MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI KELOMPOK A3 TK AL AZHAAR BANDUNG, TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

SKRIPSI

Diajukan Memenuhi Salah SatuSyarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PG. PAUD FKIP UNP Kediri

Disusun Oleh :

RINDRA LAYLIATUS ZUBAIDILLAH
NIM :13.1.01.11.0476P

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

RINDRA LAYLIATUS ZUBAIDILLAH

NIM :13.1.01.11.0476P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI KELOMPOK A3 TK AL AZHAAR BANDUNG, TULUNGAGUNG 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,
Anik Lestariningrum, M.Pd	Dema Yalianto,M.Psi
NIDN.0704118202	NIDN.092005850

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

RINDRA LAYLIATUS ZUBAIDILLAH

NIM :13.1.01.11.0476P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI KELOMPOK A3 TK AL AZHAAR BANDUNG, TULUNGAGUNG 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 : Dessa Yuliatmo, M.Psi (_____)
3. Penguji II : Anik Lestariningrum, M.Pd (_____)

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI KELOMPOK A3 TK AL AZHAAR BANDUNG, TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

RINDRA LAYLIATUS ZUBAIDILLAH

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

ABSTRAK

Mengenal konsep bilangan merupakan pemahaman dasar bagi anak sebelum anak mengenal pembelajaran angka yang lebih rumit. Bagian anak usia 4-5 tahun yang tidak melewati masa pra TK (Play group/PAUD), belum memiliki kesiapan mental dan pemahaman dasar seperti : membilang 1-10 secara sederhana, mengurutkan 1-10 secara sederhana dan sebagainya. Untuk mengembangkan kemampuan kognitif tersebut diperlukan suatu upaya yang konkret untuk dapat menemukan cara tepat berkenaan dengan pembelajaran bidang pengembangan kognitif anak, khususnya yang berkaitan dengan pengenalan konsep bilangan.

Permasalah penelitian ini yaitu : "Apakah Permainan Ular Tangga sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal konsep bilangan 1 – 10 pada Kelompok A3 Tk Al-Azhaar Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung dapat meningkatkan kwalitas pembelajaran?"

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan : (1) Memperoleh data tentang kemampuan kognitif anak mengenal konsep bilangan 1 – 10 sebelum dilakukan tindakan.(2) Mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1 – 10 sesudah dilakukan tindakan. (4) Mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1 – 10 pada anak antara waktu sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Objek penelitian adalah anak kelompok A3 TK Al Azhaar Bandung yang berjumlah 14 anak. Kerangka pembelajaran yang digunakan adalah Rencana Kergiatan Harian dan karpet ular tangga. Sedangkan instrumen penilaiannya adalah lembar unjuk kerja hasil belajar.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah unjuk kerja. Dalam penelitian ini kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 mengalami peningkatan yang signifikan melalui permainan ular tangga.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang diperoleh dari observasi pada anak kelompok A3 TK Al Azhaar Bandung,Tulungagung maka dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Kemampuan guru dalam mengolah pembelajaran secara keseluruhan dapat dikategorikan baik. (2) Melalui kegiatan permainan ular tangga dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak

Kata kunci : konsep bilangan 1-10,permainan ular tangga anak TK.

II. PENDAHULUAN

Usia prasekolah merupakan masa yang sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, yaitu usia 0 – 6 tahun. Pada masa itu, anak peka untuk menerima rangsangan, pengaruh dan dorongan dari luar. Anak masih sangat mudah untuk distimulasi agar memiliki dasar-dasar bagi tumbuh kembang selanjutnya.

Oleh karena itu, pendidikan bagi anak usia dini sangatlah penting sebagai penentu untuk membantu meletakkan dasar ke arah pendidikan sikap perilaku dan kemampuan dasar yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkandi kemudian hari, dan untuk membantu meletakkan dasar sikap, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta di luar lingkungan keluarga.

Berdasarkan pengamatan yang pernah saya temui di kelas A3 TK Al Azhaar Bandung Kabupaten Tulungagung diperoleh keterangan bahwa proses pembelajaran terlihat anak kurang memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam berhitung. Anak kurang mampu menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan, mengurutkan dan memasangkan jumlah benda dengan angka, sehingga indikator yang diharapkan belum tercapai.

III. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kemampuan Kognitif

A. Pengertian Kemampuan Kognitif

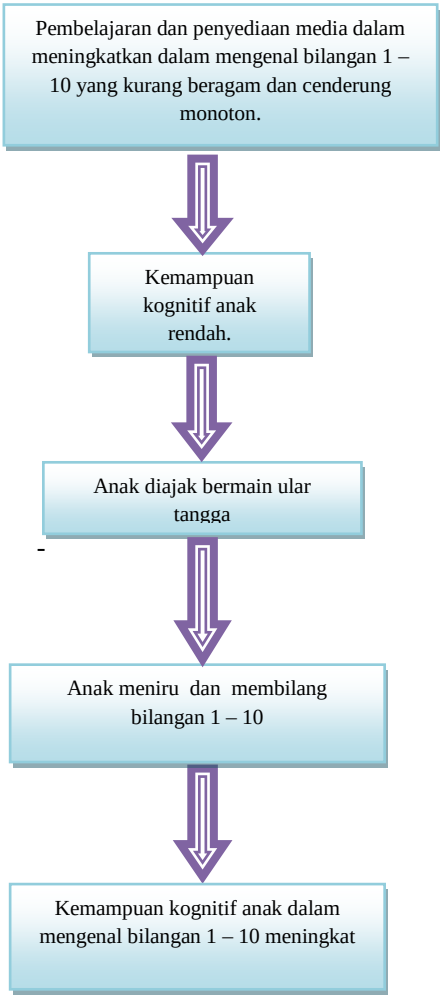
Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sudjiono,2011:1.3). Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui panca indera yang dimilikinya.

2.2 Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah media yang terbuat dari papan planel yang bergambarkan tangga, angka dan ular yang bisa dimainkan anak – anak untuk melatih kognitifnya.

C. Kerangka Berpikir

Paparan kerangka berfikir di atas dapat diperjelas dengan skema berikut ini:



Gambar 2.3 Skema Kerangka Berfikir

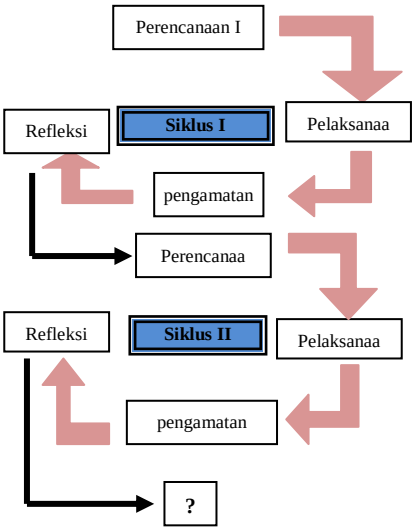
IV. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok A dengan usia 4–5 tahun yang berjumlah 14 anak, terdiri dari 6 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

B. Prosedur Penelitian

Arikunto (2010) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu rangakaian langkah yang terdiri atas empat tahap yaitu: Perencanaan (planing), tindakan (action), pengamatan (observation), refleksi (reflektion) yang disajikan dalam bagan berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas menurut *Kemmis* dan *Targart* (Arikunto,2010:6)

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

   Pada tahap ini peneliti menentukan langkah–langkah pengembangan seperti:

   a. Bekerjasama bersama observer menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya.
   b. Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini melalui permainan ular tangga.
   c. Menyusun Rencana Kegiatan Mingguan (RKM).

No	Aspek Yang diamati	Kemampuan kognitif Anak Menggunakan Media Ular Tangga			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Dapat membilang 1-10				
2.	Dapat membuat urutan bilangan 1-10				
3.	Dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan benar				

   d. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH).
   e. Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.
   f. Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan
3. Tahap Pengamatan/Observasi
4. Tahap Refleksi

Siklus II

a. Tahap Perencanaan

   Diskusi dengan observer tentang permasalahan baru yang timbul pada siklus I, hasil refleksi pada siklus I dijadikan dasar menyusun rencana perbaikan pembelajaran di RKH pada siklus II.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

   Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan..

c. Tahap Pengamatan / Observasi

   Peneliti melakukan pengamatan lebih tajam terhadap partisipasi anak pada saat pembelajaran..

d. Tahap Refleksi

   Setelah data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan..

Siklus III

Berdasarkan hal-hal yang ditemukan atau hal-hal yang belum tercapai di siklus I dan Siklus II Peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran.

1. Tahap Perencanaan

   Diskusi dengan observer tentang permasalahan yang timbul pada siklus II,.
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

   Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan..
3. Tahap Pengamatan/Observasi

   Peneliti melakukan pengamatan lebih tajam terhadap partisipasi anak pada saat pembelajaran.
4. Tahap Refleksi

   Setelah, guru melakukan refleksi diri tim observer dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus III.

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Tabel 3.1
Lembar Item Unjuk Kerja Anak

Keterangan Item Unjuk Kerja :

1. Anak Dapat membilang 1-10
   - ☆ : Artinya anak belum mampu membilang sendiri (lebih sering dibantu guru).
   - ☆☆ : Artinya anak mulai mampu membilang sendiri (namun kadang – kadang dibantu guru).
   - ☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang dengan sendiri (bisa menulis lambang bilangannya dengan rapi tanpa bantuan guru).
   - ☆☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang sendiri dengan sempurna (bisa menulis lambang bilangan dengan

rapi lancar,cepat dan benar tanpa bantuan guru).

2. Anak Dapat membuat urutan bilangan 1-10
   - ☆ : Artinya anak belum mampu membilang sendiri (lebih sering dibantu guru).
   - ☆☆ : Artinya anak mulai mampu membilang sendiri (namun kadang – kadang dibantu guru).
   - ☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang dengan sendiri (bisa menulis lambang bilangannya dengan rapi tanpa bantuan guru).
   - ☆☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang sendiri dengan sempurna (bisa menulis lambang bilangan dengan rapi lancar,cepat dan benar tanpa bantuan guru).
3. Dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan benar
   - ☆ : Artinya anak belum mampu membilang sendiri (lebih sering dibantu guru).
   - ☆☆ : Artinya anak mulai mampu membilang sendiri (namun kadang – kadang dibantu guru).
   - ☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang dengan sendiri (bisa menulis lambang bilangannya dengan rapi tanpa bantuan guru).
   - ☆☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang sendiri dengan sempurna (bisa menulis lambang bilangan dengan rapi lancar,cepat dan benar tanpa bantuan guru).

Tabel 3.2
Lembar Item Observasi Guru

No	Item observasi	B	C	K
1.	Guru membuat rencana pembelajaran			
2.	Cara guru dalam memberikan dan menyampaikan pembelajaran			
3.	Guru aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu angka			
4.	guru aktif dalam menyampaikan materi			
5.	Guru bisa memberikan semangat pada anak dalam mengerjakan tugas			
6.	Guru dapat berhasil atau tidak dalam pembelajaran			

Rubrik penilaian untuk observasi guru dengan kriteria :

1. Guru membuat rencana pembelajaran
   - B = Guru telah membuat rencana pembelajaran berupa RKM dan RKH dengan baik
   - C = Guru membuat rencana pembalajaran
   - K = Guru tidak membuat rencana pembelajaran
2. Cara guru menyampaikan pembelajaran
   - B = Cara guru menyampaikan materi dengan jelas
   - C = Cara guru menyampaikan materi kurang jelas
   - K = Cara guru menyampaikan materi tidak jelas.
3. Guru aktif dalam pembelajaran dengan kartu angka
   - B = Guru aktif dalam pembelajaran dengan kartu angka
   - C = Guru kurang aktif dalam pembelajaran dengan kartu angka
   - K = Guru tidak aktif dalam pembelajaran dengan kartu angka
4. Guru aktif dalam menyampaikan materi
   - B = Guru aktif dalam menyampaikan materi
   - C = Guru kurang aktif dalam menyampaikan materi
   - K = Guru tidak aktif dalam menyampaikan materi
5. Guru memberikan semangat anak dalam mengerjakan tugas
   - B = Guru selalu memberikan semangat anak dalam mengerjakan tugas
   - C = Guru kurang memberikan semangat anak dalam mengerjakan tugas
   - K = Guru tidak memberikan semangat anak dalam mengerjakan tugas
6. Guru dapat berhasil atau tidak dalam pembelajaran
   - B = Guru dapat berhasil dalam pembelajaran
   - C = Guru kurang berhasil dalam pembelajaran
   - K = Guru tidak berhasil dalam pembelajaran

D. Teknik Analisis Data

1. Menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang satu (☆), bintang dua (☆☆), bintang tiga (☆☆☆) dan bintang empat (☆☆☆☆)dan menghitungdistribusifrekuensiperolehantandabintangdengan 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

2. Membandingkan ketuntasan belajar antara siklus I, dan siklus II.

Tabel 3.3

Kenaikan Kemampuan Kognitif Anak

Rentang Nilai	Kategori	Bobot
90% - 100 %	Sangat Meningkat	4
70% - 89 %	Meningkat	3
60% - 69%	Kurang Meningkat	2
0% - 59 %	Tidak Meningkat	1

V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

TK Al Azhaar Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung berdiri pada tahun 2001. Pada tahun ajaran 2014-2015, TK Al Azhaar Bandung memiliki satu ruangan kantor dan sembilan ruangan kelas yang terdiri dari kelas A1,A2,A3 dan A4 serta B1,B2,B3,B4 dan B5. Jumlah siswa TK Al Azhaar sebanyak 130 siswa. Jumlah siswa A3 sebagai subyek penelitian 14 anak terdiri dari 8 laki laki – laki dan 6 perempuan.

Penelitian ini adalah salah satu upaya dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1 – 10 pada kelompok A3 TK Al Azhaar Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung yang berjumlah 14 anak, yang terdiri 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam ruang kelas, melalui permainan ular tangga.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini menggunakan rancangan Kemmis dan Taggart (2010)yang terdiri atas 3 siklus, yang setiap siklusnya memiliki 4 tahapan, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan dan 4) Refleksi. Dari hasil refleksi dijadikan bahan dasar untuk menentukan keputusan perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

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:

a. Tahap Perencanaan
b. Tahap Pelaksanaan

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran pertemuan pertama pada pelaksanaan tindakan siklus I:

1) Pijakan Lingkungan
2) Pijakan Sebelum Bermain
3) Pijakan Saat Bermain
4) Pijakan Sesudah Bermain
5) Penutup

c. Tahap Observasi

Instrumen observasi kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10 dan instrumen observasi guru.

1) Data kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan1- 10

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Unjuk Kerja
Kemampuan kognitif Anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 Siklus I

No	Nama Anak	Meniru bilangan 1 – 10 dengan bermain Ular Tangga				Kriteria Ketuntasan Minimal ☆☆☆	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum tuntas
1	Cheche			√		√	
2	Andre			√		√	
3	Arfa	√					√
4	Krisna	√					√
5	Wildan	√					√
6	Rafka	√					√
7	Aditya	√					√
8	Baasit		√				√
9	Rara		√				√
10	Naura				√	√	
11	Atha				√	√	
12	Yuka				√	√	
13	Ningrum				√	√	
14	Aisyah		√				√
Jumlah		5	3	2	4	6	8
Prosentase		35,7%	21,4%	14,2%	28,5%	42,8%	57,2%

Keterangan :

1. Anak Dapat membilang 1-10
   - ☆ : Artinya anak belum mampu membilang sendiri (lebih sering dibantu guru).
   - ☆☆ : Artinya anak mulai mampu membilang sendiri (namun kadang – kadang dibantu guru).
   - ☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang dengan sendiri (bisa menulis lambang bilangannya dengan rapi tanpa bantuan guru).
   - ☆☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang sendiri dengan sempurna (bisa menulis lambang bilangan dengan rapi lancar,cepat dan benar tanpa bantuan guru).
2. Anak Dapat membuat urutan bilangan 1-10
   - ☆ : Artinya anak belum mampu membilang sendiri (lebih sering dibantu guru).
   - ☆☆ : Artinya anak mulai mampu membilang sendiri (namun kadang – kadang dibantu guru).

☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang dengan sendiri (bisa menulis lambang bilangannya dengan rapi tanpa bantuan guru).

☆☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang sendiri dengan sempurna (bisa menulis lambang bilangan dengan rapi lancar,cepat dan benar tanpa bantuan guru).

3. Dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan benar

☆ : Artinya anak belum mampu membilang sendiri (lebih sering dibantu guru).

☆☆ : Artinya anak mulai mampu membilang sendiri (namun kadang – kadang dibantu guru).

☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang dengan sendiri (bisa menulis lambang bilangannya dengan rapi tanpa bantuan guru).

☆☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang sendiri dengan sempurna (bisa menulis lambang bilangan dengan rapi lancar,cepat dan benar tanpa bantuan guru).

Perhitungan hasil pengumpulan data kemampuan kognitif anak dalam permainan ular tangga :

$$P = \frac{(5\times1)+(\text{◐}\times2)+(\text{◐}\times3)+(\text{◐}\times4)}{(\text{◐}4)}\times100\%$$

$$P = \frac{5+6+6+16}{14x4}\times100\%$$

$$P = \frac{33}{56}\times100\% = 58{,}9\%$$

2) Data Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran

Tabel 4.2
Hasil Observasi Guru Siklus I

Rubrik penilaian observasi guru

1. Cara guru menyampaikan materi kurang dimengerti anak.
2. Guru terampil dalam memotivasi dan memberi semangat anak dalam mengerjakan tugas.
3. Guru belum berhasil dalam pembelajaran.

d. Tahap Refleksi

Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti bersama kolabolator yaitu guru dengan melihat perbandingan antara data sebelum tindakan dilakukan dan data setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I. Adapun perbandingannya dapat dilihat pada pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3
Perbandingan Prosentase Peningkatan Kemampuan kognitif Anak dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10 Pada Pra Tindakan dan Pelaksanaan Siklus I

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Pra Tindakan		Siklus 1	
		Jml	%	Jml	%
1	Tuntas	5 anak	35,7 %	6 anak	42,8 %
2	Belum Tuntas	9 anak	64,2 %	8 anak	57,2 %
Jumlah		14 anak	100 %	14 anak	100 %

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a. Tahap Perencanaan
1) Membuat rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dalam satu kali pertemuan bersama kolaborator yang meliputi :
a) Rencana Kegiatan Mingguan (RKM).
b) Rencana Kegiatan Harian (RKH)
2) Membagi jumlah anak menjadi 2 kelompok.
3) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan permainan ular tangga.
4) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Berikut adalah langkah - langkah pembelajaran pertemuan pertama pada pelaksanaan tindakan siklus I:
1) Pijakan Lingkungan
2) Pijakan Sebelum Bermain
3) Pijakan Saat Bermain
4) Pijakan Sesudah Bermain
5) Penutup

c. Tahap Observasi

Berikut adalah hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus II:

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Cara penyampaian guru dalam menjelaskan aturan bermain dapat dipahami oleh anak		√	
2.	Keterampilan pendidik dalam mengarahkan dan memotivasi anak untuk bermain ular tangga dengan semangat	√		
3	Kegiatan pembelajaran permainan ular tangga dapat memusatkan perhatian anak		√	

1) Data kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1 -10

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Unjuk Kerja
Kemampuan kognitif Anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 Siklus II

Keterangan :

1. Anak Dapat membilang 1-10

   ☆ : Artinya anak belum mampu membilang sendiri (lebih sering dibantu guru).

   ☆☆ : Artinya anak mulai mampu membilang sendiri (namun kadang – kadang dibantu guru).

   ☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang dengan sendiri (bisa menulis lambang bilangannya dengan rapi tanpa bantuan guru).

   ☆☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang sendiri dengan sempurna (bisa menulis lambang bilangan dengan rapi lancar,cepat dan benar tanpa bantuan guru).

2. Anak Dapat membuat urutan bilangan 1-10

   ☆ : Artinya anak belum mampu membilang sendiri (lebih sering dibantu guru).

   ☆☆ : Artinya anak mulai mampu membilang sendiri (namun kadang – kadang dibantu guru).

   ☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang dengan sendiri (bisa menulis lambang bilangannya dengan rapi tanpa bantuan guru).

   ☆☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang sendiri dengan sempurna (bisa menulis lambang bilangan dengan rapi lancar,cepat dan benar tanpa bantuan guru).

No	Nama Anak	**Meniru bilangan 1 – 10 dengan bermain teropong bintang**				**Kriteria Ketuntasan Minimal ☆☆☆**	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum tuntas
1	Cheche				√	√	
2	Andre				√	√	
3	Arfa		√				√
4	Krisna			√		√	
5	Wildan		√			√	
6	Rafka				√		√
7	Aditya				√	√	
8	Baasit				√	√	
9	Rara		√			√	
10	Naura				√	√	
11	Atha				√	√	
12	Yuka				√	√	
13	Ningrum				√	√	
14	Aisyah			√			√
Jumlah			3	2	9	11	3
Prosentase		-	21,5%	14,2%	64,2%	78,5%	21,5%

3. Dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan benar

   ☆ : Artinya anak belum mampu membilang sendiri (lebih sering dibantu guru).

   ☆☆ : Artinya anak mulai mampu membilang sendiri (namun kadang – kadang dibantu guru).

   ☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang dengan sendiri (bisa menulis lambang bilangannya dengan rapi tanpa bantuan guru).

   ☆☆☆☆ : Artinya anak dapat membilang sendiri dengan sempurna (bisa menulis lambang bilangan dengan rapi lancar,cepat dan benar tanpa bantuan guru).

Perhitungan hasil pengumpulan data Kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan :

$$P = \frac{(0\times 1) + (6\times 2) + (6\times 3) + (36\times 4)}{(4\times 4)}\times 100\%$$

$$P = \frac{0+6+6+36}{56}\times 100\%$$

$$P = \frac{48}{56}\times 100\% = 85{,}7\%$$

2). Data kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Tabel 4.5
Hasil Observasi Guru Siklus II

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Cara penyampaian gur dalam menjelaskan aturan bermain dapat dipahami oleh anak	√		
2.	Keterampilan pendidik dalam mengarahkan dan memotivasi anak untuk bermain ular tangga dengan semangat	√		
3	Kegiatan pembelajaran permainan ular tangga dapat memusatkan perhatian anak	√		

Keterangan :

1. Cara guru menyampaikan materi sangat dimengerti anak.

2. Guru terampil dalam mengarahkan dan memotivasi anak serta selalu memberi semangat pada anak dalam mengerjakan tugas.
3. Guru dapat berhasil dalam pembelajaran.

d. Tahap Refleksi

Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti bersama kolabolator yaitu guru dengan melihat perbandingan antara data pada siklus I dan siklus II. Adapun perbandingannya dapat dilihat pada pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.6
Perbandingan Prosentase Peningkatan Kemampuan kognitif Anak dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10 Pada Pra Tindakan dan Pelaksanaan Siklus I dan siklus II

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%
1	Tuntas	5 anak	35.7	6 anak	42,8	11 anak	78,5
2	Belum Tuntas	9 anak	64,2	8 anak	57,2	3 anak	21,5
Jumlah		14 anak	100	14 anak	100	14 anak	100

C. Proses Analisis Data

Hasil analisis data dapat diketahui dalam tabel 4.8 berikut ini.

Tabel 4.7
Hasil Rekapitulasi Kemampuan kognitif membilang angka 1 - 10
dengan menggunakan Metode Permainan Ular Tangga

No	Siklus	Nilai Perkembangan Anak Didik				Prosentase Ketuntasan Belajar
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	
1.	Pra	3	6	5	-	53,5%
2.	I	5	3	2	4	58,9%
3.	II		3	2	9	85,7%

D. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

1. Pembahasan

Berdasarkan tindakan peneliti pada Siklus I dan Siklus II dapat diuraikan keberhasilan dalam melaksanakan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ular tangga pada aspek penilaian. Untuk mencapai hasil kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada siklus II peneliti merancang pembelajaran yang lebih menarik dengan pembentukan kelompok, sehingga selain guru yang memberi motivasi, antara teman dalam satu kelompok juga memberi motivasi, hasil yang diperoleh adalah anak bermain dengan antusias.

2. Pengambilan Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan mampu mencapai tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini. Dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan berhasil atau mencapai ketuntasan.

Tabel 4.8
Perbandingan Prosentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan 1 – 10 Antara Pra Tindakan sampai dengan Pelaksanaan Siklus II

D. Kendala dan Keterbatasan

1. Kendala

Dalam penelitian ini, selama pelaksanaan hanya terjadi sedikit kendala. Yaitu keterbatasan kapasitas anak yang ikut bermain.

2. Keterbatasan

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

VI. 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 ular tangga dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak pada Kelompok A3 TK Al Azhaar Desa Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun pelajaran 2014-2015.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka kegiatan permainan ular tangga sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, Suharsimi. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT.Bina Aksara.

2. Arikunto, Suharsini 2009.*PenelitianTindakanKelas*. Jakarta PT BinaAksara.

3. Hildayani,Rini,dkk. 2007. Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.

No	Keterangan	Hasil Penilaian Perkembangan Anak				Prosentase Ketuntasan			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas		Belum tuntas	
						Jml	%	Jml	%
1	Pra Tindakan	2	9	5	2	7	38,9	11	61,1
2	Siklus I		7	6	5	11	61,1	7	38,9
3	Siklus II		3	8	7	15	83,3	3	16,7

4. Moeslichatoen R. (1999). Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Rineka Cipta

5. Sujiono, Bambang. (2011). Metode Pengembangan Fisik. Jakarta: Universitas Terbuka.

6. Sujiono, Yuliani Nurani 2011.*Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta :Universitas Terbuka

7. Papalia,D.E.1992. Human Development

8. Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah

9. Aisyah, Siti, 2013. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta* : Universitas Terbuka

10. Anwar, Dessy. 2001. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia.* Surabaya : Karya Abditama

11. Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah

12. Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah

13. Gem Collins. 1995. *Kamus Saku Sains*. Jakarta : Erlangga

14. Haryanto. 2007. *Sains Untuk Kelas 5*. Jakarta : Erlangga

15. Jannah, Raudatul. 2011. *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya.* Yogyakarta : Diva Press

16. Panitia Sertifikasi Guru Rayon 143, 2012.*Modul Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).* Universitas Nusantara PGRI Kediri.

17. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009

18. Sujiono, Yuliani Nurani. 2010. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

19. Sudono, Anggani. 2000.*Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta : Grasindo.

20. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003. http://www.pendidikandiy.go.id/file/uu/uu_20_2003.pdf. download tgl 1 Oktober 2014 jam 13.20