MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN RODA PUTAR KELOMPOK A TK PERTIWI JAMPES KECAMATAN PACE KABUPATEN NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH :

NYUYUNG AMBOROWATI
NPM : 12.1.01.11.0209

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

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh

NYUYUNG AMBOROWATI
NPM: 12.1.01.11.0209

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN RODA PUTAR KELOMPOK A TK PERTIWI JAMPES KECAMATAN PACE KABUPATEN NGANJUK 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
Dema Yulianto, M.Psi	**Anik Lestariningrum, M.Pd**
NIDN. 0710078203	NIDN. 0708027803

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh

NYUYUNG AMBOROWATI
NPM: 12.1.01.11.0209

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN RODA PUTAR KELOMPOK A TK PERTIWI JAMPES KECAMATAN PACE KABUPATEN NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 04 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Pers

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dema Yulianto, M.Psi
2. Penguji I : Drs. Kuntjojo, M.Pd, M.Psi
3. Penguji II : Anik Lestariningrum, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN RODA PUTAR KELOMPOK A TK PERTIWI JAMPES KECAMATAN PACE KABUPATEN NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2015/2016

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH :

NYUYUNG AMBOROWATI
NPM : 12.1.01.11.0209

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

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN RODA PUTAR KELOMPOK A TK PERTIWI JAMPES KECAMATAN PACE KABUPATEN NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2015/2016

NYUYUNG AMBOROWATI
nyuyung.amborowati@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas keguruan Dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri

ABSTRAK

NYUYUNG AMBOROWATI, 12.1.01.11.0209 : Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Roda Putar Kelompok A TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi, PG-PAUD, FKIP UNP Kediri, 2016.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pengembangan kemampuan kognitif mengenal bilangan masih didominasi pada pembelajaran klasikal dengan dominasi pada peran guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif dan kurang menyenangkan. Hal tersebut nampak dari anak didik saat mengikuti kegiatan terlihat malas apalagi saat kegiatan mengenal angka yang pada akhirnya hasil belajarpun rendah. Permasalahan penelitian ini adalah apakah pembelajaran melalui permainan roda putar dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bilangan pada anak Kelompok A di TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan subyek penelitian anak didik TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace sejumlah 15 anak. Penelitian dilaksanakan pada Tiga Siklus, menggunakan instrumen berupa RPPH, RPPM, tehnik penilaian / tehnik pengumpulan data, lembar observasi anak, lembar observasi guru.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah : kesimpulan pada Siklus I (1) mendapatkan hasil prosentase 47%, pada siklus II sudah ada peningkatan hasil prosentase yaitu mendapatkan hasil 51,7%, sedangkan pada Siklus III sudah sangat meningkat yaitu dengan diperoleh hasil prosentase 88,3%.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan : (1) permainan roda putar dapat digunakan sebagai alternative media pembelajaran secara kognitif karena telah terbukti meningkatkan kemampuan mengenal bilangan angka 1-10 pada anak kelompok A (2) Hendaknya sekolah dapat memfasilitasi pembelajaran dengan menyediakan saran adan prasarana pembelajaran yang lengkap untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang optimal (3) Penelitian mengenai peningkatan kemampuan mengenal konsep bilngan 1-5 melalui media kartu angka ini masih dari sempurna.

Kata kunci : kemampuan mengenal bilangan 1-10, permainan roda putar

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting peranannya bagi kehidupan manusia, tanpa pendidikan manusia tidak dapat hidup bahagia dan sejalan dengan cita-cita nya baik secara lahir maupun batin. Karimah (2012) Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada prinsipnya pendidikan anak usia dini merupakan wadah bagi anak untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri anak yang dibawa sejak lahir agar dapat berkembang secara optimal. Untuk itu dalam pendidikan anak usia dini perlu dikembangkan lima bidang pengembangan yang harus dikembangkan secara seimbang, antara lain perkembangan social emosional, nilai agama moral, bahasa, kognitif dan fisik motorik.

Berdasarkan paparan diatas maka perlu dilakukan penelitian bagaimana mengembangkan kemamapuan kognitif dalam mengenal bilangan. Oleh karena itu peneliti mengambil judul " Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Roda putar Kelompok A TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk."

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kreatifitas guru menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan.
2. Kurang menariknyan media dan permainan bagi anak.
3. Anak kurang termotivasi dan bermain sendiri dan asyik bercanda dengan temannya.
4. Kurang aktifnya peranan orang tua dalam mengenalkan bilangan kepada anak.

C. Pembatasan Masalah

Bahwa secara umum dapat dinyatakan belum berkembangnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan, seperti menyebutkan,dan menunjukkan bilangan 1 – 10, karena terkadang anak sering lupa dari bentuk bilangan tersebut. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mencoba mengadakan sebuah penelitian tindakan kelas (PTK) untuk setidaknya mampu mengatasi permasalahan yang selama ini dihadapi, khususnya tentang mengenal bilangan 1 – 10. Oleh karena itu peneliti mengajukan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai berikut : " Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Roda putar Kelompok A Tk Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk."

D. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang dirumuskan dalam penulisan penelitian ini adalah " Apakah penerapan permainan roda putar dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemamapuan kognitif anak mengenal bilangan 1 – 10 kelompok A TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016 ?"

E. Tujuan Penelitian

1. Memperoleh data tentang kemampuan kognitif anak kelompok A TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.
2. Melakukan tindakan berupa penerapan permainan roda putar dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan kognitif anak.
3. Mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif anak kelompok A TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk sesudah dilakukan tindakan.

4. Mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk antara waktu sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoritis :
   Penelitian ini dapat menyumbangkan teori dalam pembelajaran mengembangkan kemampuan kognitif mengenal bilangan 1 – 10 melalui permainan roda putar.
2. Kegunaan praktis :
   a. Kegunaan bagi anak : diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal bilangan 1 – 10 secara oktimal.
   b. Kegunaan bagi guru : diharapkan dapat menjadi masukan dalam meningkatkan kegiatan belajar anak agar dapat menentukan strategi pengajaran melalui permainan roda putar.
   c. Kegunaan bagi sekolah : diharapkan dapat menjadi bahan tambah atau masukan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam penggunaan media atau metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya.

G. Hipotesis Tindakan

Tindakan guru berupa penerapan permainan roda putar sebagai upaya mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan 1-10 kelompok A TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran, maka diperlukan pembuktian agar penerapan permainan roda putar dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan 1-10 melalui permainan roda putar kelompok A TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015-2016.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

a. Pengertian kognitif

Pada dasarnya istilah intilek sama pengertiannya dengan istilah kognisi. Kognisi adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognisi berhubungan dengan tingkat kecerdasan atau intelegensi yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditunjukkan kepada ide - ide dan belajar. Kognisi dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta , kemampuan berbahasa serta daya ingat menurut Tedjasaputra, (dalam Nurani, 2008).

b. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Minet (dalam Nurani, 2008 : 1.4) Perkembangan kognitif adalah perkembangan Pikiran, sedangkan pikiran adalah bagian berpikir dari proses berpikir dari otak yang digunakan untuk mengenali dan memahami sebagian dari hasil belajar sesuai dengan potensi yang ada pada diri anak.Kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf – syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Anak yang mengalami kesulitan dalam proses akan sangat sulit untuk memahami sesuatu dan tidak akan terbentuk sebuah pengertian (Yamin, dkk : 33).

c. Tahapan-Tahapan Perkembangan Kognitif

Menurutut Piaget (dalam Fadilah dkk, 2013 : 63) sebagai berikut :

1. MasaSensori Motorik (usia 0 – 2,5 tahun)
2. Masa Pra- Oprasional (usia 2-7 tahun).
3. Masa Konkreto- prarasional (7 – 11 tahun)
3. Masa Operasional (11-dewasa)

d. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Kemampuan Kognitif Anak Usia 4 - 5 Tahun
2. Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun

e. Pentingnya Anak Memiliki Kemampuan Kognitif

Menurut Nurani (2008 : 1.22) perlunya mengembangkan kognitif pada anak sebagai berikut :

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran – pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dangan peristiwa yang lain
4. Agar anak memahami berbagai simbol – simbol yang tersebar di dunia sekitarnya
5. Agar anak mampu melakukan penalaran – penalaran baik yang terjadi secara proses alami (spontan) ataupun melalui proses ilmia (percobaan)
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

a. Faktor – faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, menurut Susanto (2011 : 59) sebagai berikut:

1. Faktor *Hereditas* / keturunan
2. Faktor Lingkungan
3. Kematangan
4. Pembentukan
5. Minat dan Bakat

b. Metode Permaian Berhitung Permulaan.

Metode yang digunakan dalam permainan berhitung adalah salah satu kunci pokok dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang akan dilakukan oleh anak. Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan, anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang suatu dengan jumlah benda – benda, pengenalan bentuk lambang dan memecahkan sesuai lambang bilangan.

2. Permainan Roda putar

a. Pengertian Bermain

Bagi anak bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasikkan. Melalui aktifitas bermain sehingga pekerjaan terwujud. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak ia kenal sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat di perbuatnya sampai ia mampu melakukannya.

b. Pengertian Roda Putar

Pengertian roda putar adalah obyek yang berbentuk lingkaran, yang bersama dengan sumbu dapat menghasilkan sutu gerakan dengan gesekan kecil dengan cara bergulir.

c. Nilai bermain bagi anak

Frank dkk dikutip Hildebrand dkk, (dalam Nurani, 2008 : 76) mengemukakan bahwa :

1. Bermain membantu pertumbuhan anak

2. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela
3. Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak
4. Bermain memberi dunia khayal yang dapat dikuasai
5. Bermain mempunyai unsur petualangan didalamnya

d. Manfaat permainan matematika dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, Nurani (2008 : 11.5)

1. Membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan
2. Menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal
3. Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

e. Faktor – faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain

Menurut Hurlock dikutip Mayke, (dalam Martuti, 2001 : 57) adalah

1. Kesehatan
2. Perkembangan motorik
3. Intelegensi
4. Jenis kelamin
5. Lingkungan dan taraf ekonomi
6. Alat permainan.

f. Bahan atau alat yang perlu di siapkan dalam permainan roda putar

Agar proses belajar berjalan dengan lancar maka guru harus menyiapkan alat atau sumber sumber belajar yang dapat menunjang pembelajaran dalam permainan roda putar antara lain :

1. Triplek
2. Kain planel
3. Lem kastol
4. Kertas warna
5. Perekat

g. Prosedur permainan roda putar

Adapun prosedur yang ditempuh dalam permainan roda putar adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan alat atau sumber belajar yang dapat mendukung dalam proses kegiatan.
2. Guru mengajak anak untuk melakukan percobaan dengan cara memberi contoh cara menggerakkan atau memutar permainan roda putar sesuai arah jarum jam.
3. Guru mengajak anak untuk berhitung sesuai dengan bilangan atau angka 1 – 10 yang ada pada permainan roda putar.

h. Fungsi Permainan roda putar bagi perkembangan anak

Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak menurut Ismail (dalam Masruroh 2009:25), kegiatan bermain sangat penting untuk anak usia dini karena banyak manfaat atau fungsinya yakni :

1. Mengembangkan rasa ingin tahu, dan rasa senang
2. Mengembangkan kemampuan anak untuk mengenal dan mengingat bilangan 1 - 10.
3. Mengembangkan kemampuan anak untuk berhitung.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti menemukan hasil penelitian yang sudah pernah ada, yaitu penelitian sejenis yang dilakukan oleh Masruroh (2015) yang berjudul "meningkatkan Kemampuan Berhitung angka 1-10 melalui permainan ulat angka pada anak kelompok A TK Budi Utomo Desa Kalipang Kecamatan Grogol Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014-2015. Dengan subjek penelitian 20 anak kelompok A. Tehnik penelitian tersebut menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dengan 3 siklus. Dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan roda putar dapat meningkatkan kognitif anak kelompok A TK Budi Utomo Desa Kalipang Kecamatan Grogol

Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014-2015.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Naimatul Hidayati (2014) yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok A TK Pertiwi II Desa Gondang Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2013 – 2014" Dengan subjek penelitian 12 anak kelompok A. Tehnik penelitian tersebut menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dengan 3 siklus. Dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan kartu angka dapat meningkatkan kognitif anak kelompok A TK Pertiwi II Desa Gondang Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2013 – 2014.

C. Kerangka Berpikir

Mengenal bilangan dengan melalui permainan roda putar sangat efektif sekali untuk mengenalkan angka pda anak dan juga menarik perhatian anak untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya.

Permainan roda putar merupakan permainan untuk mengenalkan bilangan dari 1 – 10 pada anak kelompok A TK Pertiwi Jampes dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, serta memudahkan tujuan pembelajaran cepat tercapai. Selain itu anak akan memperoleh pengalaman yang menarik dan menyenangkan dan merupakan cara dinamis untuk belajar mengenal bilangan. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menarik perhatian anak untuk belajar mengenal bilangan adalah dengan menggunakan metode permainan roda putar.

III METODE PENELITIAN

A. Subjek atau Setting Penelitian

Subyek dan setting penelitian ini dilakukan di Kelompok ATK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016, yang berjumlah 15 anak terdiri dari 7 anak laki – laki dan 8 anak perempuan, karena kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan 1 - 10 di Kelompok A TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk masih belum berkembang, maka dari itu perlu usaha untuk meningkatkannya..

B. ProsedurPenelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran pada anak kelompok A TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk. Model penelitian yang digunakan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu model Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Arikunto, 2007). Dimana konsep penelitian tindakannya berupa perangkat-perangkat yang terdiri dari empat komponen, yaitu :

1. Perencanaan Tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Pengamatan (observasi)
4. refleksi

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data Yang Diperlukan.
   a. Data tentang kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan 1 – 10, data pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilaksanakan pada anak didik kelompok A TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk..
2. Teknik dan Instrumen yang digunakan.
   a. Data tentang kemampuan Mengenal Bilangan 1 – 10 Kelompok A TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupeten Nganjuk dan data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK adalah sebagai berikut :
      1. Subyek yang dinilai : Anak didik Kelompok A TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.
      2. Kemampuan yang dinilai : Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bilangan 1 – 10

Kelompok A Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.
3. Indikator : Menyebutkan dan menunjukkan bilangan 1- 10
4. Teknik Penilaian : Penugasan
5. Prosedur :
   1. Penugasan
   2. Observasi

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang tiga dan bintang empat) antara waktu sebelum dilakukan tindakan : tindakan siklus I, tindakan siklus II, tindakan siklus III. Langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

1. Menghitung prosentase anak yang mendapat bintang 1, bintang 2, bintang 3, bintang 4, dengan rumus :
   $P = \frac{f}{N} \times 100\%$
2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III.

E. Rencana Jadwal Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada :

1. Bulan Nopember : Pengajuan Judul
2. Bulan Desember-Pebruari : Penyusunan Proposal BAB I-III
3. Bulan Pebruari : Seminar Proposal
4. Bulan April : Pelaksanaan Penelitian
5. Bulan Juni-Juli : Penyusuna Skripsi BAB IV-V
6. Bulan Agustus : Ujian Skripsi.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi Jampes Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk pada anak kelompok usia 4-5 tahun, hal ini karena peneliti juga sebagai guru di kelompok tersebut. Peserta didik pada kelompok tersebut berjumlah 15 anak, yang terdiri dari 8 Perempuan dan 7 laki-laki.

Kondisi anak pada saat kegiatan pembelajaran sudah siap untuk melaksanakan kegiatan dengan jumlah anak didik 15 anak dengan keadaan masuk semua.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

   Dalam hal ini peneliti membuat rencana-rencana yang akan dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dan metode yang telah diuraikan dalam bab terdahulu yaitu berupa rancangan pembelajaran dari siklus 1 sampai dengan siklus 3 .
2. Pelaksanaan Tindakan pembelajaran siklus 1

   Berikut adalah uraian data yang telah terkumpul dari siklus 1.

   1. Tahap Perencanaan
      a. Rencana Kegiatan Harian yaitu :
      Kelompok : A
      Semester : II
      Hari / tanggal : Jum'at, 22 April 2016
      Tema : Negaraku
      Sub tema : Lambang negara
      Indikator : (KOG. 33) Menunjukkan lambang bilangan 1-10.
2. Pelaksanaan Tindakan pembelajaran siklus II
   a. Rencana Kegiatan Harian yaitu :
   Kelompok : Anak usia 4 - 5 tahun
   Semester : II
   Hari / tanggal : Sabtu, 30 April 2016
   Tema : Alam Semesta
   Sub tema : Bumi, langit, bintang, bulan, matahari
   Indikator : (KOG.33) Menunjukkan

lambang bilangan 1-10
Metode : Penugasan

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran siklus III
   a. Rencana Kegiatan Harian yaitu :
      Kelompok : A
      Semester : II
      Hari / tanggal : Sabtu, 7 Mei 2016
      Tema : Alam Semesta
      Sub tema : Kehidupan yang ada di pesisir, perkotaan, perdesaan
      Indikator : (KOG.33) Menunjukkan lambang Bilangan 1-10
      Metode : Penugasan
   b. Menyiapkan Materi
   c. Lembar penilaian penugasan Anak
   d. Lembar Observasi Guru

C. Pembahasan dan Penarikan Kesimpulan Hipotesis Tindakan

SIKLUS I

Berdasarkan analisis hasil pengelolaan data yang dibuat dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama menunjukkan daya serap yang belum baik. Guru sudah berusaha namun masih banyak kelamahan – kelemahan diantaranya anak didik belum bisa menyebutkan dan menunjukkan bilangan 1 – 10 dikarenakan anak masi belum bisa menghafal dari bentuk – bentuk bilangan tersebut.

Siklus II

Kegiatan pembelajaran anak didik pada siklus II dapat diketahui pada pembelajaran yang dilakukan sudah menunjukkan hasil yang meningkat atau lebih baik. Hal ini merupakan hal yang menggembirakan bagi guru.

Tabel
Rekapitulasi Hasil Penilaian Penugasan Anak Dalam Mengenal Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Roda putar

No	Siklus	Nilai Perkembangan Anak Didik				Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Anak
		★	★★	★★★	★★★★	
1.	I	7	4	3	1	47%
2.	II	3	4	6	2	51,7%
3.	III	0	3	4	8	88,3%

Dari tabel 4.7 diatas menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1 – 10 melalui permainan roda putar, memiliki dampak positif pada diri anak didik, seperti anak mulai mampu berhitung dan menunjukkan bilangan 1-10 melalui permainan roda putar dan menumbuhkan minat belajar anak lebih aktif lagi.

D. Kendala dan Keterbatasan

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti masih menemui beberapa kendala dan keterbatasan sebagai berikut :

1. Kendala

Membutuhkan waktu yang lama dalam kegiatan belajar mengajar, karena anak-anak kurang memusatkan pembelajaran mengenal bilangan 1 – 10 melalui permainan roda putar, anak didik hanya merasakan bersenang-senang dan bermain tanpa memahami tujuan pembelajaran, serta dalam pembuatan permainan roda putar ini membutuhkan biaya dan waktu yang cukup lama.

2. Keterbatasan

Kurang tersedianya media atau permainan yang baru untuk menunjang pembelajaran anak agar merasa termotivasi dalam belajar dan tidak merasa bosan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Pertiwi Jampes Kecamatan

Pace Kabupaten Nganjuk melalui penggunaan media roda putar. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan yang dialami dalam penelitian yang dilakukan peneliti, Siklus I, Siklus II dan Siklus III.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan di atas, untuk mencapai keberhasilan pembelajaran disarankan sebagai berikut :

1. Bagi Pendidik

   Media roda putar dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran secara kognitif karena telah terbukti meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan angka 1-10

2. Bagi Sekolah

   Hendaknya sekolah dapat memfasilitasi pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang lengkap.

3. Penelitian Selanjutnya

   Penelitian mengenai peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui media roda putar ini masih jauh dari sempurna,.

DAFTAR PUSTAKA

Asmani Ma'mur Jamal. 2009. Manajemen Strategi Pendidikan Anak Usia Dini. DIVA Press.

Fadillah Muhammad, dkk. 2013. Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD. Ar-Ruzz Media.

Hurlock, Elizabeth, 2010. Child Development New York. Mc. Graw Hild, Inc.

Karimah Nurul, 2012. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (online) tersedia. www.academiaedu/88/9056/

Martuti A. 2008. Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk. Kreasi Wacana.

Masruroh. 2015. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka 1-10 melalui Permainan Ulat Angka. Skripsi (tidak dipublikasikan) Universitas PGRI Kediri.

Martinis Yamin, dkk. Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini.

Santi Danar. 2009. Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktek. PT. Indeks

Seefeldt Carol. Dkk. 2008. Pendidikan Anak usia Dini. PT. Macana Jaya Cemerlang.

Yuliani Nurani Sujiono. 2008. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta. Universitas Terbuka

Yuliani Nurani Sujiono. 2012. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. PT Indeks Jakarta.

Susanto Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta. Kencana

Trianto. 2011. Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik. Kencana Prenada Media Group.

Yulianti Dwi. 2010. Bermain Sambil Bel Sains Di Taman Kanak-Kanak. Indeks.

Yus Anita. 2011. Model Pendidikan Anak Usia Dini. Kencana Prenada Media Group.

Yus Anita. 2012. Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak. Kencana Prenada Media Group.

Muntiah Diana, 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Kencana Prenada Media Group.

Reys (1998). Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Berbagi Ilmu Psikologi (online) tersedia weebly.com. diunduh 22 April 2016 Raice, 2013.

Kediri, 04 Agustus 2016

Pembimbing I

Dema Yulianto, M.Psi
NIDN. 0710078203

Pembimbing II

Anik Lestariningrum, M.Pd
NIDN. 0708027803