MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1 – 10 MELALUI PERMAINAN TEROPONG BINTANG PADA ANAK KELOMPOK A 4 TK AL AZHAAR KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG

ARTIKEL

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan PG. PAUD FKIP Kediri

OLEH :

DIJAH LESTARI WAHJUNINGRUM
NPM: 13.1.01.11.0477P

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

Skripsi oleh :

DIJAH LESTARI WAHJUNINGRUM
NPM: 13.1.01.11.0477P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN TEROPONG BINTANG PADA ANAK KELOMPOK A4 TK AL AZHAAR BANDUNG KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN 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
Veny Iswantiningtyas, M.Psi	**Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi**
NIDN. 0704118202	**NIDN. 0717015501**

Skripsi oleh :

DIJAH LESTARI WAHJUNINGRUM
NPM: 13.1.01.11.0477P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN TEROPONG BINTANG PADA ANAK KELOMPOK A4 TK AL AZHAAR BANDUNG KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN 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 : 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 KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN TEROPONG BINTANG PADA ANAK KELOMPOK A4 TK AL AZHAAR KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG

DIJAH LESTARI WAHJUNINGRUM

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

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, didapat data bahwa dalam kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10 belum tuntas. Dari 18 anak yang mendapat nilai bintang 1 (☆) terdapat 2 anak karena belum bisa menulis angka 1 – 10, dan 9 anak mendapat bintang 2 (☆☆) karena dalam penulisan angka 1 – 10 masih terbalik. Permasalahan dalam penelitian ini adalah " Apakah penerapan permainan teropong bintang dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10 pada kelompok A4 TK Al Azhaar Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015?". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1 -10 pada anak kelompok A4 TK Al Azhaar Bandung sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan melalui permainan teropong bintang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian Kelompok A4 di TK Al Azhaar Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung sejumlah 18 anak. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus, menggunakan instrumen berupa Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), dan Rencana Kegiatan Harian (RKH), lembar observasi anak, lembar observasi guru, lembar penilaian indikator kemampuan kognitif anak. Setelah dilakukan penelitian, dari hasil observasi pada pelaksanaan pembelajaran siklus I, diperoleh data anak yang telah tuntas dalam kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10 sebanyak 11 anak.. Pada siklus II diperoleh data, anak yang telah tuntas dalam kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10 sebanyak 15 anak. Terjadi peningkatan dari hasil pada siklus I. Hasil pada siklus II telah melebihi ketuntasan minimal sehingga tidak dilakukan pelaksanaan pembelajaran siklus III.

Dengan demikian kesimpulan penelitian ini adalah permainan teropong bintang dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10 anak kelompok A4 TK Al Azhaar Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014-2015.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Permainan Teropong Bintang.

I. PENDAHULUAN

Pengenalan konsep bilangan sangat baik bila diberikan kepada anak sedini mungkin. Tujuan pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan tidak lain agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda – benda konkrit, gambar – gambar ataupun angka – angka yang terdapat disekitar anak.

Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara yang sederhana, tetapi tepat dan mengena, serta dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai bahkan menyukai kegiatan mengenal konsep bilangan tersebut.

Selain itu juga akan memberi dampak positif bagi kehidupan anak sehari-hari. Anak akan tumbuh rasa percaya dirinya dan mendapatkan penerimaan dari teman sebayanya sehingga terbentuk penyesuaian sosial dan pribadi yang baik.

Berdasarkan hasil observasi di kelas A4 TK Al Azhaar Bandung Kabupaten Tulungagung diperoleh keterangan bahwa perkembangan kemampuan kognitif beberapa anak berada pada tingkatan yang masih kurang. Dari 18 anak terdapat 2 anak belum bisa menulis angka dan 9 anak bisa menulis angka tetapi masih terbalik. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan belum optimal. Diperlukan suatu upaya yang konkret untuk dapat menemukan cara tepat berkenaan dengan pembelajaran bidang pengembangan kognitif anak, khususnya yang berkaitan dengan pengenalan konsep bilangan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1 -10 melalui permainan teropong bintang pada anak kelompok A4 TK Al Azhaar Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

a. Kajian Teori Tentang Kemampuan Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sudjiono,2011:1.3).

Menurut *Piaget* pemikiran seorang anak berkembang melalui serangkaian tahap pemikiran dari masa bayi hingga dewasa. Dalam hal ini *Piaget* (dalam Hildayani, 2011:.10) membagi tahap perkembangan kognitif manusia

menjadi 4 tahap yaitu: 1).Tahap sensorimotor (*Sensorimotor period*) 2. Tahap Pra Operasiona (*Preoperational period*) 3). Tahap Konkret operasional (*Concrete Operations Period*) 4). Tahap Formula Operasional (*Formal Operations Period*).

b. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Konsep bilangan melibatkan pemikiran tentang "berapa jumlahnya atau berapa banyak" termasuk menghitung, menjumlahkan satu tambah satu (Sujiono,2011:11.11).

Konsep bilangan adalah simbul atau lambang yang mewakili jumlah benda berupa lambang bilangan atau angka.

Pemahaman konsep bilangan merupakan proses yang terus menerus dan anak perlu tahapan dari yang konkrit ke arah yang abstrak (Depdiknas,2007:7). Tahapan tersebut meliputi :

1). Konkrit

Anak diberi material yang nyata untuk disentuh, dilihat dan diungkapkan melalui kemampuan verbal anak.

2). Visual

Memperlihatkan pada anak gambar-gambar yang mewakili konsep.

3). Simbol

Memperkenalka pada simbol – simbol yang mewakili konsep

4). Abstrak

Anak memahami betul konsep bilangan

2.2. Kajian Tentang Teropong Bintang

Teropong adalah alat optik yang digunakan untuk mengamati benda-benda yang letaknya jauh, misalnya untuk mengamati bintang, bulan, dan planet-planet (Haryanto,2007, 153). Teropong bintang adalah alat yang digunakan untuk melihat bintang.

Permainan teropong bintang adalah permainan yang dilakukan oleh anak dengan menggunakan alat berupa teropong yang terbuat dari gelas air mineral, dimulai dari menempel kertas bentuk bintang, mengambil teropong bintang, dan menulis lambang bilangan yang tertera pada teropong bintang pada kertas bentuk bintang.

2.3. Kerangka Berpikir

Dalam bermain teropong bintang diperlukan konsentrasi sehingga melatih kepekaan berpikir anak untuk mematuhi aturan bermain. Dengan meniru bilangan yang terdapat pada teropong bintang pada gambar bentuk bintang yang ada di gambar suasana malam hari, akan lebih menarik minat anak dan memperkaya pengalaman anak, sehingga anak tidak bosan dan dapat meningkatkan keterampilan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1 - 10. Dengan demikian permainan teropong bintang merupakan permainan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1 - 10.

III. METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

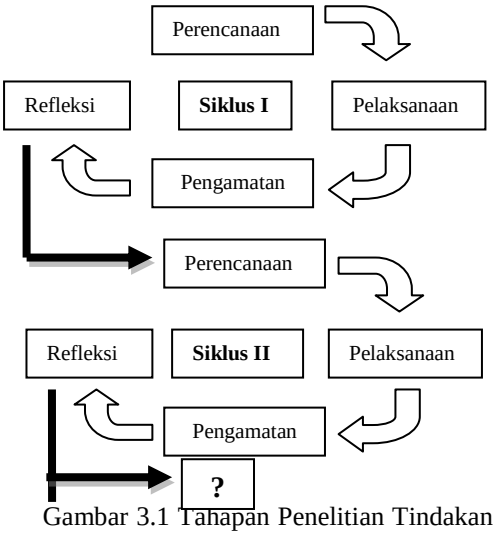
Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di TK Al Azhaar

Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II Tahun Ajaran 2014/2015. Subyek dari penelitian adalah anak kelompok A4, dengan jumlah 18 anak terdiri dari 8 anak perempuan dan 10 anak laki – laki.

B. Prosedur Peneltian

Model rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan mengacu pada rancangan 3 siklus. Masing – masing siklus mempunyai 4 tahapan :

1. Perencanaan.
2. Pelaksanaan.
3. Observasi
4. Refleksi



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

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1.Teknik dan Instrumen pengumpulan data

a. Subyek yang dinilai

Kelompok A4 TK Al Azhaar Bandung, Kecamatan Bandung, Kabupaten Tulungagung

b.Kemampuan yang dinilai

Kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10

c. Indikator

Meniru bilangan 1 -10

d. Teknik Penilaian

Unjuk Kerja

e. Prosedur

1). Guru menyiapkan RKM

2). Guru Menyiapkan RKH

3). Guru menyiapkan seperangkat pembelajaran (media dan alat bermain teropong bintang).

4) Anak memperhatikan guru pada saat menjelas-kan dan memperagakan cara bermain teropong bintang.

5). Anak diminta bermain teropong bintang sesuai petunjuk guru.

6) Guru menberi penilaian terhadap kemampuan anak dalam meniru bilangan 1 – 10.

f. Kriteria Penilaian

1). Anak mendapat bintang satu (☆), jika anak belum mampu meniru lambang bilangan sesuai yang tertera dalam teropong bintang dengan benar dan rapi.

2). Anak mendapat bintang dua (☆☆) jika anak dapat meniru lambang bilangan yang tertera

pada teropong bintang dengan bantuan guru atau melakukannya sendiri tapi masih belum benar dan rapi.

3). Anak mendapat bintang tiga (☆☆☆) jika anak dapat meniru lambang bilangan yang tertera pada teropong bintang dengan benar tetapi belum rapi tanpa bantuan guru.

4). Anak mendapat bintang empat (☆☆☆☆) jika anak dapat meniru lambang bilangan yang tertera pada teropong bintang dengan benar dan rapi tanpa bantuan guru.

Hasil unjuk kerja terhadap kegiatan bermain teropong bintang pada anak didik dikumpulkan dalam format penilaian unjuk kerja sebagai berikut

Tabel 3.1
Format Penilaian Anak dalam Kegiatan Bermain Teropong Bintang

No	Nama Anak	**Meniru bilangan 1 – 10 dengan permainan teropong bintang**				**Kriteria Ketuntasan Minimal ☆☆☆**	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas

Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan teknik observasi menggunakan lembar/ pedoman observasi

Tabel 3.2
Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
		B	C	K
1	Cara penyampaian guru dalam menjelaskan aturan bermain dapat dipahami oleh anak			
2	Keterampilan pendidik dalam mengarahkan dan memotivasi anak untuk bermain teropong bintang dengan semangat			
3	Kegiatan pembelajaran permainan teropong bintang dapat memusatkan perhatian anak			

D. Teknik Analisis Data

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

P = prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

f = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N = jumlah anak keseluruhan

Berdasarkan hasil penghitungan dari rumus tersebut dapat diketahui tindakan yang dilakukan telah mencapai kriteria ketuntasan minimal. Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadi kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus II ketuntasan belajar

/kriteria ketuntasan mininal mencapai sekurang-kurangnya 75%

E. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : Selasa, 3 Pebruari 2015
Siklus I : Selasa,10Pebruari 2015

IV. 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,. Jumlah siswa TK Al Azhaar sebanyak 130 siswa. Jumlah siswa A4 sebagai subyek penelitian 18 anak.

Dalam pengamatan peneliti, kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10 anak didik kelompok A4 TK Al Azhaar Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2014-2015 semester genap ini masih rendah.

B.Deskripsi Temuan Penelitian

1.Kondisi Pra Tindakan

Berdasarkan hasil penelitian awal terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1 -10 dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4.1
Format Penilaian Anak meniru bilangan 1 – 10 Pra Tindakan

No	Nama Anak	Meniru bilangan 1 – 10				Kriteria Ketuntasan Minimal ☆☆☆	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alfin			√		√	
2	Diajeng			√		√	
3	Gading	√					√
4	Adel		√				√
5	Intan			√		√	
6	Mughis		√				√
7	Nabil		√				√
8	Diana				√	√	
9	Haqi	√					√
10	Zahra		√				√
11	Amira		√				√
12	Niha		√				√
13	Firoz		√				√
14	Nanda		√				√
15	Dyo			√		√	
16	Dafi		√				√
17	Dyandra			√		√	
18	Gadis				√	√	
Jumlah		2	9	5	2	7	11
Prosentase		11 %	50 %	28 %	11 %	38,9 %	61,1%

Berdasarkan tabel diatas anak yang tuntas pada pra tindakan masih rendah yaitu sebesar 38,8 % . Prosentase tersebut dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

2.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.

3.Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I,II dan III.

a. Tahap Perencanaan

Adapun persiapan yang dilakukan antara lain :

1, Membuat RKM dan RKH
2. Lembar observasi
3. Media yang digunakan

b. Tahap Tindakan Pelaksanaan

1) Pijakan Lingkungan
Guru setting sesuai dengan temaberdasarkan densitas dan intensitas yang dilakukan berdasarkan pijakan saat bermain.

2) Pijakan Sebelum Bermain
a) Guru membuat lingkaran kecil, diikuti anak-anak .
b) Guru mengawali pelajaran dengan salam, dilanjutkan dengan membaca doa dan absensi.
c) Guru bersama anak menyanyikan lagu.
d) Guru bercakap-cakap dengan anak tentang sub tema.
e) Guru melakukan tanya jawab alat dan bahan bermain balap tiklek, serta fungsinya masing-masing alat dan bahan tersebut
f) Guru mengajak anak – anak berbaris, berjalan ke luar kelas, menuju halaman sekolah tempat bermain balap tiklek. Guru melakukan tanya jawab cara bermain balap tiklek.
g) Guru memberi contoh cara bermain balap tiklek.
h) Guru menjelaskan aturan bermain dan menentukan anak yang bermain.

3) Pijakan Saat Bermain
a) Guru memilih tiga anak atau kelompok untuk bermain.
b) Guru memberi kertas bentuk bintang pada anak yang bermain
c) Anak berlari menempel kertas bentuk bintang pada gambar suasana malam hari. Kemudian kembali lagi mengambil teropong bintang dan spidol. Anak berjalan sambil berjinjit / berdiri di atas satu kaki menggunakan teropongnya dan menulis angka yang tertera di teropong bintang pada kertas bentuk bintang.
d) Guru membantu anak yang mengalami kesulitan saat bermain

3) Pijakan Sesudah Bermain
a) Guru bersama anak membereskan alat bermain teropong bintang.
b) Guru bersama anak membuat lingkaran kecil, guru menanyakan kepada anak kegiatan apa saja yang dilakukan di sentra, guru memberikan penilaian di lembar penilaian.

4) Penutup
Guru menutup kegiatan pada hari itu dengan membaca doa sesudah belajar, pesan kegiatan sampai rumah, dan diakhiri dengan salam.

c.Tahap Observasi

Berikut adalah hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus I:

1) Data kemampuan kognitif anak

Tabel 4.2
Format Penilaian Anak dalam Kegiatan bermain teropong bintang siklus I

No	Nama Anak	**Meniru bilangan 1 – 10 dengan permainan teropong bintang**				**Kriteria Ketuntasan Minimal ☆☆☆**	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alfin			√		√	
2	Diajeng				√	√	
3	Gading		√				√
4	Adel		√				√
5	Intan				√	√	
6	Mughis		√				√
7	Nabil			√		√	
8	Diana				√	√	
9	Haqi		√				√
10	Zahra			√		√	
11	Amira		√				√
12	Niha			√		√	
13	Firoz			√		√	
14	Nanda		√				√
15	Dyo			√		√	

16	Dafi		√				√
17	Dyandra				√	√	
18	Gadis				√	√	√
Jumlah			7	6	5	11	7
Prosentase			39 %	33%	28 %	61,11 %	38,89 %

2) Data kemampuan guru siklus I

Tabel 4.3
Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
		B	C	K
1	Cara penyampaian guru dalam menjelaskan aturan bermain dapat dipahami oleh anak			
2	Keterampilan pendidik dalam mengarahkan dan memotivasi anak untuk bermain teropong bintang dengan semangat	√		
3	Kegiatan pembelajar an permainan teropong bintang dapat memusatkan perhatian anak		√	

d. Tahap refleksi siklus I

Berdasarkan hasil analisa perhitungan tabel 4.2 di atas, kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan pada siklus I masih dalam kategori masih rendah yaitu sebesar 61,11% atau 11 anak dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%. Sehingga dapat diambil kesimpulan berdasarkan perolehan pada siklus 1 masih belum mencapai keberhasilan.

Beberapa hal yang harus diperhatikan pada tindakan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1) Memberi batas yang jelas antara anak yang bermain dan anak yang tidak bermain. Membagi anak menjadi 6 kelompok
2) Mengatur waktu seefisien mungkin agar pembelajaran dapat maksimal dan anak mempunyai banyak kesempatan untuk bermain teropong bintang dengan menyenangkan.

d. Pelaksanaan Tindakan siklus II

1) Data kemampuan kognitif Anak

Tabel 4.4
Format Penilaian Anak Kegiatan bermain Teropong Bintang siklus II

No	Nama Anak	**Meniru bilangan 1 – 10 dengan permainan teropong bintang**				**Kriteria Ketuntasan Minimal ☆☆☆**	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alfin				√	√	
2	Diajeng				√	√	
3	Gading		√				√
4	Adel			√		√	
5	Intan				√	√	
6	Mughis		√				√
7	Nabil				√	√	
8	Diana				√	√	
9	Haqi			√		√	
10	Zahra			√		√	
11	Amira			√		√	
12	Niha			√		√	
13	Firoz			√		√	
14	Nanda		√				√
15	Dyo			√		√	
16	Dafi			√		√	
17	Dyandra				√	√	
18	Gadis				√	√	
Jumlah			3	8	7	15	3
Prosentase			17 %	44%	39 %	83%	17%

2. Data kemampuan guru siklus II

Tabel 4.3
Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian

		B	C	K
1	Cara penyampaian guru dalam menjelaskan aturan bermain dapat dipahami oleh anak	√		
2	Ketrampilan pendidik dalammengarahkan dan memotivasi anak untuk bermain teropong bintang dengan semangat	√		
3	Kegiatan pembelajar an permainan teropong bintang dapat memusatkan perhatian anak	√		

No	Keterangan	Hasil Penilaian Perkembangan Anak				Prosentase Ketuntasan			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas		Belum tuntas	
						Jml	%	Jml	%
1	Pra Tindakan	2	9	5	2	7	39	11	61
2	Siklus I		7	6	5	11	61	7	39
3	Siklus II		3	8	7	15	83	3	17

e. Refleksi Siklus II

Hasil analisa perhitungan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10 pada siklus II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7
Perbandingan Prosentase Tuntas dan belum Tuntas

No	Hasil Penilaian Anak	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%
1	Tuntas	7 anak	39	11 anak	61	15 anak	83,
2	Belum Tuntas	11 anak	61	7 anak	39	3 anak	17
Jumlah		18 anak	100	18 anak	100	18 anak	100

Berdasarkan Tabel 4.7 diatas dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1 - 10 mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. prosentase kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1–10 pada siklus II sebesar 83,33% melebihi target ketuntasan belajar minimal yang telah ditetapkan sebesar 75%.

Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada siklus II telah berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10 dengan permainan teropong bintang yaitu telah melampaui target keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75%, sehingga peneliti tidak melanjutkan pada tahap siklus yang ke III.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Perbandingan hasil penilaian kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1 -10

Keberhasilan terjadi pada siklus II dengan diperoleh data prosentase kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan sebesar 83,33% melewati standar kriteria ketuntasan minimal 75%. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%. Berarti tindakan guru berhasil dengan demikian hipotesis tindakan yang berbunyi penerapan permainan teropong bintang dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10 kelompok A4 TK Al Azhaar Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015 diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

1. Kendala

. Karena teropong bintangnya terbuat dari gelas air mineral sehingga bila sering dipakai mudah berubah bentuk atau rusak.

2. Keterbatasan

Keterbatasan dalam melaksanakan penelitian ini terdapat adalah keterbatasan luas ruangan kelas sangat mempengaruhi hasil penelitian, namun hal tersebut dapat diatasi dengan baik.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Permainan teropong bintang dapat dibuktikan kebenarannya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1 - 10 pada anak Kelompok A4 TK Al Azhaar Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun pelajaran 2014-2015.

B. Saran

1. Bagi Penyelenggara Lembaga TK Al Azhaar Bandung

Bagi penyelenggara lembaga TK Al Azhaar Bandung hendaknya menyediakan peralata permainan teropong bintang sesuai densitas dan intensitas anak saat bermain.

2. Bagi Guru TK Al Azhaar

Hendaknya dalam proses pembelajaran guru menggunakan permainan teropong bintang sebagai salah satu upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10

3. Bagi Orang tua

Anak bisa bermain sesuai potensinya dan dengan suasana menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aisyah, Siti, 2013. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta* : Universitas Terbuka
2. Anwar, Dessy. 2001. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia.* Surabaya : Karya Abditama
3. Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT.Bina Aksara.
4. Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bina Aksara.
5. Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah
6. Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah
7. Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah
8. Gem Collins. 1995. *Kamus Saku Sains*. Jakarta : Erlangga
9. Haryanto. 2007. *Sains Untuk Kelas 5*. Jakarta : Erlangga
10. Hildayani,Rini,dkk . 2010. *Psikologi Perkembangan* Anak . Jakarta: Universitas Terbuka.
11. 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
12. Jannah, Raudatul. 2011. *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya.* Yogyakarta : Diva Press
13. Panitia Sertifikasi Guru Rayon 143, 2012.*Modul Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).* Universitas Nusantara PGRI Kediri.
14. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009
15. Sujiono, Yuliani Nurani. 2010. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
16. Sudono, Anggani. 2000.*Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta : Grasindo.
17. 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