MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA MELALUI METODE BERMAIN DENGAN MEDIA KERETA ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A RA. MIFTAHUL HUDA PROYUDO KECAMATAN GARUM – KABUPATEN BLITAR

SKRIPSI

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

OLEH :

PUSPA WENNY SNIPERTIWI
NPM:12.1.01.11.0318

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

Skripsi oleh:

PUSPA WENNY SNIPERTIWI

NPM: 12.1.01.11.0318

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA MELALUI METODE BERMAIN DENGAN MEDIA KERETA ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A RA. MIFTAHUL HUDA PROYUDO KECAMATAN GARUM – KABUPATEN BLITAR

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

Skripsi oleh:

PUSPA WENNY SNIPERTIWI
NPM: 12.1.01.11.0318

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA MELALUI METODE BERMAIN DENGAN MEDIA KERETA ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A RA. MIFTAHUL HUDA PROYUDO KECAMATAN GARUM – KABUPATEN BLITAR

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Tanggal: 29 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. Penguji II : **Widi Wulansari, M.Pd** (.....)

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

ii

Abstrak

Puspa Wenny Snipertiwi : Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Angka Melalui Metode Bermain Dengan Media Kereta Angka Melalui Metode Bermain Dengan Media Mereta Angka Pada Anak Kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo Kecamatan Garum Kabupaten Blitar, Skripsi, PG-PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2016.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan kognitif dalam mengenal angka anak kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo masih didominasi oleh aktifitas klasikal dengan dominasi peran guru. Sehingga suasana kelas yang terkesan monoton, pasif dan membosankan. Hal tersebut dapat dilihat dari motivasi peserta didik yang rendah, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar anak yang juga rendah.

Permasalahan penelitian ini adalah, apakah penerapan metode bermain dengan media kereta angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka pada anak kelompok A RA Miftahul huda Proyudo Kecamatan Garum Kabupaten Blitar?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo Kecamatan Garum Kabupaten Blitar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, menggunakan instrumen berupa RKM dan RKH, lembar observasi anak, lembar observasi guru dan hasil penelitian kemampuan anak. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah bahwa (1) Kemampuan mengenal angka anak kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo pada waktu pra tindakan masih rendah dengan nilai ketuntasan 50%. (2) Peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan metode bermain dengan media kereta angka sebanyak 2 siklus. (3) Peneliti mengumpulkan data kemampuan mengenal angka anak selama tindakan dengan hasil siklus I prosentase ketuntasan anak sebesar 70% dan pada siklus II sebesar 80%. (4) Kemampuan mengenal angka pada anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan mengalami peningkatan secara signifikan yaitu sebesar 30% atau dengan kata lain dari 10 anak hanya 2 anak yang belum tuntas. Demikian hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima.

Kata kunci : kemampuan kognitif, mengenal angka, metode bermain, media kereta angka

I. PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini meliputi beberapa aspek diantaranya aspek pertumbuhan fisik dan perkembangan motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosio emosional, aspek perkembangan bahasa, serta aspek perkembangan moral agama. Pengembangan seluruh aspek-aspek tersebut secara menyeluruh dan berkesinambungan menjadi suatu hal yang sangat berarti. Dalam memberikan stimulasi untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut, tentulah pemahaman akan konsep dasar berkaitan dengan hal tersebut sangat diperlukan.

Untuk itulah, penelitian ini berkaitan dengan konsep dan teori serta strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan dasar anak usia dini terutama pada perkembangan kemampuan kognitif. Upaya pengembangan kognitif dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain yaitu melalui pengenalan angka pada anak didik. Pengenalan angka tersebut dapat dilakukan melalui metode bermain. Selain itu, pelaksanaannya juga harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan, sehingga kemampuan kognitif dalam mengenal angka menjadi lebih baik.

Sementara itu, di RA Miftahul Huda Proyudo Kecamatan Garum Kabupaten Blitar untuk kemampuan kognitif dalam mengenal angka masih rendah, hal ini disebabkan karena masih menggunakan media yang sederhana. Para pendidik menggunakan media yang ada di dalam lingkungan sekolah misalnya pensil, kapur, buku dan jepit, sehingga media tersebut membuat anak merasa bosan untuk mengenal angka secara baik. Kemampuan kognitif dalam mengenal angka yang masih rendah ini, juga di dapat dari data di kelompok A ditunjukkan dari 10 anak yang mendapatkan nilai bintang 4 tidak ada, dan yang mendapat nilai bintang 3 hanya 1 anak, sedangkan yang mendapat bintang 2 ada 6 anak, dan yang mendapat bintang 1 ada 3 anak. Dari data ini, menunjukkan bahwa anak yang mendapat nilai bintang 2 dan bintang 1 lebih banyak, yang artinya kemampuan kognitif dalam mengenal angka masih rendah, dan untuk penilaian belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan untuk pembelajaran mengenal angka.

Di dalam persiapan pembelajaran mengenal angka ini disesuaikan dengan karakteristik anak, perkembangan fisik dan psikologis anak didik usia dini, keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana dan prasarana. Pendidikan sangat mendukung keberhasilan pembelajaran. Kegiatan mengenal angka ini berguna untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas anak didik sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mengenal angka merupakan bagian yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari–hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar pengembangan kemampuan mengenal angka.

Dari ketidak berhasilan tersebut, maka peneliti berupaya untuk menuntaskan kemampuan kognitif dalam mengenal angka dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Angka Melalui Metode Bermain Dengan Media Kereta Angka Pada Anak Kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo Kecamatan Garum Kabupaten Blitar", sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak didik, yang nantinya akan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar anak didik.

Identifikasi Masalah

1. Keterbatasan alat peraga edukatif (APE) dalam kegiatan pembelajaran.
2. Ketika kegiatan permainan, anak didik sulit di ajak konsentrasi.
3. Kurang tertariknya dalam memahami kemampuan kognitif terutama kemampuan mengenal angka.

Pembatas Masalah

1. Penelitian ini hanya diajukan pada anak didik kelompok A RA MIFTAHUL HUDA PROYUDO Kecamatan Garum Kabupaten Blitar.
2. Fokus penelitian hanya dilakukan pada kemampuan kognitif dalam mengenal angka.
3. Metode yang dipakai dalam mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka yaitu metode bermain.
4. Media yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas yaitu permainan dengan menggunakan media kereta angka.

"Apakah penerapan metode bermain dengan media kereta angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka pada kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo yang bertempat di Kecamatan Garum Kabupaten Blitar?"

Tujuan Penelitian

1. Memperoleh data anak didik mengenai kemampuan kognitif dalam mengenal angka pada anak kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo Kecamatan Garum Kabupaten Blitar sebelum kegiatan.
2. Melakukan tindakan melalui metode bermain dengan media kereta angka dalam pembelajaran sebagai upaya mengembangkan kualitas kemampuan mengenal angka pada anak didik kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo Kecamatan Garum Kabupaten Blitar.
3. Mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif dalam mengenal angka pada kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo Kecamatan Garum Kabupaten Blitar sesudah dilakukan tindakan.
4. Membandingkan hasil kemampuan kognitif dalam mengenal angka pada anak kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo Kecamatan Garun Kabupaten Blitar antara waktu sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai pedoman pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya tentang penerapan mengenal angka melalui metode bermain dengan media kereta angka yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak didik. Selain itu dapat digunakan sebagai bahan bacaan dan dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

   Penelitian ini sangat bermanfaan bagi anak didik, guru dan sekolah.

   a. Bagi anak didik
      1) Meningkatkan inisiatif anak untuk belajar mengenal angka melalui kegiatan bermain sambil belajar.
      2) Meningkatkan kemampuan anak dalam mengkonsepkan media atau benda dengan bilangan angka.

   b. Bagi Guru
      1) Menambah wawasan tentang rangsangan yang tepat dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka.
      2) Menambah pengetahuan dalam memilih dan menggunakan alternatif pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi tentang angka.
      3) Mampu melakukan perencanaan, melaksanakan dan mengevaluasi kemampuan anak didik.

c. Bagi Sekolah
   1) Dapat lebih mengetahui bagaimana memfasilitasi anak yang ada hubungannya dengan kemampuan kognitif anak usia anak.
   2) Memberikan kesempatan kepada para guru untuk berkembang membuat inovasi baru.
   3) Masyarakat akan lebih percaya dan mendukung sekolah karena mutunya sangat bagus dengan adanya cara pembelajaran yang kreatif.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat ditarik hipotesis sebagai berikut: Penerapan metode bermain dengan media kereta angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka pada anak kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo Kecamatan Garum Kabupaten Blitar.

II. Metode Bermain

A. Pengertian Metode

Metode (dalam Sujiono, 2014:7.3) adalah cara menyampaikan atau mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan perkembangan anak usia dini sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik.

B. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dapat dikatakan bahwa anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:697) yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak).

III. Hasil dan Kesimpulan

A. Gambaran Selintas *Setting* Penelitian

Penelitian dilaksanakan di RA. Miftahul Huda Proyudo Kecamatan Garum Kabupaten Blitar.

Penelitian dilaksanakan pada anak didik kelompok A yang berjumlah 10 anak, yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan didalam kelas, dengan menggunakan metode bermain dengan media kereta angka.

B. Deskriptif Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

   Deskripsi penelitian secara umum dengan pembelajaran mengenal angka melalui permainan kereta angka anak didik akan lebih semangat dalam kegiatan mengenal angka. Desain penelitian terdiri dari dua siklus secara berulang-ulang yang meliputi siklus I dan siklus II

2. Pelaksanaan tindakan

   Siklus I

   a. Tahap Perencanaan

      1) Peneliti membuat rencana pembelajaran sesuai dengan tema (RKH,RKM)
      2) Peneliti menyiapkan skenario untuk bermain kereta angka
      3) Peneliti menyiapkan lembar observasi guru
      4) Peneliti menyiapkan lembar evaluasi
      5) Peneliti menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan

   b. Tahap Tindakan

      Pelaksanaan tindakan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada hari senin, tanggal 16 Mei 2016 pada anak kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo Kecamatan Garum Kabupaten Blitar.

      Prosentase Ketuntasan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal angka Anak Pada Siklus I

No	HASIL PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	JUMLAH	PROSENTASI
1	Tuntas	7	70%
2	Belum Tuntas	3	30%
	Jumlah	10	100%

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

   a. Tahap Perencanaan

      Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pembelajaran dan peralatan yang mendukung seperti RKM, RKH yang sesuai dengan tema di bawah ini :

Kelompok : A
Semester/minggu : II/II
Hari/tanggal : Selasa, 17 Mei 2016
Tema : Trasnportasi
Sub tema : Macam-macam guna Trasnportasi

b. Tahap tindakan

Pelaksanaan untuk siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 17 Mei 2016

Prosentase Ketuntasan Hasil Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Angka Anak Pada Siklus II

No	HASIL PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	JUMLAH	PROSENTASE
1	Tuntas	8	80%
2	Belum Tuntas	2	20%
	Jumlah	10	100%

C. Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan pada siklus I sampai siklus II terdapat penjelasan tentang peningkatan hasil pembelajaran mengenal angka melalui metode bermain yang digunakan oleh peneliti melalui kegiatan bermain kereta angka.

Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan ketuntasan belajar dalam mengenal angka anak belum tampak hal ini dikarenakan pada kegiatan siklus I anak masih mengalami kesulitan, selanjutnya pada siklus II ketuntasan belajar anak dalam mengenal angka meningkat, mencapai prosentase 80% melebihi prosentase yang diharapkan oleh peneliti yaitu 75%. Data tentang hasil penilaian kegiatan bermain kereta angka sebelum dan sesudah dilakukan tindakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

HASIL PENILAIAN
Kemampuan Mengenal Angka Pra Tindakan Sampai Dengan Tindakan Siklus II Pada Anak Kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo Kecamatan Garum Kabupaten Blitar

No	HASIL PENILAIAN	PRA TINDAKAN	TINDAKAN SIKLUS I	TINDAKAN SIKLUS II
1	☆	20%	10%	0%
2	☆ ☆	30%	20%	20%
3	☆ ☆ ☆	30%	30%	30%
4	☆ ☆ ☆ ☆	20%	40%	50%
	JUMLAH	100%	100%	100%

Berdasarkan tabel di atas hasil yang dicapai dengan penggunaan metode bermain kereta angka dalam pembelajaran dapat mempermudah anak dalam kegiatan mengenal angka sehingga ketuntasan belajar anak akan tercapai. Hal ini dibuktikan bahwa dari data yang diperoleh dari siklus II adalah sebanyak 80% atau 8 anak sudah memenuhi kriteria ketuntasan sedangkan 20% atau 2 anak belum memenuhi kriteria karena masih mendapat bintang 2, karena anak belum memahami angka dengan baik sering lupa ketika ditanya dan ketika menjawab pertanyaan masih harus dengan bantuan guru.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah serta hasil temuan penelitian, maka hipotesis yang berbunyi melalui penerapan metode bermain dengan media kereta angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka pada anak kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo Kecamatan Garum Kabupaten Blitar.

SIMPULAN

Dari hasil kegiatan pemebelajaran yang telah dilakukan selama 2 (dua) siklus dan berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis dan hasil penguji selanjutnya dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan mengenal angka anak kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo pada waktu pra tindakan masih rendah dengan nilai ketuntasan 50%.
2. Peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan metode bermain dengan media kereta angka sebanyak 2 siklus.
3. Peneliti mengumpulkan data kemampuan mengenal angka anak selama tindakan dengan hasil siklus I prosentase ketuntasan anak sebesar 70% dan pada siklus II sebesar 80%.
4. Kemampuan mengenal angka pada anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan mengalami peningkatan secara signifikan yaitu sebesar 30% atau dengan kata lain dari 10 anak hanya 2 anak yang belum tuntas.

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya tindakan pembelajaran melalui kegiatan bermain kereta angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A RA Miftahul Huda Proyudo Kecamatan Garum Kabupaten Blitar, peningkatan perkembangan kemampuan mengenal angka anak dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata sebelum

tindakan, setelah tindakan siklus I dan setelah tindakan siklus II, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima.

IV. Daftar Pustaka

Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, TK* Bandung: CV. Yrama Widya.

Depdiknas, 2004. *Materi Pelatihan Terintergrasi Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Depdiknas.

Depdiknas, 2007. *Permainan Berhitung Permulaan.* Jakarta: Depdikbud.

Diane Trister Dodge, Laura J, Colker, Cate. 2008. *The Creative Curriculum for Preschool*. Teaching Strategies.

Mutia, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, Prenada Media Goup

Hakikat Anak Usia Dini. Tersedia: https://paudonline.wordpress.com/2012/09/26/hakikat-pendidikan-anak--dini di unduh tanggal 25 mei 2016

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

Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003. *Pengertian Bermain*. Jakarta: Balai Pustaka.

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

Sudjana. 1988. *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Pustaka Martiana.

Sujiono, Nurani Yuliani. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Tebuka

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Strub, dkk. 2000. *Fungsi Kemampuan Kognitif* (online). Tersedia: http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/44514/4/Chapter%20II diunduh tanggal 20 Februari 2016.

Tajudin, T. 2008. *Pembelajaran Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Investasi Bermain Tata Angka PLB*. Bandung PLB UPI