MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN LAMBANG BILANGAN 1-20 MENGGUNAKAN PERMAINAN PANCING BUAH PADA ANAK B DI TK AL HIDAYAH XXV AL HIKMAH DIMORO KOTA BLITAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Artikel Skripsi

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

Oleh

LAILATUL FITRIA

NPM : 12.1.01.11.0332

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

2016

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

Oleh :

LAILATUL FITRIA
NPM : 12.1.01.11.0332

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN LAMBANG BILANGAN 1-20 MENGGUNAKAN PERMAINAN PANCING BUAH PADA ANAK B DI TK AL HIDAYAH XXV AL HIKMAH DIMORO KECAMATAN SUKOREJO KOTA BLITAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016

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

Tanggal : 28 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Agus Budianto, M.Pd	**Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn**
NIDN.0022086508	NIDN. 0719128803

ii

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

Oleh :

LAILATUL FITRIA
NPM : 12.1.01.11.0332

DENGAN JUDUL :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN LAMBANG BILANGAN 1-20 MENGGUNAKAN PERMAINAN PANCING BUAH PADA ANAK B DI TK AL HIDAYAH XXV AL HIKMAH DIMORO KECAMATAN SUKOREJO KOTA BLITAR 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 :		Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Agus Budianto, M.Pd	.....
2. Penguji I	: Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd. M.Psi	.....
3. Penguji II	: Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn	.....

Mengesahkan,
Dekan FKIP
Universitas Nusantara PGRI Kediri

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

ABSTRAK

LAILATUL FITRIA : Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan Lambang Bilangan 1-20 Menggunakan Permainan Pancing Buah Pada Anak B Di TK Al Hidayah XXV Al Hikmah Dimoro Kecamatan Sukorejo Kota Blitar Tahun Pelajaran 2015/ 2016

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa kemampuan kognitif anak, dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20 pada anak B di TK Al Hidayah XXV Al Hikmah Dimoro Kecamatan Sukorejo Kota Blitar yang masih kurang maksimal.

Diidentifikasi belum berkembangnya kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20 dikarenakan adanya beberapa faktor yang mempengaruhi diantaranya, kurangnya media dalam pembelajaran, guru kurang kreatif dan inovatif, metode yang digunakan kurang sesuai, dan lingkungan yang kurang mendukung anak dalam belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak B di TK Al Hidayah XXV Al Hikmah Dimoro Kec. Sukorejo Kota Blitar dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20, dengan menggunakan permainan pancing buah dalam pembelajaran diharapkan kemampuan anak B dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20 dapat meningkat sesuai harapan.

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan permainan pancing buah, karena menurut peneliti belajar dengan bermain sangat cocok untuk diterapkan pada anak usia dini, karena menggunakan konsep bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dan dalam pelaksanaan PTK ini dilaksanakan dalam tiga siklus, disiklus I membahas tentang lambang bilangan 1-10, kemudian disiklus II membahas lambang bilangan 11-20, dan disiklus III membahas lambang bilangan 1-20.

Subyek penelitian adalah anak B di TK Al Hidayah XXV Al Hikmah Dimoro Kecamatan Kota Blitar Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 17 anak. Data penelitian yang terkumpul di analisis dengan menggunakan tehnik analisis deskriptif kualitatif dan hasilnya diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20 mengalami peningkatan yang signifikan yaitu pada siklus I diperoleh hasil 35,3 % meningkat menjadi 58,8 % pada siklus II. Dan pada siklus III hasilnya meningkat lagi menjadi 94,1, %. Dengan melihat hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan permainan pancing buah dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-20 pada anak B di TK Al Hidayah XXV Al Hikmah Dimoro Kecamatan Sukorejo Kota Blitar Tahun Pelajaran 2015/2016 dapat diterima.

Kata kunci : Kognitif, Lambang Bilangan, Permainan Pancing Buah.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dilatar belakangi permasalahan yang ada di TK Al Hidayah XXV Al Hikmah Dimoro Kec. Sukorejo Kota Blitar, yaitu belum berkembangnya kemampuan kognitif anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20 pada anak B dikarenakan beberapa faktor diantaranya kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran, guru lebih sering menerapkan metode bercakap-cakap kemudian pemberian tugas, dan lingkungan yang kurang nyaman untuk anak balajar.

B. Identifikasi Masalah

Belum berkembangnya kemampuan dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20 pada anak B di TK Al Hidayah XXV Al Hikmah Dimoro karena faktor di atas sangat mempengaruhi, oleh karena itu peneliti tertarik untuk merancang sebuah permainan yang menarik dan menyenangkan, dengan menggunakan permainan pancing buah dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20.

C. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas , maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut: Apakah melalui permainan pancing buah dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20 pada anak TK B di TK Al Hidayah XXV Al Hikmah Dimoro Kec. Sukorejo Kota Blitar?

Setelah dilakukan tindakan diharapkan penerapan permainan pancing buah dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan lambing bilangan 1-20 di TK Al Hidayah XXV Al Hikmah Dimoro Kec. Sukorejo Kota Blitar.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan menggunakan permainan pancing buah dalam pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis yaitu untuk mendorong pelaksanaan pendidikan yang dapat menambah pengetahuan guru dan orang tua, juga sebagai informasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Manfaat Praktis yaitu untuk membantu dan mendorong semangat anak untuk belajar, memahami dan menemukan kensep-konsep yang sulit tentang kecakapan dasar kognitif khususnya lambang bilangan.
3. Manfaat untuk guru yaitu memudahkan guru dalam menampaikan materi pembelajaran, dan membangkitkan kreatifitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam pembelajaran.

F. Hipotesis

Berdasarkan rumusan di atas maka hipotesis dari penelitian ini adalah penerapan permainan pancing buah dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak B di TK Al Hidayah XXV Al Hikmah Dimoro Kec. Sukorejo Kota Blitar dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1 Kemampuan Kognitif

Pengertian kognitif menurut beberapa pendapat yaitu merupakan proses berpikir individu dalam memecahkan masalah /untuk menciptakan karya yang dapat dihargai. Dan merupakan kecerdasan sebagai suatu kemampuan untuk memahami informasi yang membentuk pengetahuan .

2 Bermain dan Permainan

Melalui kegiatan bermain dapat memperkaya pengalaman anak tentang banyak hal, dan dengan permainan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat mengembangkan kecerdasan anak. Karena bermain merupakan kebutuhan bagi anak yang dapat meningkatkan pengetahuan untuk mengembangakan kemampuan dirinya. Dengan media /alat yang tepat dalam pembelajaran berfungsi untuk pembawa informasi/ pesan yang diperlukan oleh anak, dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

3 Permainan Pancing Buah

Dalam permainan ini media yang digunakan yaitu pancing yang terbuat dari bamboo/kau yang ujungnya diberi magnet sebagai kailnya, dan buah-buahan plastik yang diberi angka 1-20 ditubuhnya, kemudian diujung tangkainya diberi ring/klip untuk memudahkan menempel pada pancing. Permainan ini sangat mudah yaitu media disiapkan dilantai dengan menggunakan bak plastik, kemudian guru mengambil kartu angka 1-20 utuk disebutkan, kemudian anak menirukan dan tahap selanjutnya anak disuruh memancing buah-buahan plastik berangka secara bergantian kemudian menyebutkan

lambang bilangan yang ada pada buah plastik yang berhasil dipancing.

4 Lambang Bilangan

Menurut beberapa pendapat bahwa pembelajaran mengenal lambang bilangan pada anak usia dini dilakukan secara bertahap mulai dari yang mudah sampai yang tersulit yaitu mulai dari pengenalan angka, menghubungkan lambang bilangan.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Dari dua penaliti terdahulu yaitu oleh Maerina, Mona (2014) dari yogjakarta danSufiati, Elina (2011) dari Kota Blitar, dengan menggunakan media dalam PTK nya ditemukan peningkatan kognitif tentang lambang bilangan .

C. Kerangka Berpikir

Untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-20 anak, dengan menggunakan permainan pancing buah dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkat. Dalam penelitianya peneliti menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dan menggunakan 3 siklus.Dari siklus I dilanjutkan ke siklus II dan siklus III mencapai hasil yang diinginkan..

BAB III

METODE PENILITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

1. Subyek penelitian yaitu anak B di TK Al Hidayah XXV Al Hikmah Dimoro Kec. Sukorejo Kota Blitar yang berjumlah 17 anak yaitu 6 anak perempuan dan 11 anak laki-laki.

2. Setting penelitian yaitu kegiatan dilaksanakan di TK Al Hidayah XXV Al Hikmah Dimoro Kec. Sukorejo Kota Blitar tahun pelajaran 2015/2016. Waktu penelitian pada bulan mei 2016 , diminggu 1, minggu 2 dan minggu 4.

B. Prosedur Penelitian

C. Pada penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus yang sudah dianggap mampu memenuhi kepuasan peneliti dalam mencapai hasil yang diinginkan.

Penelitian ini menggunakan bentuk kolaborasi , peneliti dibantu oleh guru lain sebagai kolaborator. Penelitian ini menggunakan penelitian model Kemmis dan Taggart, yaitu dalam tiap siklusnya meliputi rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

D. Intrumen Pengumpulan Data

Penilaian yang digunakan yaitu menggunakan unjuk kerja untuk menilai kemampuan anak dalam menebutkan lambang bilangan 1-20.

Keterangan Penilaian :

☆ Anak belum bisa menyebutkan lambang bilangan dengan benar.(BB = Belum Berkembang)

☆ ☐ Dalam menyebut lambang bilangan anak terkadang masihlupa dan masih memerlukan jembatan pengingat dengan lagu.(MB = Mulai Berkembang)

☆ ☆ ☆ Anak dapat menyebut lambang bilangan dengan sedikit bantuan.(BSH = Berkembang Sesuai Harapan)

☆ ☆ ☆ ☆ Anak mampu menyebut lambang bilangan dengan lancar dan tepatanpa bantuan guru.(BSB = Berkembang Sangat Baik)

D.Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-20 pada anak B di TK Al Hidayah XXV Al Hikmah Dimoro Kecamatan Sukorejo Kota Blitar tahun 2015/2016 adalah menggunakan *Teknik Analisis Diskriptif* yaitu suatu metode penelitian yang bersifat *Deskriptif Kualitatif* yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta-fakta dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan anak, maka setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara melihat skor individu analisis data ini dihitung dengan menggunakan rumus deskriptif presentase sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} 100\%$$

Keterangan :
P: Presentase anak yang mendapatkan bintang tertentu
F : Jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu
n : Jumlah anak keseluruhan

Setelah dihitung dengan rumus presentase kemudian disesuaikan dengan kualitas keaktifan anak seperti table berikut :

Tabel 3.3
Penentuan Kualitas Keaktifan Anak

Presentase Keaktifan	Kualitas
76 % - 100 %	Sangat Baik
51 % - 75 %	Baik
26 % - 50 %	Cukup
0 % - 25 %	Kurang

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Temuan Penelitian
   1. Dalam siklus I hasil dari penilaian dapat dilihat pada tabel dibawah ini: Hasil Penilaian Kemampuan Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10 Pada Siklus I

Jumlah siswa yang mendapat ☆ = 2 anak (tidak tuntas)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = 2 x 100%
P= 11,8%
17

Jumlah siswa yang mendapat ☆☆ = 9 anak (tidak tuntas)

P = F x 100%
N

P = 9 x 100%
P= 52,9%
17

Jumlah siswa yang mendapat ☆☆☆ = 4 anak (tuntas)

P = F x 100%
N

P = 9 x 100%
P= 23,5%
17

Jumlah siswa yang mendapat ☆☆☆☆ = 2 anak (tuntas)

P = F x 100%
N

P = 2 x 100%
P= 11,8%
17

Total jumlah siswa yang tuntas 2 + 4 = 6 anak

P = F x 100%
N

P = 6 x 100%
P= 35,3%
17

2. Dalam siklus II hasil penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil Penilaian Kemampuan Menyebutkan Lambang Bilangan 11-20 Pada Siklus II

Jumlah siswa yang mendapat ☆ = 1 anak (tidak tuntas)

P = F x 100%
N

P = 1 x 100%
P= 5,9%
17

Jumlah siswa yang mendapat ☆☆ = 6 anak (tidak tuntas)

P = F x 100%
N

P = 6 x 100%
P= 35,3%
17

Jumlah siswa yang mendapat ☆☆☆ = 7 anak (tuntas)

P = F x 100%
N

P = 7 x 100%
P= 41,2%
17

Jumlah siswa yang mendapat ☆☆☆☆ = 3 anak (tuntas)

P = F x 100%
N

P = 3 x 100%
P= 17,6%
17

Total jumlah siswa yang tuntas 7 + 3 = 10 anak

P = F x 100%
N

P = 10 x 100%
P= 58,8%
17

Total jumlah siswa yang belum tuntas 1 + 6 = 7 anak

P = F x 100%
N

P = 7 x 100%
P= 41,2%
17

3. Dalam siklus III penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil Penilaian Kemampuan Menyebut Lambang Bilangan 1-20 Pada Siklus III

Jumlah siswa yang mendapat ☆ = 0 anak (tidak tuntas)

$P = \frac{F}{N} \times 100\%$

$P = \frac{0}{17} \times 100\%$

P= 0%

Jumlah siswa yang mendapat ☆☆ = 1 anak (tidak tuntas)

$P = \frac{F}{N} \times 100\%$

$P = \frac{1}{17} \times 100\%$

P= 5,9%

Jumlah siswa yang mendapat ☆☆☆ = 7 anak (tuntas)

$P = \frac{F}{N} \times 100\%$

$P = \frac{7}{17} \times 100\%$

P= 47,2%

Jumlah siswa yang mendapat ☆☆☆☆ = 9 anak (tuntas)

$P = \frac{F}{N} \times 100\%$

$P = \frac{9}{17} \times 100\%$

P= 52,9%

Total jumlah siswa yang tuntas 7 + 9 = 16 anak

$P = \frac{F}{N} \times 100\%$

$P = \frac{16}{17} \times 100\%$

P= 94,1%

Total jumlah siswa yang belum tuntas 1 = 1 anak

$P = \frac{F}{N} \times 100\%$

$P = \frac{1}{17} \times 100\%$

P= 5,9%

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penilaian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan pancing buah dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20 pada anak B di TK Al Hidaah XXV Al Hikmah Dimoro Kec. Sukorejo Kota Blitar tahun pelajaran 2015/2016.

B. Saran

Dapat disarankan bagi kepala TK Al Hidayah XXV Al Hikmah Dimoro untuk menediakan media permainan pancing buah di TK. Untuk Peneliti selanjutnya diharapkan lebih kreatif dan inovatif untuk merancang kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan. Bagi anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar,

melalui permainan pancing buah diharapkan anak senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20 dapat meningkat sesuai harapan. Bagi orang tua untuk selalu mengawasi putra dan putrinya dalam memilih permainan sesuai usia mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina,Wahyu Restu . (2015) *Panduan Penulisan Karya Ilmiah (LPPM)* Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Barbara A. Wasik, Carol Seef (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini* (PAUD) Jakarta. PT Indeks.

Connny. Semiawan. (2002) *Belajar dan Pembelajan dalam Taraf Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan sekolah dasar).* Jakarta: Prenhallindo.

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Kognitif di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta : Depdiknas.

Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Kemendiknas.

Mary Weaver. *365 Kegiatan Untuk Anak Usia Dini (Berdasarkan PrinsipPe n Montesori).* PT Prima Media Pustaka.

Suhardjono. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Cakrawala Indonesia dan LP3UM.

Sujiono dan Yuliani Nurani, dkk.(2010). *Metode Pengembangan Kognitif* . Banten : Universitas Terbuka.

Wijaya,Intan Prastihastari. *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Program Studi* PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri.