaikan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreatifitas, sehingga orang dewasa atau guru dapat memberi dukungan bagi perkembangan tersebut dengan berbagai strategi yang dapat diterima anak (Aisyah, dkk 2007).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan di TK Dewi Sartika pada Kelompok A2. Pada saat proses pembelajaran peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru. Pemilihan metode dan jenis permainan yang kurang sesuai dengan minat anak, sehingga dalam proses pembelajaran anak didik cenderung pasif. Dari hasil wawancara guru dengan orangtua diketahui bahwa kurangnya pemahaman anak tentang konsep bilangan yang disebabkan oleh faktor lingkungan yaitu keluarga (orangtua) kurang memotivasi anak dalam belajar, mengajari anak belajar terkadang juga malas, sehingga di sekolah anak kurang memperhatikan guru dan kurang semangat mengikuti proses

pembelajaran. Hal ini ditemukan fakta bahwa salah satu penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Dewi Sartika adalah kurangnya motivasi dari orangtua. Dari 14 jumlah peserta didik kurang dari 50 % anak didik yang belum paham betul dengan konsep bilangan yang diajarkan guru di kelas.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Dewi Sartika, peneliti tertarik untuk meneliti secara langsung pemanfaatan permainan lempar bola sebagai salah satu cara mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan di TK dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi. Permainan ini dianggap mampu memecahkan masalah di atas karena dalam proses pembelajaran, permainan tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi antara guru dan anak didik, akan tetapi terdapat juga suatu respon yang baik dari peserta didik (adanya umpan balik antara guru-anak didik). Penggunaan media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar peserta didik misalnya dengan permainan, sehingga dapat memotivasi anak untuk mengikuti semua proses belajar mengajar dan semua aspek perkembangan dapat tercapai dengan baik. Dari penjelasan di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas.

II. KAJIAN TEORI

A. Pengertian Kemampuan

Menurut Robins (2006) bahwa kemampuan *(ability)* adalah kapasitas individu untuk melaksanakan berbagai tugas dalam pekerjaan tertentu. Seluruh kemampuan seorang individu pada hakekatnya tersusun dari dua perangkat factor yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah keadaan dimana seseorang yang dapat menyelesaikan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan baik secara fisik atau mental.

B. Pengertian Kognitif

Kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah kemampuan berpikir secara kompleks dengan cara mengamati, menilai dan mempertimbangkan yang terjadi secara langsung melalui pengalaman yang dialami anak agar anak memperoleh suatu pengetahuan yang penting. Proses berpikir itu sendiri dapat berubah-ubah sesuai dengan tingkat tahapan perkembangan anak. Tahapan perkembangan anak dalam pembelajaran di TK atau RA disampaikan berlandaskan pada kurikulum.

C. Pengertian Bilangan

Mengajarkan bilangan kepada anak boleh dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak. Fungsi utama pengenalan matematika ialah mengembangkan aspek kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis matematik (Ulum, 2014).

Dengan demikian, kemampuan membilang dan mengenal lambang bilangan merupakan dasar untuk mengoperasikan bilangan pada anak dengan wujud nyata yang sederhana. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak akan terwujud ketika anak sudah memahami betul angka dan bilangannya melalui lingkungan terdekatnya, sejalan dengan kemampuannya akan dapat meningkat ke tahap selanjutnya.

D. Permainan Lempar Bola

Permainan lempar bola (Erlinda, 2014) adalah sebuah media yang digunakan oleh seorang guru atau pendidik dalam mengajar yang berupa suatu permainan dengan menggunakan bola dan kartu angka bergambar yang diletakkan didalam sebuah kotak. Permainan ini sangat menarik minat anak dalam belajar dan menjadi alat bantu bagi anak didik untuk mengingat pelajaran yang diajarkan. Dengan menggunakan permainan ini akan memberikan pengalaman secara langsung kepada anak didik tentang konsep bilangan.

E. Kelengkapan Permainan Lempar Bola

Kelengkapan yang Dibutuhkan untuk Permainan Lempar Bola

a. Alas bola yang terbuat dari kain flanel
b. Bola warna warni dan bola berukuran sedang untuk melempar
c. Kotak kecil untuk tempat kartu angka bergambar
d. Kartu angka bergambar (hanya untuk penunjang saja bila diperlukan)

F. Cara Bermain Permainan Lempar Bola

a. Guru menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk permainan lempar bola.
b. Guru menyusun bola warna-warni menjadi seperti gunung kecil, lalu menyiapkan bola besar untuk melempar.
c. Kotak yang berisikan kartu angka bergambar diletakkan tidak jauh dari tempat melempar bola.
d. Anak-anak membuat barisan dan permainan ini dilakukan secara bergantian, jadi anak harus sabar saat menunggu giliran bermain.

e. Anak-anak mengambil bola besar, lalu melempar kearah gunungan bola, setelah itu anak menghitung berapa bola yang jatuh dan keluar dari kotak.
f. Apabila anak sudah tahu berapa jumlah bola yang keluar dari kotak, kemudian anak berlari menuju kotak dan mengambil kartu yang sesuai.
g. Anak memberitahukan kepada guru tentang apa yang dilakukan benar atau tidak.
h. Guru memberikan pujian kepada anak didik yang mampu melakukan dengan baik dan terus memberi motivasi kepada anak didik yang belum mampu melakukan sampai anak tersebut dapat melakukan dengan baik.
i. Setelah semua anak melakukan permainan dengan baik, guru bersama anak didik merapikan alat-alat permainan lempar bola dan menyimpannya dengan rapi.

G. Metode

Macam-macam metode pengembangan kognitif yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif anak, yaitu bermain, demonstrasi, tanya jawab atau bercakap-cakap menurut Vigotsky (dalam Sujiono, 2014):

1) Metode Bermain

Bermain merupakan bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel.

2) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah suatu penyajian kegiatan pembelajaran dengan penjelasan lisan disertai perbuatan atau memperlihatkan suatu proses tertentu yang kemudian diikuti atau dicoba oleh anak didik. Metode demonstrasi juga dapat diartikan suatu cara memperagakan atau mempertunjukkan sesuatu atau proses kejadian atau peristiwa. Guru dituntut mendemonstrasikan sesuatu harus jelas, alat peraga harus dipersiapkan lebih dulu, agar pada saat mendemonstraskan tidak terhambat atau terganggu.

3) Metode Tanya Jawab atau bercakap-cakap

Metode tanya jawab ialah suatu cara penyajian pembelajaran dengan dalam bentuk pertanyaan dari guru yang harus dijawab oleh anak didik atau sebaliknya. Guru harus berusaha agar anak aktif memberi jawaban atu keterangan bukan guru yang memberi keterangan.

Metode bercakap-cakap atau tanya jawab ini sangat bermanfaat bagi anak PAUD,TK atau RA sebagai salah satu upaya

yang dapat dilakukan guru agar anak berani mengungkapkan pendapat serta berani berbicara di depan umum. Selain itu metode ini mengandung manfaat belajar yaitu mewujudkan kemampuan berbahasa secara reseptif dan ekspresif.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Pra tindakan

Kondisi awal				
Kompetensi Dasar	**Hasil Penilaian**	**Jumlah Anak**	**Tuntas**	**Belum Tuntas**
- Mengenal benda-benda disekitarnya (nama,warna,bentuk,ukuran, pola,sifat, dll) 3.6 - Mengetahui cara memecahkan masalah dan berperilaku kreatif. 3.5-4.5 - Mengenal berbagai karya 3.15	★	8	-	57,14 %
	★★	4	-	28,57 %
	★★★	2	14,29 %	-
	★★★★	0	0%	-
Jumlah		14		100%

Dari hasil data tabel 4.1 dapat dilihat bahwa ketuntasan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 anak didik pada pra tindakan, dari jumlah anak didik sebanyak 14 anak, ada 2 anak (14,29%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 12 anak (85,71%) dinyatakan belum tuntas. Dari prosentase ketuntasan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dan ketuntasan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 belum mencapai 75 %. Oleh karena itu, tindakan penelitian akan dilanjutkan ke siklus I agar kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 berkembang secara signifikan.

B. Siklus I

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	4 anak	28,57%
2.	Belum tuntas	10 anak	71,43%
JUMLAH		**14 anak**	**100 %**

Berdasarkan tabel 4.4 prosentase ketuntasan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 anak didik pada siklus I, dari jumlah anak didik sebanyak 14 anak, 4 anak (28,57%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 10 anak (71,43%) dinyatakan belum tuntas. Dari prosentase ketuntasan ini menunjukkan

bahwa hasil dan ketuntasan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 belum mencapai kriteri ketuntasan 75%, sehingga diadakan perbaikan pada siklus II.

C. Siklus II

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	8 anak	57,15%
2.	Belum tuntas	6 anak	42,85%
JUMLAH		**14 anak**	**100 %**

Berdasarkan tabel 4.7 prosentase ketuntasan belajar anak didik pada siklus II, dari jumlah anak didik sebanyak 14 anak, 8 anak (57,15%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 6 anak (42,85%) dinyatakan belum tuntas. Dari prosentase ketuntasan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dan ketuntasan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 belum mencapai 75%, dengan demikian peneliti dan kolaborator tetap melakukan perbaikan pada siklus III dengan harapan hasil tindakan akan mengalami peningkatan yang lebih positif.

D. Siklus III

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	13 anak	92,86%
2.	Belum tuntas	1 anak	7,14%
JUMLAH		**14 anak**	**100**

Berdasarkan tabel 4.10 prosentase ketuntasan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan1-10 anak didik pada siklus III, dari jumlah anak didik sebanyak 14 anak, 13 anak (92,86%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 1 anak (7,14%) dinyatakan belum tuntas. Dari prosentase ketuntasan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dan ketuntasan belajar telah tercapai melebihi kriteria ketuntasan 75%, sehingga penelitian ini diakhiri pada siklus III.

E. Pengambilan Kesimpulan

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	13 anak	92,86%
2.	Belum tuntas	1 anak	7,14%
JUMLAH		**14 anak**	**100 %**

Dari tabel 4.12 diketahui prosentase ketuntasan belajar anak pada siklus I mencapai 28,57%, pada siklus II mencapai 57,15%, dan pada siklus III mencapai 92,86%. Melalui upaya mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan lempar bola pada anak kelompok A2 TK Dewi Sartika Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016 membawa hasil yang signifikan, karena pada tindakan siklus III ketuntasan belajar mencapai 92,86%. Hasil tindakan setelah siklus III melebihi 75 % maka hipotesis tindakan, diterima.

101 DAFTAR PUSTAKA

Aisyah Siti, dkk. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penilaian.* Jakarta: Rineka Cipta.

Asmawati, Luluk dkk. 2012. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Damanik Erickson. 2015. *Pengertian permainan menurut ahli*. (Online), tersedia.file:///C:/Users/Win7Ult/Downloads/PengertianPermainanMenurutAhliPengertian-PengertianDanInfo.html, diunduh 2 Januari 2016.

Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya.

Erlinda Esti. 2014. *Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar Dan Menangkap Bola PAUD Terpadu Al-Ikhlas I Kabupaten Kepahiang*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Bengkulu: KBGDJ UNIVERSITAS BENGKULU.

http://infodanpengertian.blogspot.co.id.2015 : *Pengertian-kemampuan-ability*.html.

http://oramaido.blogspot.co.id/2013/09/*ptk-tk-peningkatan-kemampuan-pengenalan*.html

http://umibadriyah.blogspot.co.id/2013/12/*perkembangan-fisik-motorik-kognitif*.html diunduh 24 Mei 2016

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

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

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

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Ulum, Irfatul. 2014. *Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Yogyakarta: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.

Utami febriani. 2012. *Karakteristik-perkembangan-anak-usia-dini*. (Online), tersedia: https://febrianiutami0711.wordpress.com, diunduh 01 Februari 2016.

Wahyudin, Uyu,dkk. 2011. *Penilaian Pengembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama

Zoleha, Fitri. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia Dini PAUD Bunga Jempa UPTD SKB Kabupaten Lebong*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Bengkulu: KBGDJ UNIVERSITAS BENGKULU.