MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL BILANGAN 1 – 10 MELALUI PERMAINAN DADU PADA ANAK KELOMPOK A TK AL – AZHAAR BANDUNG KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG

ARTIKEL

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PG-PAUD FKIP UNP Kediri

Oleh :

MUKAYAH
NPM : 13.1.01.11.0467P

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

Skripsi oleh :

MUKAYAH
NPM: 13.1.01.11.0467P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN DADU PADA ANAK KELOMPOK A TK AL AZHAAR BANDUNG KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2014/2015

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

Tanggal: 14 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Veni Iswantiningtyas,M.Psi	**Drs.Kuntjojo,M.Pd,M.Psi**
NIDN. 0704118202	NIDN. 0717015501

Skripsi oleh :

MUKAYAH
NPM : 13.1.01.11.0467P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL BILANGAN 1-10MELALUI PERMAINAN DADU PADA ANAK KELOMPOK A TK AL AZHAAR BANDUNG KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal: 23 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi
3. Penguji II : Veny Iswantiningtyas, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN DADU PADA ANAK KELOMPOK A TK AL AZHAAR BANDUNG KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG

MUKAYAH

Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI
Kediri. Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 776706 Kediri 64112

ABTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran mengenal bilangan pada anak usia dini melalui permainan masih didominasi oleh aktivitas klasikal dengan dominasi pada peran guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif dan membosankan. Hal tersebut nampak pada motivasi belajar anak yang rendah, yang pada akhirnya hasil pembelajaran juga rendah. Permasalahan penelitian in iadalah (1) Bagaimana penerapan permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan pada anak kelompok A? (2) Apakah penerapan permainan dadu dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan pada anak kelompok A?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak kelompok A TK Al Azhaar Bandung sebanyak 18 anak. Penelitin dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrument berupa RPP, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Melalui siklus tindakan pembelajaran dapat ditemukan langkah-langkah yang efektif penerapan permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan pada anak kelompok A. (2) Melalui siklus tindakan permainan dadu terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar anak. (3) Melalaui siklus tindakan permainan dadu juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini direkomendasikan: (1) Tujuan pokok penggunaan permainan dadu adalah untuk meningkatkan kamampuan kognitif dalam mengenal bilangan pada anak kelompok A. Oleh sebab itu guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mengutamakan proses yang mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak. (2) Guru masih perlu meneliti terus menerus untuk membuktikan apakah pembelajaran permainan dadu sesuai dengan seluruh karakteristik materi dan ksrakteristik anak.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, Permainan Dadu Angka

I. PENDAHULUAN

Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak, kerena bermain merupakan suasana belajar yang bermakna. Dijelaskan oleh Green berg (dalam Solehuddin, 2002:7) bermain merupakan saat belajar bagi anak. Pada saat bermain anak mengkreasikan ide bersama teman sebaya dan anak lainnya, untuk membangun gagasan atau ide mereka, karena mereka memiliki informasi dan pandangan baru.

Menurut Mediyastuti (2006:27): Pengenalan konsep matematika sejak balita diyakini akan membantu memperkuat intelektual anak di bangku sekolah. Kemampuan menyerap pembelajaran matematika pada siswa SD terbukti tidak hanya ditentukan oleh kecerdasan anak, melainkan juga pengalaman selama era pra sekolah.

Begitu juga menurut Rahman (2005: 10) bahwa "Tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya.Seluruh informasi yang anak dapatkan melalui inderanya dapat diserap dengan baik pada masa peka tersebut". Adapun kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan pada anak mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan, seperti aritmatika dan berhitung. Agar bilangan dapat dipahami oleh anak, maka cara penyajian materi pembelajaran harus diperhatikan. Salah satunya adalah dengan menggunakan permainan.

Begitu besar peran permainan dalam membantu proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan hasil penelitian M. Tedjasaputra (2001: 43) yang mengemukakan bahwa: "Pengetahuan akan konsep-konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain akan jauh lebih mudah diperoleh melalui kegitan bermaian. Anak usia prasekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur dan sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar".

Berdasarkan pengamatan di TK Al Azhaar Bandung Kecamatan Bnadung khususnya di kelompok A, penulis menemukan masalah yaitu ketika guru menyampaikan pembelajaran mengenal bilangan 1-10, proses pembelajaran masih cenderung konvensional. Guru kurang kreatif dalam memilih metode dan materi pembelajaran. Guru juga jarang sekali menggunakan permainan dalam pembelajaran yang menarik bagi anak, sehingga anak-anak terlihat bosan.

Oleh karena itu, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, maka guru dituntut agar dapat menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan permainan yang

menarik. Penggunaan mainan yang menarik diharapkan dapat membantu anak dalam mengenal bilangan. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengenalkan bilangan pada anak adalah permainan dadu.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Perkembangan Kognitif
   a. Pengertian Perkembangan Kognitif

      Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, danmempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitifberhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

      Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran merupakan bagian dari berpikir dari otak, bagian yang digunakan untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Pikiran anak aktif mulai sejak lahir dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya. Jadi, perkembangan kognitif anak usia dini adalah sesuatu yang merujuk pada perubahan-perubahan pada proses berpikir sepanjang siklus kehidupan anak sejak konsepsi hingga usia 8 tahun.

   b. Fungsi Perkembangan Kognitif

      Berdasarkan pendapat Piaget (dalam Wiwien, 2007:41) mengembangkan kemampuan kognitif berfungsi agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya, melatih ingatannya, mengembangkan pemikiran-pemikirannya, memahami berbagai simbol-simbol, mampu melakukan penalaran baik secara spontan ataupun melalui percobaan, dan mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya.

   c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

      Dijelaskan sebagai berikut (Susanto, 2011: 59-60):

      1) Faktor keturunan
      2) Faktor lingkunagan
      3) Faktor kematangan
      4) Faktor pembentukan
      5) Faktor minat dan bakat
      6) Faktor kebebasan

   d. Metode Perkembangan Kognitif di TK

      Menurut Vigotsky (dalam Sujiono, 2007:75) mengemukakan bahwa metode yang dapat digunakan

untuk pengembangan kognitif anak usia TK adalah:
1) Metode bermain
2) Metode pemberian tugas
3) Metode demonstrasi
4) Metode tanya jawab
5) Metode mengucapkan syair
6) Metode eksperimen
7) Metode bercerita
8) Metode karya wisata
9) Metode dramatisasi

e. Media untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak TK

Syarat-syarat media tersebut menurut Piaget (dalam Sujiono, 2007:110) adalah:
1) Menarik/menyenangkan baik warna maupun bentuk
2) Tumpul bentuknya
3) Ukuran disesuaikan usia anak TK
4) Tidak membahayakan anak
5) Dapat dimanipulasi

2. Pengenalan Bilangan Untuk Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Bilangan Untuk AUD

Menurut Pakasi (2004:23) bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan seperti nama, urutan, lambing dan jumlah. Sedang menurut Depdiknas (2007:10) kemampuan mengenal bilangan untuk anak usia 4 tahun – 5 tahun yaitu anak dapat menyebutkanangka 1-5 secara urut, menunjukkan angka 1-5 secara acak, menyebutkan angka 1-5 secara acak, menunjukkan jumlah benda secara urut, menghitung sambil menunjuk benda secara urut, mencari angka sesuai dengan jumlah benda, menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit serta menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya.

b. Tahap-tahap Mengenal Bilangan Untuk AUD

Dalam menyampaikan materi pembelajaran mengenal bilangan pada anak tidak dapat dilakukan secara tergesa-gesa, tetapi harus secara bertahap. Kartini (2012:65) mengemukakan bahwa: Pembelajaran pada anak harus berjalan secara teratur setingkat demi setingkat atau bertahap, hal ini sangat cocok dengan kodrat anak yang tumbuh dan berkembang secara bertahap.

3. Permainan Dadu

a. Pengertian Dadu

Menurut Olfix (2007:52) "Dadu berasal dari bahasa latin yaitu "*datum*" yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan".Dadu adalah sebuah objek yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbul acak. Sebuah kubus yang homogen memiliki peluang yang sama pada masing-masing sisinya jika terhadapnya dilakukan sebuah lemparan sehingga dikatakan adil. Dadu yang digunakan untuk permainan anak usia dini berukuran 10x10x10 cm.

b. Bentuk bentuk Permainan Dadu Untuk AUD

Menurut Sukayati (2008: 51) sebagai berikut:

1) Bermain dadu menghitung angka
2) Permainan satuan dan puluhan
3) Bermain dadu cocokkan aku
4) Bermain dadu dengan laba-laba

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran dengan menggunakan media buatan toko atau pabrik dapat menyebabkan pembelajaran tersebut menjadi sebuah rutinitas, monoton dan membuat anak menjadi bosan sehingga kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan 1 – 10 menjadi rendah.

Berdasarkan keadaan tersebut peneliti melakukan penelitian meningkatkan kemampuan kognitif dengan mengajak anak bermain "Dadu Angka". Dengan bermain dadu angka anak dapat mengenal bilangan 1 – 10. Sehingga diharapkan dengan kegiatan tersebut kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan 1 - 10 anak dapat meningkat.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Al Azhaar Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung pada anak kelompok A tahun pelajaran 2014-2015 sebanyak 18 siswa dan anak tersebut sebagai sasaran sekaligus sebagai sumber data penelitian.

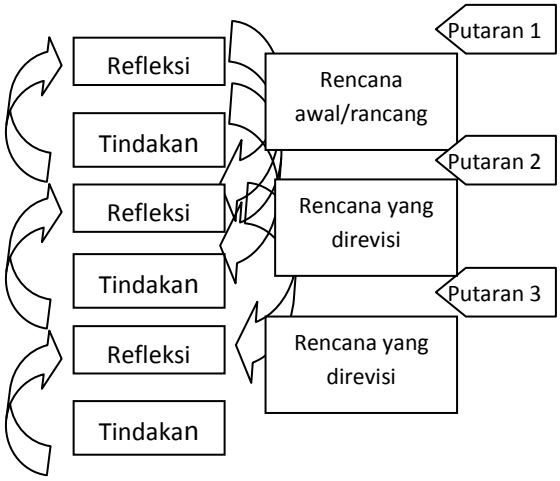
B. Prosedur Penelitian

Desain penelitian ini adalah dengan menggunakan bentuk PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Arikunto (2007:22) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu proses berpikir yaitu ken

Kemudian kolaboratif adalah penelitian yang dilakukan bersama-sama atau berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan.

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengacu pada rangcangan model Kemmi's dan Taggart (1988) yang terdiri 4 komponen dengan 3 siklus yaitu:

1. Perencanaan
2. Tindakan
3. Pengamatan
4. Refleksi



Bagan 3.1

Desain Penelitian Tindakan Kelas

(Arikunto, 2007)

Siklus I,II dan III

1. Perencanaan
   a. Peneliti menyiapkan rencana pembelajaran
   b. Mempersiapkan bahan dan alat
   c. Mempersiapkan materi
2. Pelaksanaan
   a. Peneliti memberikan tugas pada anak
   b. Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar
3. Observasi

   Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kesulitan pada anak saat menyebutkan angka dan menunjukkan benda.
4. Refleksi

   Dari hasil pengamatan diadakan refleksi. Hal ini akan berlanjut terus dan selalu diakhiri dengan evaluasi sejauh mana keberhasilan tindakan diperoleh.

C. Teknik dan instrument Pengumpulan Data

1. Jenis data yang diperlukan adalah: Data tentang kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Al Azhaar Bandung dan data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.

2. Teknik dan Instruen yang Digunakan

   Teknik yang digunakan peneliti untuk mengetahui kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan menggunakan teknik unjuk kerja dan observasi tentang pelaksanaan pembelajaran.

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA
(Alat Penilaian Perkembangan Anak)

1. Subjek yang dinilai: Anak kelompok A TK AL Azhaar Bandung dengan jumlah siswa 18 anak.

2. Kemampuan yang dinilai: Kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan 1-10 melalui permainan dadu.
3. Teknik penilaian: Unjuk kerja.
4. Kriteria penilaian:
   a) Bintang 1: Jika anak belum mampu menyebutkan angka 1-10 dan menunjukkan benda secara berani dan tepat melalui permainan dadu.
   b) Bintang 2: Jika anak mulai mampu menyebutkan angka 1-10 dan menunjukkan benda secara berani dan tepat melalui permainan dadu dan masih perlu bantuan guru.
   c) Bintang 3:Jika anak sudah mampu menyebutkan angka 1-10 dan menunjukkan benda secara berani dan tepat melalui permainan dadu dan masih sedikit bantuan guru.
   d) Bintang 4: Jika anak sudah mampu menyebutkan angka 1-10 dan menunjukkan benda secara berani dan tepat melalui permainan dadu tanpa perlu bantuan guru.

Tabel 3.2

Lembar Penilaian Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Bilangan 1-10

No	Nama Anak	Membilang / Menyebut Urutan Bilangan dan Menunjuk Benda sampai 10				Kriteria Ketuntasan Minimal ☆☆☆	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13							
14.							
15							
16							
17							
18							

D. **Teknik Analis Data**

1. Prosedur Analisa Data

   Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif. Data diperoleh dari hasil observasi secara keseluruhan melalui tahap pra tindakan, siklus I, II, dan III.
2. Langkah Analisa Data
   a) Menghitung prosentase anak untuk mendapatkan bintang 1, bintang 2, bintang 3, dan bintang 4.dengan rumus :

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

   P = prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu
   f = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu
   N = jumlah anak keseluruhan

   b) Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4).
3. Kriteria Keberhasilan

Suatu penelitian dapat dikatakan berhasil apabila kemampuan anak setelah dilakukan tindakan menjadi lebih baik dari sebelumnya dan mencapai skor keberhasilan sebesar 75%.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Dalam pelaksanaannya, penelitian dilakuakn di TK Al Azhaar Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagungsebanyak 18 siswa. Penelitian ini adalah salah satu upaya dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bilangan 1 – 10 pada kelompok A. Kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam ruang kelas, melalui permainan dadu angka.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

   Sebelum melaksanakan tindakan penelitian, peneliti bersama dengan kolaborator mengadakan tes untuk mengetahui kemampuan awal anak (pra tindakan).

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I,II, III

   a. Tahap Perencanaan

   Adapun persiapan yang harus dilakukan antara lain:

   1) Rencana Kegiatan Mingguan (RKM).
   2) Rencana Kegiatan Harian (RKH)
   3) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan permainan dadu angka.
   4) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.

   b. Tahap Pelaksanaan

   1. Peneliti mengkoordinasi anak.
   2. Peneliti menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada anak.
   3. Peneliti menjelaskan aturan dalam permaianan.
   4. Anak diberikan kesempatan untuk mencoba melakukan permainan sesuai pengarahan guru.
   5. Peneliti membantu anak yang mengalami kesulitan ketika melakukan permainan.

   c. Tahap observasi

   Pada tahap pengamatan ini bertujuan untuk mengatahui seberapa besar daya tangkap anak saat melakukan tindakan. Hal ini juga dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam menentukan adanya tingkat keberhasilan yang dicapai oleh anak dalam prose pembelajaran.

   Adapun data yang diperoleh dari proses pra tindakan, siklusI,

siklus II dan siklus III terdapat dalam tabel penlaian di bawah ini:

Tabel 4.1
Gambaran Awal Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan Anak Kelompok A TK Al Azhaar Bandung (Pra Tindakan)

No	Nama Anak	Membilang / Menyebut Urutan Bilangan dan Menunjuk Benda sampai 10				Kriteria Ketuntasan Minimal ☆☆☆	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Adelfio	√					√
2.	Nabil	√					√
3.	Cahyo	√					√
4.	Dea	√					√
5.	Novan	√					√
6.	Faisal	√					√
7.	Fadhil	√					√
8.	Ridho	√					√
9.	Qodri		√				√
10.	Faris	√					√
11.	Nadinda	√					√
12.	Arsya	√					√
13	Niken	√					√
14.	Haya		√				√
15	Hidan	√					√
16	Zaki		√				√
17	Zora	√					√
18	Hans	√					√
	Jumlah	**15**	**3**	**-**	**-**	**-**	**18**
	Prosentase	**83%**	**17%**	**0%**	**0%**	**0%**	**100%**

d. Refleksi Pra Tindakan

Dari pelaksanaan pengamatan yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran, diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Anak kurang fokus
2) Pembelajaran yang monoton
3) Media yang digunakan kurang kreatif
4) Anak kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran
5) Anak kurang paham dalam pembelajaran

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Kemampuan Kogniti Anak dalam Mengenal Bilangan 1-10 Siklus I

No	Nama Anak	Membilang / Menyebut Urutan Bilangan dan Menunjuk Benda sampai 10				Kriteria Ketuntasan Minimal ☆☆☆	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Adelfio		√				√
2.	Nabil	√					√
3.	Cahyo	√					√
4.	Dea		√				√
5.	Novan	√					√
6.	Faisal			√		√	
7.	Fadhil			√		√	
8.	Ridho	√					√
9.	Qodri				√	√	
10.	Faris	√					√
11.	Nadinda	√					√
12.	Arsya			√		√	
13.	Niken		√				√
14.	Haya			√		√	
15.	Hidan	√					√
16.	Zaki				√	√	
17	Zora	√					√
18.	Hans	√					√
	Jumlah	**9**	**3**	**4**	**2**	**6**	**12**
	Prosentase	**50%**	**17%**	**22%**	**11%**	**33%**	**67%**

e. Refleksi Siklus I

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar anak dalam kemampuan kognitif mengenal bilangan 1-10 hanya 6 orang anak (33%) yang dianggap mampu, berarti masih jauh dari ketuntasan keberhasilan yang ditentuakan yaitu 75%.

Dengan demikian siklus I pada penelitian ini tidak dapat dikatakan efektif karena data yang dicapai oleh peneliti pada saat melakukan pengamatan belum mencapai 75%.

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Bilangan 1-10 Siklus II

No	Nama Anak	Membilang / Menyebut Urutan Bilangan dan Menunjuk Benda sampai 10				Kriteria Ketuntasan Minimal ☆☆☆	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Adelfio		√				√

2.	Nabil		√				√
3.	Cahyo			√		√	
4.	Dea		√				√
5.	Novan				√	√	
6.	Faisal				√	√	
7.	Fadhil			√		√	
8.	Ridho			√		√	
9.	Qodri				√	√	
10.	Faris	√					√
11.	Nadinda		√				√
12.	Arsya			√		√	
13.	Niken			√		√	
14.	Haya				√	√	
15.	Hidan			√		√	
16.	Zaki				√	√	
17.	Zora		√				√
18.	Hans	√					√
	Jumlah	**2**	**5**	**6**	**5**	**11**	**7**
	Prosentase	**11%**	**28%**	**33%**	**28%**	**61%**	**39%**

f. Refleksi Siklus II

Tindakan pembelajaran yang dilakuakan pada siklus II, menunjukkan adanaya peningkatan ketuntasan belajar anak dari 33% naik menjadi 61%. Meskipun menunjukkan adanya peningkatan ketntasan belajar tetapi hasil yang dicapai belum memenuhi kriteria ketuntasan.

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Bilangan 1-10 Siklus III

No	Nama Anak	Membilang / Menyebut Urutan Bilangan dan Menunjuk Benda sampai 10				Kriteria Ketuntasan Minimal ☆☆☆	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Adelfio			√		√	
2.	Nabil				√	√	
3.	Cahyo			√		√	
4.	Dea				√	√	
5.	Novan				√	√	
6.	Faisal			√		√	
7.	Fadhil			√		√	
8.	Ridho				√	√	
9.	Qodri				√	√	
10.	Faris		√				√
11.	Nadinda			√		√	
12.	Arsya				√	√	
13.	Niken				√	√	
14.	Haya				√	√	
15.	Hidan			√		√	
16.	Zaki				√	√	
17.	Zora			√		√	
18.	Hans		√				√
	Jumlah	**-**	**2**	**7**	**9**	**16**	**2**
	Prosentase	**0%**	**11%**	**39%**	**50%**	**89%**	**11%**

g. Refleksi Siklus III

Dengan perolehan hasil data ketuntasan pada tabel di atas diketahui bahwa ada perubahan hasil dan kenaikan jumlah prosentase semakin meningkat dari 61% menjadi 89% serta sudah memenuhi batas minimal ketuntasan sebesar 75%.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

1. Siklus I

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus I telah mengalami peningkatan.

2. Siklus II

Pada tahap siklus II, daya konsentrasi anak mulai meningkat karena pembelajaran dengan kelompok bisa lebih maksimal**.**

3. Siklus III

Secara umum, siswa sudah dapat memahami materi yang disampaikan oleh peneliti. Dengan peningkatan hasil ketuntasan diatas 75%, menunjukkan adanya keberhasilan dalam penelitian.

Dari keseluruhan data yang diperoleh maka dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Permainan dadu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan 1-10” dapat diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

1. Kendala

   Dalam penelitian ini, selama pelaksanaan hanya terjadi sedikit kendala. Yaitu media permainan dadu terbuat dari bahan kertas sehingga bila sering dipakai mudah rusak.

2. Keterbatasan

   Sedangkan keterbatasan yang peneliti dalam melaksanakan penelitian ini terdapat pada saat pelaksanaan siklus I, keterbatasan waktu sangat mempengaruhi hasil penelitian, namun hal tersebut dapat diatasi dengan baik.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Al Azhaar Desa Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung, maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan dadu angka dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak pada Kelompok A TK Al Azhaar Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun pelajaran 2014/2015.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka kegiatan permainan dadu angka sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Guru Taman Kanak-kanak hendaknya didalam kegiatan belajar mengajar mengenal bilangan 1 - 10 dengan media dadu angka, menggunakan media yang menarik sehingga anak mempunyai minat belajar. Tidak hanya media pembelajaran, guru juga harus mempersiapkan materi yang akan disampaikan serta penggunaan metode pengajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S., Suhardjono dan Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*.Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Kartini. (Tt). *Model Pembelajaran Atraktif di Taman Kanak-kanak*. Widyaiswara PPPG Tertulis Bidang Studi Keguruan. [Online]. Tersedia: http://bawanaguru.blogspot.com/. [10 Mei 2012].

Maykes S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Mediyastuti, M. (2006). Tips *Mengenal Matematika untuk Si Kecil. [Online]*. Tersedia: http://tips-dunia-anak.blogspot.com/2006/08/tips-mengenal-matematika-untuk-si.html. [16 Mei 2012].

Olfix. (2007). *Dadu Tidak Sekedar Digelindingkan. [Online]*. Tersedia: http://olfix.blogspot.com/2007/08/01/archive.html. [10 Mei 2012].

Pakasi, S. (1970).*Didaktik Berhitung 1*. Jakarta: Bhatara.

Pratisti, Wiwien D. (2007). *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks

Rahman, H. S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.

Solehuddin, M (2000). *Konsep dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: FIP-UPI

Sujiono, Y. N. dkk. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Susanto. Ahmad., (2011). Perkembangan Anak Usia Dini. Jkarta: Kencana

Sukayati. (2009). *Dadu Angka. [Online]*. Tersedia: http://bisnismelulu.blogspot.com./2009/03/julan-mainan-flannel-malva-kayla.html. [11 Mei 2012].