MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI MEDIA *PUZZLE* ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK PLUS INSAN MADANI KOTA KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna

Memperoleh GelarSarjana Pendidikan (S.Pd.)

Program Studi Bimbingan dan Konseling

OLEH :

ENDRI SUSILO WIDOWATI

NPM. 12.1.01.11.0524 P

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UNP KEDIRI

2015

Skripsi oleh:

ENDRI SUSILO WIDOWATI
NPM. 12.1.01.11.0524 P

JUDUL :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI MEDIA *PUZZLE* ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK PLUS INSAN MADANI KOTA KEDIRI

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan kepada :
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG-PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 2 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi	**Hanggara Budi Utomo. M.Pd, M.Psi**
NIDN. 0701038303	**NIDN. 0720058503**

Skripsi oleh:

ENDRI SUSILO WIDOWATI
NPM. 12.1.01.11.0524 P

JUDUL :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI MEDIA *PUZZLE* ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK PLUS INSAN MADANI KOTA KEDIRI

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal 21 April 2014

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : **Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.**
2. Penguji I : **Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi.**
3. Penguji II : **Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.**

Mengesahkan :
Dekan FKIP

Dr. Sulistiono, M.Si
NIDN. 0007076801

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI MEDIA *PUZZLE* ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK PLUS INSAN MADANI KOTA KEDIRI

Endri Susilo Widowati

12.1.01.11.0524P

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Endri.susilo@yahoo.co.id

Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi dan Hanggara B. Utomo, M.Pd, M.Psi

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa disebabkan penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan usia perkembangan anak, guru hanya memberikan materi melalui ceramah saja sehingga terkesan monoton, kurangnya guru dalam memberikan stimulasi-stimulasi dengan media pembelajaran yang konkret yang hanya mengandalkan buku-buku paket dan majalah, sehingga kurang memotivasi daya kreatif dan fikir anak, suasana belajar mengajar yang kurang kondusif, dimana anak kurang respon terhadap materi yang disampaikan guru sehingga membuat kondisi kelas yang terkesan tidak terkontrol.

Permasalahan penelitian ini Apakah penggunaan media *puzzle* angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Plus Insan Madani Kota Kediri?

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok A TK PLUS Insan Madani Kota Kediri. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan lembar penilaian kemampuan anak, lembar observasi aktifitas anak, lembar observasi aktifitas guru.

Hasil pelaksanaan proses pengenalan lambang bilangan ini menunjukkan bahwa anak mulai dapat mengenal lambang bilangan dengan baik dari siklus I, II dan siklus III semakin meningkat. Proses kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, hasil ketuntasan kemampuan mengenal lambang bilangan siklus I sebesar 35%, siklus II sebesar 76,5%, dan siklus III sebesar 82,3%. sehingga hasil belajar anak dalam proses kegiatan tersebut telah mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai berikut penerapan media *puzzle* angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada aspek mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Plus Insan Madani Kota Kediri, maka hipotesis diterima

Dari hasil tersebut dapat dikategorikan kegiatan pembelajaran mencapai ketuntasan. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung interaksi antara guru dengan anak dapat ditingkatkan dengan memberi motivasi dan reward, hal ini bertujuan agar proses kegiatan pembelajaran dapat tercipta suasana yang menyenangkan dan memudahkan pengembangan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini direkomendasikan tujuan pokok media puzzle angka adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Plus Insan Madani Kota Kediri. Oleh karena itu guru sebagai pelaksana pembelajaran harus berupaya semaksimal mungkin melatih dan membina kepada anak, sehingga terciptanya perkembangan kognitif yang optimal.

Kata kunci : *Kemampuan kognitif, mengenal lambang bilangan, puzzle angka.*

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Sisdiknas, 2003 Pasal 1:4). Anak usia dini khususnya anak Taman Kanak-Kanak adalah yang berusia 4-6 tahun. Periode perkembangan anak usia dini sering disebut sebagai periode keemasan (golden age). Hal ini dikarenakan perkembangan potensi anak sangat cepat, dimana mencapai 80% dari total seluruh perkembangan anak.

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya ingat untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi (batas maksimal).

Dalam hal upaya mengembangkan kognitif anak, maka dapat dipergunakan metode-metode yang mampu menggerakkan anak dalam menumbuhkan berfikir, menalar , mampu menarik kesimpulan dan membuat generalisasi, serta didukung pemanfaatan media-media pembelajaran yang merangsang daya fikir anak, Salah satu media pembelajaran di TK yang biasa digunakan adalah media puzzle, media tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan kreatifitas berfikir, memotivasi imajinasi anak yang bisa dikemas dalam berbagai bentuk kegiatan yang variatif.. Sebagai contoh, bila anak pada awal memegang gunting tidak menyimak bimbingan yang diberikan oleh guru, maka ketrampilan tersebut akan dipelajari lebih lambat dan kurang efesien bila dibandingkan dengan anak yang sejak awal menyimak bimbingan dari guru. Anak yang tanpa bimbingan pada awal mnggunakan gunting karena tidak tahu cara menggunakannya, kemungkinan anak akan kena gunting bahkan bisa melukai temannya.

II. METODE

A. Subyek dan Setting Penelitian

Penelitian dengan judul meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media puzzle angka dilaksanakan di TK Plus Insan Madani Kota Kediri yang

beralamatkan di Jalan Karang Anyar No. 5-7 Kelurahan Ngronggo Kota Kediri. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 17 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Dipilihnya tempat dan subjek penelitian ini, dikarenakan peneliti merupakan guru yang mengajar pada TK tersebut, sehingga mengetahui secara langsung karakteristik anak khususnya anak kelompok A. Peneliti juga melakukan koordinasi dengan guru lain serta meminta ijin kepada Kepala TK Plus Insan Madani Kota Kediri dengan harapan supaya tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Prosedur penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terbagi dalam empat tahapan yaitu;

1. Tahap perencanaan

   Kegiatan diawali dengan pendahuluan yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan kemampuan menyimak anak. Pada tahap perencanaan yang dilakukan peneliti adalah menyusun tindakan yang akan dilaksanakan, mempersiapkan media dan tempat pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

   Pada tahap ini Obsever bekerjasama dengan guru lain untuk melaksanakan penelitian, dalam penelitian ini peneliti harus mengacu perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto (2008;128).

3. Tahap Pengamatan

   Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, dengan menggunakan instrumen pengumpulan data yang telah ditetapkan, sehingga diperoleh data tentang pelakanaan kegiatan, kendala yang dihadapi serta kesempatan dan peluang yang ada yang berkaitan dengan penerapan media *puzzle* dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

4. Refleksi

   Tahap ini merupakan bagian yang sangat penting karena hasil

analisis data dilapangan dapat memberikan arah bagi perbaikan pada siklus berikutnya.

C. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen penelitian menurut Wardani, (2007;238) merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Dalam peneltian peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut:

1. Observasi

Pedoman Observasi adalah alat penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur tingkah laku anak didik pada waktu belajar dan perilaku guru saat mengajar. Berkaitan dengan hal tersebut Kunandar (2008:143) menyatakan bahwa pengamatan sangat cocok untuk merekam data lainnya. Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang kemampuan menyimak anak.

Tabel 3.1

Lembar Observasi Kemampuan Menyimak Anak

Nama :

Jenis kelamin :

No	Indikator	Kriteria Penilaian				Ket
		★	★★	★★★	★★★★	
1.	Anak menyimak dengan baik saat ditayangkan LCD projektor					
2.	Anak aktif bertanya jika mendapat kesulitan					
3	Anak mampu melakukan tugas yang diberikan guru					
4	Anak dapat bercerita tentang gambar yang diperlihatkan guru melalui LCD projektor					
5	Kemampuan menyimak meningkat melalui media LCD projektor					

Keterangan :

★ : Anak belum berkembang dalam mengenal lambang bilangan. (BB)

★★ : Anak mulai berkembang dalam mengenal lambang bilangan. (MB)

★★★ : Anak berkembang sesuai harapan dalam mengenal lambang bilangan. (BSH)

★★★★ : Anak yang berkembang sangat baik dalam mengenal lambang bilangan. (BSB)

2. Dokumentasi

Sangat membantu melengkapi data, dalam hal pengecekan kebenara informasi atau data yang diperoleh peneliti melalui wawancara dan observasi studi dokumentasi merupakan sumber data yang sudah tersedia sehingga dapat dijadikan sebagai bagan

penunjang data-data sebelumnya yang sudah terkumpul, yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto dan dokumentasi tertulis lainnya.

D. Tehnik Analisis Data

Analisis adalah proses menyusun data agar dapat ditafsirkan. Tahap ini berlangsung dari awal hingga akhir penelitian. Analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai keseluruhan yang diperoleh anak yang dinyatakan dengan menggunakan rumus dari Sujiono (2009:43) sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase aktivitas

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan anak

N = Jumlah anak dalam satu kelas

Alat yang digunakan untuk observasi aktivitas guru dan anak berupa nilai skor, adapun keterangannya adalah sebagai berikut :

(76 – 100 %) : Berkembang Sangat Baik

(51 – 75 %) : Berkembang Sesuai Harapan

(26 – 50 %) : Mulai Berkembang

(0 – 25 %) : Belum Berkembang

III. HASIL DAN KESIMPULAN

I. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di TK Insan Madani Kota Kediri, TK Insan Madani Kota Kediri didirikan pada tahun 2007, jumlah murid pada saat ini sebanyak 33 dengan rincian kelompok A sebanyak 17 anak dan kelompok B sebanyak 16 anak. Pada saat ini jumlah pendidik di TK Insan Madani Kota Kediri sebanyak 3 orang.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Siklus I

Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Januari 2014, Pertemuan ke II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Januari 2014, Pertemuan ke III dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 8 Januari 2014.

Sedangkan hasil observasi/ pengamatan pelaksanaan tindakan pada siklus I secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

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

$$P = \frac{(4x1)+(3x5)+(2x8)+(1x3)}{17 \times 4} \times 100\%$$

$$P = \frac{4 + 15 + 16 + 3}{68} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{68} \times 100\%$$

$$P = 56\ \%$$

Dari hasil yang di dapat selama siklus I yang berlangsung selama 3 pertemuan dapat dilihat peningkatan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui persentase angka. Dari siklus pertama terdapat 18% atau 3 anak yang mendapat bintang 1,47% lagi mendapat bintang 2, 29% mendapat bintang 3 dan 6% mendapat bintang 4. Ini terjadi kenaikan sebesar 35% dari kondisi awal sebelum diadakan tindakan.

2. Pelaksanaan Siklus II

Pada siklus ke II pertemuan pertama dilaksanakan hari Senin tanggal 13 Januari 2014, Pertemuan ke II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 14 Januari 2014, Pertemuan ke III dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 15 Januari 2014.

Kegiatan belajar berlangsung dengan tenang karena anak-anak senang dengan media puzzle angka yang menarik yang diberikan guru, sehingga anak-anak asik meenyusun dengan puzzle angka nya masing-masing, tetapi ada beberapa anak yang kesulitan menyusun puzzle angka tugas tersebut, mereka bingung untuk menyusun kepingan puzzle angka dan guru membimbing anak dalam menyelesaikan tugasnya.

Sedangkan hasil observasi/ pengamatan pelaksanaan tindakan pada siklus II secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{(4x4)+(3x9)+(2x3)+(1x1)}{17 \times 4} \times 100\%$$

$$P = \frac{16 + 27 + 6 + 1}{68} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{68} \times 100\%$$

$$P = 73\ \%$$

Berdasarkan tabel penilaian di atas maka, secara keseluruhan ketuntasan belajar sebesar 73%, anak yang mendapat bintang 3 dan 4 sebesar 77%, sedangkan yang mendapat bintang 1 dan 2 sebesar 23%, sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan, anak belum memenuhi kriteria sehingga masih perlu tindakan pada siklus selanjutnya.

3. Pelaksanaan Siklus II

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 Januari 2014, Pertemuan ke II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 21 Januari 2014, Pertemuan ke III dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 22 Januari 2014.

Sedangkan hasil observasi/ pengamatan pelaksanaan tindakan pada siklus II secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{(4x5)+(3x9)+(2x3)+(1x0)}{17 \times 4} \times 100\%$$

$$P = \frac{20 + 27 + 6 + 0}{68} \times 100\%$$

$$P = \frac{53}{68} \times 100\%$$

$$P = 78\ \%$$

Berdasarkan tabel penilain di atas maka, secara keseluruhan ketuntasan belajar sebesar 78%, anak yang mendapat bintang 3 dan 4 sebesar 82%, sedangkan yang mendapat bintang 1 dan 2 sebesar 18%, sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan, 78% anak sudah memenuhi kriteria ketuntasan sedangkan 24% anak belum memenuhi criteria, karena masih membutuhkan dampingan guru.

Dijelaskan bahwa menyusun kepingan-kepingan *puzzle* memiliki multi fungsi sehingga anak lebih mudah menerima materi dan juga pesan yang disampaikan oleh pendidik lebih mudah sehingga anak tidak mengalami kesalahan menerjemahkan pesan yang diberikan oleh guru. Perkembangan kognitif anak mengenal bilangan 1-10 lebih mudah dipahami saat melakukan kegiatan menyusun kepingan-kepingan *puzzle* dengan *puzzle* angka. Dari data yang diperoleh dari siklus III adalah sebanyak 76% atau 13 anak sudah memenuhi kriteria ketuntasan sedangkan 24% belum memenuhi kriteria karena masih mendapat bintang 2. Mereka masih membutuhkan dampingan dari guru jika mengerjakan sesuatu.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah serta hasil penelitian, maka hipotesis yang berbunyi melalui media puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Plus nsan Madani Kota Kediri Diterima.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. Dkk. 2008. Cetakan Keenam. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Badru Zaman, DKK. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Carol Seefeldt, Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT Indeks.

Depdikbud 1994. 2004. *Kurikulum 2004 Standart Kompetensi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *PedomanPembelajaran Kognitif Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta, Dirjen Manajemen Dikdasmen, Direktorat Pembinaan TK dan SD.
……2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.

Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta. PT Raja Grafindo Perkasa.

Moeslichatoen R. 2000. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud kerja sama dengan Penerbit Rineka Cipta.

Musfiqon, HM. (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. [Online]. tersedia: http://prestasipustakaraya.com /media-dan-sumber-belajar-pengembangan-media-dan-sumber-pembelajaran-penulis-dr-hm - musfiqon-m-pd.html/. [04 April 2013].

Nasution, S. 2003. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: bumi aksara.

Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah. 2011. Kediri:Universitas Nusantara PGRI

http://en.wikipedia.org/ wiki/pengertian_konsep bilangan/2014/02/ 22 pengertian_ konsep_ bilangan diakses pada tanggal 22 Pebruari 2014 pukul 20:15 pm.

Pamadhi, Hajar & Sukardi, Evan S. 2008. Seni Ketrampilan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
Sujiono. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta; Universitas Terbuka.

Sutrisno Hadi, 2000. *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Andi.

Suyadi, 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

The Trainer, Suzie. 2012. *PAUD (Panduan Praktis Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo Kelompok Gramedia.

Wardani, I Gak. 2007, *Materi Pokok Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yuliani, Nurani Sujono. 2006, *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

…… 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks Cetakan Pertama.