MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI METODE KOTAK AJAIB PADA ANAK PLAY GROUP DI TK KRISTEN PETRA KEDIRITAHUN AJARAN 2014/2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Guna Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

OLEH:

RAHAYU RETNO WULANDARI
NPM: 13.1.01.11.0121P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2015

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

RAHAYU RETNO WULANDARI

NPM. 13.1.01.11.0121P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI METODE KOTAK AJAIB PADA ANAK PLAY GROUP DI TK KRISTEN PETRA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

FKIP UNP Kediri

Tanggal: 2 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Hanggara Budi U, M.Pd, M.Psi	Drs. Kuntjojo M.Pd,M.Psi
NIDN.0720058503	NIDN.0717015501

II

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

RAHAYU RETNO WULANDARI

NPM: 13.1.01.11.0121P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI METODE KOTAK AJAIB PADA ANAK PLAY GROUP DI TK KRISTEN PETRA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri

Tanggal:10 Maret 2015

PANITIA PENGUJI		TANDA TANGAN
1. Ketua	: Drs.Setya Adi Sancaya, M.Pd.	
2. Penguji I	: Drs.Kuntjojo,M.Pd, M.Psi	
3. Penguji II	: Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi	

Mengetahui :

Dekan FKIP

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd

NIDN. 0716046202

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI METODE KOTAK AJAIB PADA ANAK PLAY GROUP DI TK KRISTEN PETRA KEDIRITAHUN AJARAN 2014/2015

Rahayu Retno Wulandari
13.1.01.11.0121P
FKIP – Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini
Rahayuretnowulandari.unp@yahoo.co.id
Hanggara Budi U,M.Pd, M.Psi.dan Drs. Kuntjojo M.Pd, M.Psi
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak masih tergolong rendah, Anak kurang mampu mengenal konsep bilangan. Penyebab kesulitan dalam mengenal konsep bilangan tidak terlepas dari akibat penggunaan metode dan media yang di gunakan oleh guru. Metode mengajar guru dan penggunaan media yang kurang menarik bagi anak. Untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak peneliti mencoba meneerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kotak ajaib.

Permasalahan penelitian ini adalah apakah penerapan metode bermain kotak ajaib dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak play group TK Kristen Petra Kota Kediri dapat meningkatkan kualitas pembelajaran ?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak didik play group TK Kristen Petra Kota Kediri. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa RKM, RKH, Penilaian unjuk kerja anak, Lembar observaasi perkembangan kognitif anak, Lembar observasi aktivitas guru. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian iini adalah Siklus I : 44,44% yang di kategorikan kurang, dan Siklus II : 59,72% yang dikategorikan cukup, dan Siklus III : 91,66% yang dikategorikan berhasil.

Kesimpuan dari penelitian ini adalah penerapan metode bermain kotak ajaib dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak play group TK Kristen Petra Kota Kediri.

Berdasarkan simpulan dan hasil penelitian ini,disarankan :

(1) Bagi guru TK hendaknya dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak menggunakan metode bermain kotak ajaib. Dengan demikian kemampuan mengenal konsep bilangan anak lebih berkembang.

(2) Bagi orang tua hendaknya menyediakan fasilitas belajar yang menunjang kemampuan mengenal konsep bilangan anak seperti kotak bekas dan angka yang ada di kalender untuk ditempelkan pada kotak angka dan benda-benda yang ada di sekitar anak. Selain itu, orang tua hendaknya senantiasa membimbing dan memotivasi anak sesering mungkin. Dengan demikian anak lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar di rumah tidak hanya di sekolah saja.

Kata Kunci : Kemampuan mengenal konsep bilanngan,bermain kotak ajaib.

I. LATAR BELAKANG

A. Latar belakang Masalah

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan Lembaga pendidikan anak usia dini jalur formal sebelum anak memasukisekolah dasar, lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia dini ini merupakan usia *golden age* (usia emas) yang di dalamnya terdapat "masa peka" yang datang hanya sekali.

Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang ada di lingkungannya. Masa ini merupakan masa untuk meletakan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Penelitian menunjukkan bahwa 80% perkembangan mental, kecerdasan anak berlangsung pada usia ini. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Pengembangan kognitif anak yang salah satunya adalah mengenal konsep bilangan merupakan hal yang sangat penting yang harus dikembangkan pada usia dini. Pengembangan kognitif dalam mengenal konsep bilangan melalui kegiatan bermain bagi seorang anak adalah kegiatan yang menyenangkan, karena dengan bermain anak dapat mengendalikan emosinya melalui kegiatan yang positif dan anak dapat bermain sambil belajar, karena bermain adalah naluri bagi setiap anak terutama pada usia dini.

Kurang aktifnya anak dalam proses pembelajaran disebabkan karena proses pembelajaran menggunakan metode bercakap-cakap dan pemberian tugas sudah terlalu sering bagi anak, sehingga anak mudah bosan. Selain itu media yang digunakan guru kurang menarik bagi anak, karena guru hanya menggunakan media yang ada di sekolah dan sudah cukup lama. Guru juga kurang memotivasi anak agar anak merasa tertarik dan menyukai kegiatan pembelajaran di sekolah.

Melihat kondisi tersebut maka diperlukan upaya untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan-permainan dengan menggunakan media yang dapat menarik perhatian dan minat anak untuk belajar. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekpresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam

membuat atau menciptakan sendiri alat peraga/media yang diperlukan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar dengan memperhatikan perkembangan anak didik. Untuk itu peneliti mencoba menerapkan kegiatan bermain kotak ajaib untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan.

Media kotak ajaib adalah media yang berupa kotak yang terbuat dari kertas karton tebal yang didalamnya berisi 6 kotak, satu kotak besar berisi benda-benda, 5 kotak dengan ukuran sesuai angka yang tertulis di depan kotak. Dengan kotak ajaib ini guru mengajak anak untuk bermain dan belajar mengenal konsep bilangan dengan cara mengambil benda dari kotak benda, kemudian benda tersebut dimasukkan ke kotak angka sesuai dengan jumlah benda yang di ambil anak. Begitu seterusnya sampai semua anak mendapat giliran untuk bermain kotak ajaib. Dalam kegiatan bermain kotak ajaib ini pembelajaran yang dilakukan berpusat pada anak., dimana anak bisa lebih aktif dan kreatif untuk mengikuti pembelajaran mengenal konsep bilangan melalui kegiatan bermain kotak ajaib. Dalam kegiatan bermain kotak ajaib, guru menggunakn metode demonstrasi. Dengan metode demonstrasi ini diharapkan perhatian guru lebih dipusatkan pada anak. Proses belajar lebih terarah, pengalaman dan kesan dalam pembelajaran lebih melekat dalam diri anak.

B. Identifikasi Masalah

Penulis memperoleh hasil identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang merespon pertanyaan guru.
2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
3. Media yang digunakan guru kurang menarik bagi anak.
4. Hanya siswa yang pandai untuk dapat menjawab pertanyaan dari guru.

C. Pembatasan Masalah

Dari identivikasi masalah di atas, maka peneliti mempunyai batasan masalah yaitu :

1. Peneliti ini terbatas pada kemampuan kognitif khususnya pada kegiatan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui metode bermain kotak ajaib.
2. Peneliti ini terbatas pada anak Play group TK Kristen Petra Kota Kediri Tahun Ajaran 2014/2015.

D. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan penerapan Metode Bermain Kotak Ajaib dalam

pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada anak Play Group di TK Kristen Petra Kediri Tahun Ajaran 2014/2015 ?"

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka pemecahan masalahnya yaitu dengan mengoptimalkan kegiatan berhitung dengan metode bermain kotak ajaib dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa melalui kegiatan berhitung 1-5 dengan bermain kotak ajaib dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak Play Group di TK Kristen Petra Kota Kediri Tahun ajaran 2014-2015.

F. Kegunaan Penelitian

Secara Teoritis hasil penelitian ini dapat di gunakan untuk kontribusi bagi dunia pendidikan anak usia dini mengenai pengembangan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui metode bermain kotak ajaib.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori di atas tersebut, maka hipotesis tindakan ini adalah penerapan metode bermain kotak ajaib dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak Play Group.

II. METODE

A. Subyek dan Setting Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Kristen Petra Kota Kediri yang memiliki Play Group, Kelompok belajar A dan B.

Subjek penelitian ini dilakukan pada anak play group. Dengan jumlah murid 18 anak,yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Disamping itu peneliti memilih anak play group dikarenakan sebagai pengajar dikelas tersebut dan melihat data anak yang belum bisa melaksanakan kegiatan terutama permasalahan dimana rendahnya kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal konsep bilangan.

B. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan acuan model PTK yang digunakan adalah model Kemmisndan MC Taggart. Penelitian dilakukan dengan menggunakan 3 siklus, masing-masing terdiri dari 4 tahapan:

1. Penyusunan rencana tindakan

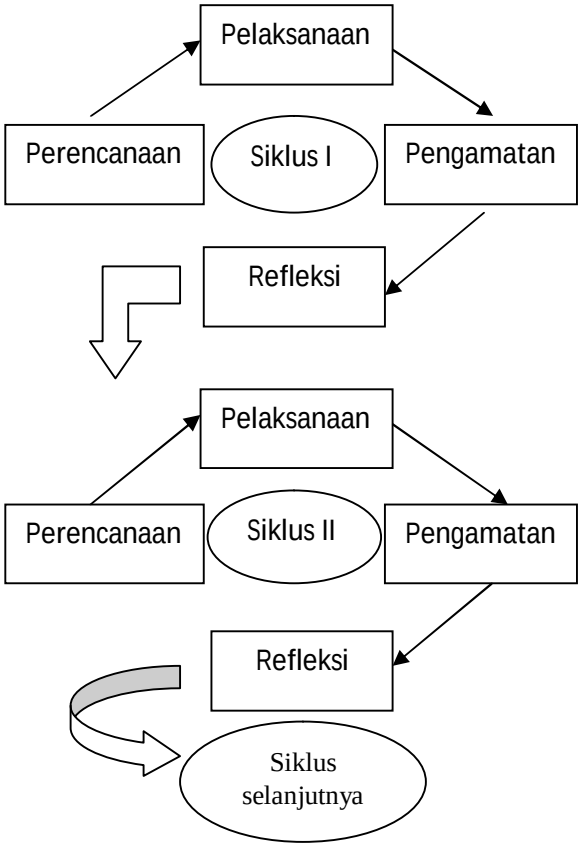
   Akan dipersiapkan berbagai hal yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas

2. Pelaksanaan tindakan

   Akan dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang ditetapkan dalam RKM dan RKH dengan menggunakan kegiatan bermain kotak ajaib untuk mengenal konsep bilangan

3. Observasi atau pengamatan
   Merupakan kolaborator akan melakukan pengamatan terhadap aktifitas belajar anak dan membuat catatan jika ada hal-hal khusus, baik yang dilakukan guru maupun anak didik.
4. Refleksi
   Akan dilakukan analisis data mengenai proses, hasil dan hambatan yang di jumpai dalam pembelajaran.

Dari tahapan tersebut, dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut



C. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah

1. Jenis data yang di perlukan adalah data tentang kemampuan konsep bilangan pada anak play group dan tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan
2. Tehnik dan instrumen yang digunakan yang adalah data tentang kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak play group dikumpulkan dengan tehnik unjuk kerja menggunakan instrumen pedoman/rubrik unjuk kerja dan data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan tehnik observasi menggunakan lembar/pedoman observasi

Tabel 3.1
Rubrik Penilaian :

Simbol skor	Kualifikasi	Interval %
★	Anak belum mampu melaksanakan permainan kotak ajaib	0 - 25
★ ★	Anak mau mengerjakan namun belum dapat menghitung benda yang diambil dari kotak benda	26 – 50
★ ★ ★	Anak mau mengambil benda namun belum dapat memasukkan benda yang sesuai jumlahnya pada kotak angka	51 - 75
★ ★ ★ ★	Anak mau mengerjakan dan dapat memasukkan benda dengan di hitung sesuai jumlahnya pada kotak angka	75- 100

Tabel 3.2
Format Penilaian Anak Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

No	**Nama Anak**	**Hasil penilaian kemampuan mengenal konsep bilangan**			
		★	★★	★★★	★★★★★
1					
2					
3					
4					
Jumlah Anak					

Tabel 3.3
Format Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Anak

No	**Item Observasi**	★	★★★	★★★	★★★★★
1	Anak mendengarkan guru saat menjelaskan kegiatan permainan kotak ajaib.				
2	Anak berani melaksanakan permainan kotak ajaib.				
3	Anak dapat tertib saat melaksanakan permainan kotak ajaib.				
4	Anak senang dengan permainan kotak ajaib.				
5	Anak dapat menghitung benda.				
6	Anak dapat memasukkan benda sesuai jumlahnya pada kotak angka.				
Jumlah Anak					

Tabel 3.4
Format Observasi Guru

No	**Item observasi**	**Baik**	**Cukup**	**Kurang**
1	Guru menyampaikan apersepsi			
2	Guru melakukan penggalian informasi awal			
3	Guru memberikan informasi tentang bermain kotak ajaib			
4	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan			
5	Guru memotivasi anak ketika kegiatan bermain kotak ajaib			
6	Guru melakukan kegiatan penutup			
Jumlah				

D. Tehnik Analisis Data

Tehnik Analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah tehnik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II dan tindakan siklus III.

Dalam menganalisis data dilakukan lanngkah-langkah sebagai berikut :

1.Menghitung distribusi perolehan tanda bintang sebagai hasil penelitian perkembangan anak dengan rumus:

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

Keterangan :

P = Prosentasi anak yang mendapat bintang tertentu

f = Jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N = Jumlah keseluruhan anak (satu kelas)

2.Membandingkan ketuntasan belajar anak (jumlah prosentase yang memperoleh bintang 3 dan 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II dan tindakan siklus III

E. Jadwal penelitian

Jadwal kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5
Rencana Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan				
		Nop '14	Des '14	Jan '15	Feb '15	Mar '15√
1	Mengajukan judul	√				
2	Pembuatan proposal	√				
3	Bab 1, bab 2, bab 3	√	√	√		
4	Seminar atau publikasi			√		
5	Pelaksanaan tindakkan : Siklus 1 Siklus 2 Siklus 3			√	√ √	
6	Bab IV hasil penelitian				√	
7	Penulisan laporan				√	
8	Bab V simpulan dan saran					√

F. Hasil Penelitian

1. Siklus I dilaksanakan pada :

   Hari / Tgl : Senin, 26 Januari 2015

   Tema : Transportasi

   Sub tema : Jenis-jenis transportasi (kendaraan darat)

   Media : Kotak Ajaib, kotak benda, kotak angka, benda-benda kendaraan

   a. Tahap Perencanaan
      1) Menyusun RKM dan RKH
      2) Penjabaran dalam bentuk kegiatan bermain kotak ajaib,pemilihan indikator, metode, pembuatan alat evaluasi.
      3) Penentuan tehnik pengambilan kesimpulan.

   b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

      Pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan bagi anak.

   c. Tahap Observasi

      Peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi penilaian

d. Tahap Refleksi

Tahap pada siklus I ini kegiatan mengenal konsep bilangan melalui metode bermain kotak ajaibbelum di katakan berhasil karena dari hasil pengolahan data belum mencapai prestasi yang di harapkan yaitu 80% namun pada siklus I pembelajarannya masih mencapai 44,44%

2. Siklus II dilaksanakan pada :

Hari / Tgl : Selasa, 3 februari 2015
Tema :Transportasi
Sub tema :Jenis-jenis Transportasi (kendaraan laut)
Media : Kotak Ajaib, kotak benda, kotak angka, benda-benda kendaraan.

a. Tahap Perencanaan
   1) Menyusun RKM dan RKH
   2) Penjabaran dalam bentuk kegiatan bermain kotak ajaib, pemilihan indikator, metode, pembuatan alat evaluasi.
   3) Penentuan tehnik pengambilan kesimpulan.
   4) Menambah benda agar lebih bervariasi agar anak lebih tertarik.
   5) Membagi anak dalam kelompok yang lebih kecil.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan bagi anak.

c. Tahap Observasi

Peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi penilaian

d. Tahap Refleksi

Tahap pada siklus II ini kegiatan mengenal konsep bilangan melalui metode bermain kotak ajaib masih belum di katakan berhasil karena dari hasil pengolahan data belum mencapai prestasi yang di harapkan yaitu 80% namun pada siklus II pembelajarannya sudah ada peningkatan dari 44,44% pada siklus I, dan siklus II mencapai 59,72%

3. Siklus III dilaksanakan pada :

Hari / Tgl : Jumat, 13 februari 2015
Tema : Profesi
Sub tema : Macam-mcam profesi (guru, dokter, tentara dll)
Media : Kotak Ajaib, kotak benda, kotak angka, benda-benda alat profesi

a. Tahap Perencanaan
   1) Menyusun RKM dan RKH
   2) Penjabaran dalam bentuk kegiatan bermain kotak ajaib, pemilihan indikator, metode, pembuatan alat evaluasi.
   3) Penentuan tehnik pengambilan kesimpulan.

4) Menambah benda agar lebih bervariasi agar anak lebih tertarik.
5) Memotivai anak agar anak didik lebih senang dan lebih tertarik lagi dengan kegiatan bermain kotak ajaib.
6) Membagi anak dalam kelompok yang lebih kecil lagi agar lebih tertib dan dapat terlibat langsung dalam permainan, untuk memperoleh hasil yang maksimal..

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan bagi anak.

c. Tahap Observasi

Peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi penilaian

d. Tahap Refleksi

Tahap pada siklus III ini kegiatan mengenal konsep bilangan melalui metode bermain kotak ajaib sudah di katakan berhasil karena dari hasil pengolahan data mencapai prestasi yang bahkan melebihi target yang harapkan yaitu 80%. Pada siklus III pembelajarannya sudah ada peningkatan dari 44,44% pada siklus I, dan siklus II mencapai 59,72%dan pada siklus III mencapai 91,66%

4. Hasil Analisis dari Siklus I, II, III

Data-data yang diperoleh dianalisis dengan anak didik yang tuntas belajar dibagi dengan jumlah anak didik seluruhnya di kali seratus persen. Pembelajaran di anggap tuntas jika 80% dari jumlah anak didik telah mendapatkan ★★★dan ★★★★ dalam kemampuan kognitif pada kegiatan mengenal konsep bilangan, maka pada pembelajaran siklus III sudah tercapai ketuntasan dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan melalui metode bermain kotak ajaib.

Tabel 4.10

Hasil Analisis Kegiatan Mengenal Konsep Bilangan

No	Siklus	Nilai perkembangan Anak Didik				Prosentase Ketuntasan Belajar
		★	★★	★★★	★★★★	
1	I	9	5	3	1	44,44%
2	II	4	6	5	3	59,72%
3	III	0	1	4	13	91,66%

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Pembahasan

a. Siklus I

Berdasarkan analisis hasil pengolahan data yang dibuat dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan pada akhir pembelajaran

menunjukkan daya serap pada siklus I belum baik, guru sudah berusaha namun masih banyak kelemahan-kelemahan diantaranya anak didik belum dapat memahami kegiatan pembelajaran, anak masih banyak yang belum dapat melakukan kegiatan mengenal konsep bilangan, begitu pula hasil belajar anak didik belum sesuai dengan harapan.

b. Siklus II

Kegiatan pembelajaran anak didik pada sikklus II dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah menunjukan daya serap pada siklus II meningkat atau lebih baik. Walaupun guru sudah berusaha lebih baik, namun masih ada kelemahan yaitu masih ada anak didik yang belum bisa melakukan kegiatan mengenal konsep bilangan dengan baik.Begitu pula hasil belajar anak didik belum sesuai harapan.

c. Siklus III

Keadaan belajar anak didik pada siklus III sudah menunjukan peningkatan yang menggembirakan. Adanya peningkatan anak didik dalam melakukan kegiatan mengenal konsep bilangan dengan media kotak ajaib secara umum anak didik dapat memahami materi pelajaran, sehingga hasil yang diperoleh mengalami peningkatan yang berarti. Anak didik memperhatikan penjelasan guru dengan baik, menunjukan hasil kegiatan pembelajaran yang memuaskan.

B. Pengambilan Kesimpulan

Dari hasil pembahasan siklus I, II dan III didapatkan hasil yang sangat memuaskan yaitu 91,66% dari target 80% sehingga hipotesa yang berbunyi " Penerapan Metode Bermain Kotak Ajaib dapat Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Play Group TK Kristen Petra Kota Kediri " dapat diterima karena terbukti dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal konsep bilangan.

C. Kendala dan keterbatasan

1. Kendala

Kendala yang dihadapi oleh guru adalah banyaknya anak didik yang harus diteliti, tempat yang kurang leluasa waktu anak melakukan

kegiatan, karena kegiatan dilakukan di dalam kelas.

2. Keterbatasan
   Waktu yang sangat terbatas menjadikan anak kurang dapat melaksanakan permainan kotak ajaib secara optimal.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Aisyah Siti, dkk. 2008, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.*

Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Taman Kanak-Kanak.* Jakarta : Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.

Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak,* Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Munandar, Utami, 1999. *Kreativitas Dan Keterbakatan. Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat.* Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Margono. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta : Rineka Cipta.

Montolalu, B.E.F, dkk, 2009. *Bermain dan Permainan Anak,* Universitas Terbuka.

Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah. 2012. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. 2009. Jakarta.

Sujiono, Nurani, Yuliani, dkk, 2009. *Metode Pengembangan Kognitif,* Universitas Terbuka

Susanto, Ahmad. Drs, M Pd, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini,* Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Zaman Badru, Hernawan dan Eliyawati Cucu, 2009. *Media dan Sumber Belajar TK,* Universitas Terbuka.