MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENUNJUK LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN MOBIL ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK MNU KHADIJAH V NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi PG PAUD FKIP UNP Kediri

Oleh :

SULASTRI
NPM : 13.1.01.11.0309P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

SULASTRI
NPM : 13.1.01.11.0309 P

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENUNJUK LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN MOBIL ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK MNU KHADIJAH V NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG-PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 23 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi	**Rosa Imani Khan, M.Psi**
NIDN. 0720058503	NIDN. 0705068602

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

SULASTRI
NPM : 13.1.01.11.0309 P

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENUNJUK LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN MOBIL ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK MNU KHADIJAH V NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri
Tanggal : 30 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

PanitiaPenguji :

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Rosa Imani Khan, M.Psi
3. Penguji II : Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENUNJUK LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN MOBIL ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK MNU KHADIJAH V NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2014/2015

SULASTRI
NPM : 13.1.01.11.0309P
Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Program studi PGPAUD
Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi dan Rosa Imani Khan, M.Psi
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl.K.H.Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112 Telp. (0354) 776706

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa kemampuan kognitif dalam menunjuk lambang bilangan di TK MNU Khadijah V Nganjuk tergolong masih rendah. Permasalahan ini disebabkan karena kurang tertariknya anak dalam proses pembelajaran kognitif.

Permasalahan penelitian ini adalah apakah penerapan permainan mobil angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam menunjuk lambang bilangan pada anak kelompok A di TK MNU Khadijah V Nganjuk?. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak kelompok A TK MNU Khadijah V Nganjuk penilitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus menggunakan instrumen berupa lembar penilaian penugasan anak, lembar observasi guru dalam kegiatan pembelajaran, penilaian indikator kemampuan anak dalam kegiatan pembelajaran, lembar skoring berupa tanda bintang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan mobil angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam menunjuk lambang bilangan pada anak kelompok A TK MNU Khadijah V Nganjuk. Terdapat peningkatan kemampuan menunjuk lambang bilangan anak yaitu pada pra tindakan 37,5%, pada siklus I sebesar 50%, siklus II sebesar 62,5%, Siklus III sebesar 81,2% dengan kategori tuntas.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini melalui kegiatan permainan mobil angka dapat di buktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam menunjuk lambang bilangan pada anak kelompok A TK MNU khadijah V Nganjuk Tahun pelajaran 2014/2015

Kata Kunci : Kemampuan kognitif dalam menunjuk lambang bilangan, permainan mobil angka.

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional yang berdasarkan pancasila dan undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat

Berdasarkan pernyataan tersebut berarti semua warga Indonesia berhak mendapatkan pendidikan tanpa terkecuali, baik bagi usia sekolah maupun anak-anak usia pra sekolah, adapun layanan pendidikan bagi anak prasekolah adalah lembaga PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) yang didalamnya ada Taman Kanak-Kanak (TK) dan kelompok bermain.

Melalui bermain anak memperoleh, memproses dan melatih melalui ketrampilan yang ada. Bermain disesuaikan dengan kembangan anak dimulai dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar), diharapkan dengan unsur bermain lebih besar akan menyenangkan anak untuk proses belajar, jadi kita bisa memberikan pelajaran berupa konsep bilangan, lambang bilangan sambil bermain.

Rendahnya pengembangan kognitif dalam menunjuk lambang bilangan anak kelompok A TK MNU Khadijah V, berdasarkan pada kemampuan setiap anak tidak sama sehingga anak yang memiliki kecerdasan atau cerdas akan lebih cepat tanggap kenal lambang bilangan walau baru diberitahu sekali dan bisa menunjuk angka 1-10, dan berbanding dengan yang kurang cerdas, ia akan bingung atau harus diberitahu berkali-kali untuk menunjuk angka 1-10. Pada saat melakukan permainan/bermian akan terlihat jelas anak yang cekatan dan dapat menerima informasi yang disampaikan oleh guru / pendidik akan lebih tanggap dan mengerti, tapi bagi anak yang kurang cekatan dalam menerima informasi akan lambat dalam menunjuk angka melalui permainan mobil angka.

Berdasarkan urutan di atas dalam penelitian ini dipilih judul "Mengembangkan kemampaun kognitif dalam menunjuk lambang bilangan melaui permainan mobil angka pada anak kelompok A TK MNU Khadijah V Nganjuk Tahun Pelajaran 2014/2015.

KAJIAN PUSTAKA

Kajian Teori

Pengertian Kognitif

Kognitif adalah salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan. Secara umum kognitif diartikan sebagai potensi intelektual yang terdiri dari tahapan pengetahuan (*Knowladge)* pemahaman (*comprehention*), penerapan *(aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*),

evaluasi (*evaluation*) (menurut Piaget dalam Sujiono, 2011).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan individu untuk menggunakan pengetahuannya dalam menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian dan berhubungan dengan tingkat kecerdasan.

Menunjuk Lambang Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Sifat yang esensil dari lambang bilangan itu ialah bahwa lambang bilangan itu mewakili bilangan. Dalam matematika, konsep bilangan selama bertahun-tahun lamanya telah diperluas untuk meliputi bilangan nol, bilangan negatif, bilangan rasional, bilangan irasional, dan bilangan kompleks.

Permainan Mobil Angka

Pengertian Permainan

Menurut Kimpraswil (dalam Muhammad,2006) mengatakan bahwa definisi permainan adalah "usaha oleh diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi kinerja dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik". Lain halnya dengan Joan Freeman dan Utamni Munandar (dalam Andang Ismail, 2009) Mendefinisikan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Tujuan Permainan

Tujuan bermain pada dasarnya adalah untuk mencari sebuah kepuasan, kesenangan, memanfaatkan waktu luang, rekreasi, dan juga bisa sebagai sarana untuk menyalurkan energi yang berlebih. Teori rekreasi dalam Sumitro (1998) menjelaskan bahwa orang bermain didasarkan oleh pemikiran bahwa manusia membutuhkan bermain sebagai usaha untuk mengembalikan gairah hidup.

Sementara bermain dapat dikelompokkan menjadi beberapa bentuk, kesemuanya memiliki manfaat yang besar untk pendidikan atau pembelajaran bagi anak. Menurut Sumitro (1998),

Ada tiga kategori pengelompokkan bermain yakni : tipe bermain aktif, tipe bermain pasif, dantipe bermain intelektual. Tipe bermain aktif adalah bermain aktif meliputi gerakan fisik secara aktif.

Kajian Penelitian Terdahulu

Menurut Endang (2013) yang dalam penelitiannya dengan melalui media kotak pintar pada anak kelompok A, berisi bahwa

semula kemampuan menunjuk lambang bilangan 1 -10 pada anak kelompok A masih rendah belum sesuai harapan.

Dalam penelitiannya kegiatan yang dilakukan adalah guru mengenalkan bilangan 1 -10 kepada anak, kemudian guru memberikan perintah pada anak untuk mengamati bentuk angka 1 – 10, kemudian menunjuk angka. Hasil penugasan dimana anak masih belum mampu menunjuk angka dengan baik.Kemudian didalam penelitian dengan menggunakan media kotak pintar sebagai media pembelajaran agar kemampuan anak dalam menunjuk lambang bilangan sesuai harapan.

Kerangka Berpikir

Pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut, anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Dari pernyataan diatas maka peneliti berupaya mengembangkan kemampuan kognitif dalam menunjuk lambang bilangan melalui permainan mobil angka pada anak kelompok A TK MNU Khadijah V Nganjuk Tahun Pelajaran 2014/2015. Penggunaan media permainan mobil angka diharapkan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menunjuk lambang bilangan.

METODE PENELITIAN

Subyek Dan Setting Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok A TK MNU Khadijah V Nganjuk sebanyak 16 anak.Lokasi penelitian dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam menunjuk lambang bilangan melalui permainan mobil angka pada anak kelompok A dilaksanakan di TK MNU Khadijah V Nganjuk, Jl. Letjend S. Parman IX / No. 1 Nganjuk

Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan dalam (action research) karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan. Menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam Kunandar, 2008), penelitian tindakan kelas dilakukan melalui proses yang dinamis dan komplementari yang terdiri dari empat “momentum” esensial yaitu sebagai berikut :(1) Penyusunan rencana, (2) Tindakan, (3) Observasi, (4) Refleksi.

Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data tentang kemampuan menunjuk lambang bilangan anak didik kelompok A, digunakan tehnik penugasan yaitu dengan insrumen berupa pedoman penugasan sebagai berikut:

Subyek yang dinilai : anak didik kelompok A TK MNU Khadijah V Nganjuk. Kemampuan yang dinilai : Kemampuan kognitif anak didik kelompok A TK MNU Khadijah V. Indikator : Menunjuk lambang bilangan 1-10.

Guru menyiapkan media permainan mobil angka, Anak diberi kesempatan untuk memegang mobil permaian, Anak disuruh untuk menunjuk lambang bilangan 1-10 dimobil permaian.

Tabel 3.2
Lembar Penialian Anak Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Menunjuk Lambang Bilangan Melalui Permainan Mobil Angka.

No	Nama Anak	Aspek yang Dinilai Dalam Kegiatan Menunjuk Lambang Bilangan			
		☆ 1	☆ 2	☆ 3	☆ 4
1	Fadhil R.				
2	Alif Yanti				
3	Alya Ghi				
4	Aprillia				
5	Devia				
6	Elvira				
7	Faza				
8	Febrian				
9	Hafid				
10	Krisnanda				
11	Lutvia				
12	M. Alan				
13	M. Ilham				
14	M. Rizal				
15	M. Rio				
16	M. Teguh				

Teknik Analisis Data

Analisis data yang dikemukakan Mills (IGAK Warhani 2010) adalah upaya yang dilakukan oleh guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang berperan yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu membandingkan ketuntasan belajar anak antara waktu sebelum melakukan tindakan dan setelah melakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, tindakan siklus III sesuai dengan data yang diperoleh.

Langkah –langkah analisis data sebagai berikut :

1.Analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai keseluruhan yang diperoleh anak yang dinyatakan dengan menggunakan rumus dari sudijono, (2009) sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Prosentase anak yang mnendapat bintang tertentu.

f = Jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N = Jumlah anak keseluruhan

Membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan

dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, siklus II,dan tindakan siklus III.

Dimana Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus III ketuntasan mencapai sekurang-kurangnya 75 %.

E.Rencana Jadwal Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama 3 Minggu pada bulan Januari 2015.

No	Jadwal	Pelaksanaan	
1	Siklus 1	12 Januari 2015	Pekerjaan
2	Siklus II	19 Januari 2015	Pekerjaan
3	Siklus III	26 Januari 2015	Pekerjaan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK MNU Khadijah V Nganjuk yang berjumlah 16 anak terdiri dari 7 anak perempuan 9 anak laki-laki. Alasan dipilihnya kelompok ini adalah kurang minat, kemandirian anak dalam melakukan pengembangan kognitif. Selain itu peneliti juga merasakan dalam penggunaan metode yang kurang tepat saat memberikan pembelajaran menunjuk lambang bilangan 1-10.

Deskripsi Temuan Penelitian

Hasil penelitian ini memaparkan permainan mobil angka yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka anak kelompok A TK MNU Khadijah V Nganjuk tahun pelajaran 2014/2015 Kabupaten Nganjuk. Kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, kondisi anak didik dalam kegaiatan pembelajaran permainan mobil angka, khususnya dalam hal: (1) anak dapat mengenal angka, (2) anak dapat membedakan angka, (3) ketepatan dalam mengucapkan angka.

Kondisi Pra Tindakan

Kegiatan pra tindakan dilakukan sebelum melakukan tindakan penelitian yang dilaksanakan pada bulan Januari 2015 di TK Muslimat NU Khadijah V Nganjuk. Pengamatan dilakukan pada anak Kelompok A yang berjumlah 16 anak. Peneliti melakukan pengamatan dan penelitian awal untuk menilai dan mencari permasalahan pada aspek perkembangan kemampuan menunjuk lambang bilangan pada anak Kelompok A. Kemampuan menunjuk lambang bilangan angka 1-10.

Pada kondisi sebelum tindakan, kemampuan menunjuk lambang bilangan angka 1-10 anak kelompok A di TK

Muslimat NU Khadijah V Nganjuk masih rendah, terlihat ketika guru memberikan kegiatan menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan benda terdapat anak yang masih belum mengerti atau bingung.

Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Rencana umum dalam pelaksanaan ini adalah dengan mempersiapkan:Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kaegiatan Harian (RKH), Lembar Observasi untuk guru dan Lembar Penilaian penugasan

Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Pada Pra Tindakan masih banyak anak yang belum mampu mencapai indikator indikator keberhasilan pada kondisi awal, hal tersebut membuat peneliti berusaha melakukan perbaikan melalui kegiatan pada siklus I. Kegiatan pada siklus I adalah sebagai berikut:Tahap Perencanaan Tindakan dan tahap Pelaksanaan Tindakan: Kegiatan Awal, Kegiatan Inti dan Kegiatan Akhir

Tahap Observasi Guru atau Pengamatan

Tahap observasi dilakukan oleh peneliti beserta kolaborator yaitu guru selama penelitian berlangsung. Observasi pelaksanaan tindakan pada siklus I dengan menggunakan instrumen observasi guru.

Tabel 4.3

Hasil Penilaian Penugasan Kemampuan Kognitif Dalam Menunjuk Lambang Bilangan SIKLUS I

No	Nama	Hasil Penilaian			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1	Fadhil R.			√	
2	Alif Yanti				√
3	Alya Ghi		√		
4	Aprillia	√			
5	Devia				√
6	Elvira				√
7	Faza			√	
8	Febrian			√	
9	Hafid		√		
10	Krisnanda	√			
11	Lutvia				√
12	M. Alan		√		
13	M. Ilham		√		
14	M. Rizal				√
15	M. Rio	√			
16	M. Teguh		√		
	JUMLAH	**3**	**5**	**3**	**5**
PROSENTASE		**18,7%**	**31,2%**	**18,7%**	**31,2%**

d. Refleksi

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan ditinjau dari aspek siswa dalam hal keaktifannya terdapat kekurangan yang harus diperbaiki. Tetapi pada tahap I ini anak sudah mulai tertarik dan termotivasi untuk mengenal angka. Ini terlihat dari prosentase keaktifan yang dikategorikan kurang yaitu 50%.

Ditinjau dari hasil belajar siswa masih belum memuaskan karena hanya sedikit siswa yang dikategorikan tuntas belajar yaitu 50% (kurang dari 70%) sehingga siswa belum dapat dikategorikan tuntas belajar secara klasikal.

Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahapan ini perencanaan diawali dengan kegiatan menyiapkan seperangkat pembelajaran yang berupa: Rencana Kegiatan Harian (RKH 2) dengan tema yang ada. RKH 2 perbaikan memuat skenario pembelajaran, guru bersama-sama dengan pengamat atau teman sejawat menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan permainan mobil angka.

Tahap Pengamatan

Tahap Observasi Guru dan Data Hasil Evaluasi Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada fase eksplorasi dengan permainan mobil angka membuat kelas menjadi menyenangkan dan menjadi aktif: Evaluasi tindakan pada siklus II dilaksanakan dengan menggunakan permainan mobil angka. Pada waktu kegiatan pelaksanan ini peserta didik yang hadir 16 anak.

Tabel 4.6

Hasil Penilaian Penugasan Kemampuan Kognitif Dalam Menunjuk Lambang Bilangan SIKLUS II

No	Nama	Hasil Penilaian			
		☆1	☆2	☆3	☆4
1	Fadhil R.			√	
2	Alif Yanti				√
3	Alya Ghi		√		
4	Aprillia		√		
5	Devia				√
6	Elvira				√
7	Faza			√	
8	Febrian				√
9	Hafid			√	
10	Krisnanda	√			
11	Lutvia				√
12	M. Alan		√		
13	M. Ilham			√	
14	M. Rizal				√
15	M. Rio	√			
16	M. Teguh		√		
	JUMLAH	**2**	**4**	**4**	**6**
	PROSENTASE	**12,5 %**	**25 %**	**25 %**	**37,5 %**

Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan ditinjau dari aspek siswa dalam hal keaktifannya sudah ada peningkatan. Hal ini terlihat dari prosentase keaktifan yang di kategorikan cukup baik yaitu 66,68%.

Ditinjau dari hasil belajar siswa yang sudah mencapai hasil yang cukup memuaskan yaitu 66,68% sudah ada peningkatan dari siklus 1 walaupun belum mencapai 70%. Namun demikian siswa belum dapat di kategorikan tuntas belajar secara klasikal.

Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil belajar anak didik dari sebelum dilakukan tindakan sampai dilakukan tindakan mulai sklus I sampai siklus III terdapat penjelasan tentang perkembangan menuju kearah positif yaitu perkembangan kognitif dalam menunjuk lambang bilangan.

hipotesis yang berbunyi melalui kegiatan permainan mobil angka dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam menunjuk lambang bilangan pada kelompok A TK MNU Khadijah V Nganjuk tahun pelajaran 2014/2015.

Kendala dan Keterbatasan

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini yang menjadi kendala tidak ada karena selama proses pelaksanaanya sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan dan terbatasnya waktu pembelajaran karena tuntutan kurikulum terhadap materi yang disajikan pada setiap semester.

Kesiapan dan kesediaan guru untuk merencanakan kegiatan, metode beserta media pembelajaran yang benar – benar dapat mengajak anak untuk kreatif sesuai dengan alur berfikir anak usia TK.

Perencanaan waktu karena jadwal penelitian sering terbentur dengan kegiatan sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus dan berdasarkan pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan mobil angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam menunjuk lambang bilangan pada kelompok A TK MNU Khadijah V Nganjuk tahun pelajaran 2014/2015.

Saran

Dalam kesempatan ini ada saran yang dapat penulis sampaikan yaitu :

Untuk Guru hendaknya guru mampu menerapkan permainan mobil angka atau guru mengembangkan permainan mobil angka dalam proses kegiatan pembelajaran, karena dengan menggunakan media tersebut dapat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran terutama dalam segi mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Untuk Lembaga supaya melengkapi sarana dan prasarana yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran dikelompok A TK MNU KHADIJAH V dan Supaya lebih

mengawasi kinerja guru agar lebih baik lagi kedepannya

Untuk Peneliti Selanjutnya

Diharapkan pada penelitian selanjutnya lebih kreatif dalam penelitian anak didik kelompok A dan dapat melakukan perbaikan tentang metode pembelajaran dalam menunjuk lambang bilangan dan penggunaan media yang lebih bervariasi.

Bagi Orang Tua dapat memberikan stimulus pada anaknya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam menunjuk lambang bilangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Aisiyah, Siti,dkk2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Arikunto,Suharsimi, 2009. *ProsedurPenelitian.* Jakarta: Bina aksara

Depdiknas 2007. Pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di Taman Kanak – kanak. Jakarta

Gunarti Winda, dkk.2008. Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar AUD. Jakarta: Universitas Terbuka

http://www.naeyc.org NAEYC Earli Shilhoog Program Standar, p2-3,2004.

Samiawan, 2008. *Pengertian Permainan*. (Online), tersedia: http://www.blogspot.com. Diunduh 17 Oktober 2014.

Sutrisno Hadi. 1980. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM

Sujiono Nurani Yuliani, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jaka

Tim PKP. PG PAUD. 2009. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sukintaka, B.E.F. 2009. Bermain dan permainan anak. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Bandung: Citra Umbara.

Widarmi D.Wijaya. dkk. 2008. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini* PAUD 409. Jakarta: Universitas Terbuka

Wardani. IGAK. 2008. "*Materi Pokok Penelitian TindakanKelas*". Jakarta: Unversitas Terbuka

Kemendikbud. 2010. Kumpulan pedoman pembelajaran Taman kanak-kanak, Jakarta.

Santoso. 2005. *Kamus Bahasa Indonesia*. Penerbit Pustaka Indeks. Jakarta.

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

Subrata, Sumadi. 1992. *Prosedur dan Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sujiono, dkk Yuliani Nurani. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Undang – Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta : Depdiknas.

Riyanto, Yatim. 2001. *Metodologi Penelitian*.

Yuliani. 2006. *Pengembangan Kemampuan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Kediri, 11 April 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi	**Rosa Imani Khan, M.Psi**
NIDN. 0720058503	NIDN. 0705068602