MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL URUTAN ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK UMUR 4-≤5 TAHUN DI PAUD PERMATA IBU SANANKULON KABUPATEN BLITAR

ARTIKEL PENELITIAN

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

Oleh:
SITI SAROPAH
NPM: 13.1.01.11.0608P

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

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

Atas Nama :

SITI SAROPAH

NPM: 13.1.01.11.0608 P

Dengan Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL URUTAN ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK UMUR 4-≤5 TAHUN DI PAUD PERMATA IBU SANANKULON KABUPATEN BLITAR

Telah disetujui untuk diajukan kepada:

Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kadiri

Tanggal: 10 maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Yourin Ernawati, M.Pd.	Veny Iswantiningtyas, M.Psi.

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

Atas Nama :

SITI SAROPAH

NPM: 13.1.01.11.0608 P

Dengan Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL URUTAN ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK UMUR 4-≤5 TAHUN DI PAUD PERMATA IBU SANANKULON KABUPATEN BLITAR

Telah dipertahankan di depan panitia penguji:

Pada Tanggal: 27 Maret 2015

Dan dinyatakan telah memnuhi syarat

PANITIA PENGUJI:		**TANDA TANGAN**
1. Ketua	**: Drs. Setya Adi Sancaya**	
2. Penguji I	**: Yourin Ernawati, M.Pd.**	
3. Penguji II	**: Veny Iswantiningtyas, M.Psi.**	

Mengesahkan

Dekan FKIP

Universitas Nusantara PGRI Kadiri

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

NIDN: 0716046202

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL URUTAN ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK UMUR 4-≤5 TAHUN DI PAUD PERMATA IBU SANANKULON KABUPATEN BLITAR

SITI SAROPAH

NPM: 13.1.01.11.0608P

Program Studi PG-PAUD

Sitisaropah250@gmail.com

VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi. dan YOERIN ERNAWATI, M.Pd.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

"Dunia anak adalah dunia bermain." Jika dikaitkan dengan dunia pendidikan bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk Anak Usia Dini. Selain itu, bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Ketika bermain mereka membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya. Sehubungan dengan hal itu penelitian yang bertujuan mendeskripsikan kemampuan anak dalam menggunakan media puzzle angka guna meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal urutan angka 1 – 10 dan upaya- upaya meningkatkan kemampuan kognitif nya dengan metode bantuan menyusun puzzle ini dilaksanakan .

Desain penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian tindakan kelas dan di dalam tiga siklus dengan masing- masing siklus satu kali pertemuan. Masing- masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah anak umur 4-≤ 5 tahun di PAUD Permata Ibu Sanankulon Kabupaten Blitar sebanyak 20 anak terdiri dari 9 anak perempuan 11 anak laki- laki. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda- beda dari segi tingkat perkembangan, faktor lingkungan sosial keluarga dan masyarakat tempat anak tinggal dan dari golongan masyarakat yang berbeda pula sehingga peluang untuk diadakan penelitian guna pemberdayaan pembelajaran. Adapun metode pengumpulan data dari unjuk kerja atau kompetensi anak pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian tersebut memperolah kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran puzzle angka terbukti dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, semua anak menunjukkan antusias ingin mencoba dan memegang media puzzlenya, di samping itu media puzzle dapat mendorong aktivitas belajar anak. Dengan demikian hasil analisis menunjukkan prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I RKH I yaitu 30 %, pada siklus II menjadi 55 %, sedangkan di siklus III mencapai 80 %, sehingga kegiatan permainan puzzle dapat meningkatkan minat sekaligus topik penelitian yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal urutan angka 1 – 10 di PAUD Permata Ibu Sanankulon Kabupaten Blitar.

Kata Kunci: Kemampuan kognitif, Urutan Angka 1- 10, Puzzle

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan pra sekolah yang memiliki tugas utama mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap (perilaku), keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar sesungguhnya. Pendidikan di atas merupakan sebuah upaya pembinaan yang dirujukkan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan (*stimulus*) untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohaninya.

Proses pendidikan adalah suatu proses yang memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensi dirinya menjadi berpikir rasional disertai kecemerlangan akademik dengan memberikan makna terhadap apa yang dilihat, didengar, dibaca, dipelajari dari warisan budaya. Dalam pelaksanaan proses pendidikan tersebut keberadaan alat permainan edukatif sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga harus diperhatikan dari segi kualitas maupun kuantitasnya.

Dalam rangka menunjang kebutuhan AUD di atas (kesejahteraan/ kecerdasan intelektual, emosional, sosial dan spiritualnya) adalah melalui belajar dengan menitikberatkan pendekatan *holistik* dan penerapan metode bermain. Bermain adalah salah satu dari proses pembelajaran, dari bermain anak dapat menerima banyak rangsangan selain itu dapat membuat dirinya senang sehingga pengetahuan anak semakin bertambah.

Perihal arah pembelajaran terutama kemampuan kognitifnya peserta didik umur 4- ≤ 5 tahun di PAUD Permata Ibu Sanankulon Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015 pada indikator mengenal urutan angka 1 – 10, belum mencapai kriteria minimal. Guru sudah memiliki ide bagus tetapi belum ditunjang oleh persiapan media permainan yang matang.

Puzzle diyakini sebagai media yang tepat karena merupakan permainan yang sangat populer, sudah biasa dimainkan oleh anak-anak. Kegiatan bermain *Puzzle* bertujuan melatih koordinasi mata, tangan dan pikiran anak, sehingga mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Urutan Angka 1 – 10 Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Umur 4- ≤ 5 Tahun di PAUD Permata Ibu Sanankulon Kabupaten Blitar ".

KAJIAN PUSTAKA

Landasan Teori

Hurlock (1993) mengatakan bahwa 5 tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas – tugas perkembangan selanjutnya.

Piaget (*dalam Fridani dkk.: 1980*) juga mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman konkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman- pengalaman aktif dengan menggunakan benda- benda di sekitarnya. Pendidikan anak usia dini sangatlah penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya.

Bloom(*learning in learn*)bahkan menyatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar yang terbentuk pada masa pendidikan anak akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya.

Penelitian / kajian yang dilakukan oleh Pusat Kurikulum dan Balitbang menunjukkan bahwa Pembelajaran di PAUD bukanlah sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung tetapi merupakan cara belajar yang mendasar, yang meliputi kegiatan motivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, keberanian, spontanitas, inisiatif dan apresiatif.

Permendiknas nomor 58, 2009, Indikator perkembangan anak di bidang berhitung anak umur 4- ≤ 5 tahun meliputi: mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf.

Menurut *Depdiknas (2000:8)* mengemukakan prinsip- prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di PAUD yaitu permainan berhitung diberikan secara bertahap. Diawali dengan menghitung benda 1 – 10 atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks. Untuk itu diperlukan alat peraga/ media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik, bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

Lebih lanjut *Yew (dalam Susanto, 2011;103)* mengungkapkan beberapa prinsip mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya membuat pembelajaran yang

menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari- hari.

(John Dewey) pun mengasaskan belajar itu yakni dengan menggalakkan anak mempelajari sesuatu melalui pengalaman, pemerhatian dan percobaan. Maka dari itu penggunaan metode praktek (pengalaman lapangan) akan menjadikan sesuatu pengajaran itu menarik dan akan memberi ruang untuk membolehkan anak terlibat secara aktif sehingga sepanjang belajar tidak merasa jemu dan bosan.

Menurut *Gagne, Briggs & Wager (1992)* terdapat sembilan elemen utama untuk sesuatu pengajaran yaitu; (a) menarik perhatian, (b) menyatakan obyektif pelajaran, (c) merangsang proses mengingat semula kandungan lepas, (d) bahan- bahan yang boleh menimbulkan rangsangan pelajar, (e) memberikan bimbingan (f) tugasan dan soalan, (g) membuat penilaian tahap penguasaan pelajar dan (h) mengekal dan mengembangkan pengetahuan dan kemahiran pelajar.

Kerangka Berfikir

Bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Ketika bermain mereka membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya. Di proses ini lah pendidik mempunyai peranan sangat penting dalam pengembangan bermain anak. Oleh karena itu besar nilai bermain dalam kehidupan anak maka tergantung pada bagaimana guru dapat mengembangkan aspek- aspek yang terkandung di dalam pembelajaran tersebut. Pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan di PAUD Permata Ibu Sanankulon Kabupaten Blitar merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak boleh diabaikan guna meningkatkan kecerdasan anak usia dini.

Puzzle adalah permainan menyusun gambar yang sangat populer, biasanya dimainkan oleh anak-anak. Sebuah gambar berukuran besar dibingkai dan bagian tengahnya dipotong-potong menjadi kepingan kecil, lalu kepingan-kepingan gambar tersebut diacak dan disusun kembali menjadi sebuah gambar utuh. Kepingan gambar puzzle biasanya di bagian pinggirannya dibuat tidak simetris agar bentuk dari keping gambar itu unik dan memudahkan pemain untuk mencocokan

satu keping gambar dengan kepingan gambar yang lain. Semakin rumit gambar puzzle, untuk mencocokannya kita akan semakin tergantung pada bentuk unik pada setiap keping puzzle dalam hubungannya dengan keping lainnya dan asyiknya permainan inipun jadi seperti pekerjaan merakit sebuah mesin!

METODE PENELITIAN

Subyek dan Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Permata Ibu Sanankulon Kabupaten Blitar tahun pelajaran 2014-2015. Subyek penelitian adalah anak umur 4- ≤ 5 tahun yang berjumlah 20 anak terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan

Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan sehingga melalui tahapan prosedur yaitu perencanaan (*planing*), pelaksanaan/ tindakan (*action*), pengumpulan data/pengamatan (*observasi)* dan refleksi (*reflection*). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Teknik Analisis Data

Dalam rangka menguji hipotesis tindakan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif yaitu setelah menentukan kriteria (berdasarkan indikator) maka data dianalisis dengan menggunakan rumus ketercapaian terhadap kretiria kemudian ditarik kesimpulan. dengan rumus sebagai berikut: (menurut Arikunto, 2003: 183)

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

Keterangan =

P = Hasil jawaban dalam %

f = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah item pengamatan dengan nilai tertinggi

Membandingkan ketuntasan belajar (Jumlah prosestase anak mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II, tindakan siklus III. Kriteris keberhasilan tindakan adalah terjadinya ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus III ketuntasan mencapai sekurang- kurangnya 75 %) Setiap siklus pembelajaran diuraikan tentang (1) perencanaan (2) pelaksanaan (3) pengamatan dan (4) refleksi. Hal tersebut disesuaikan dengan kalender akademik

sekolah untuk menentukan proses belajar efektifnya.

Sedangkan peralatan dan sarana belajar meliputi puzzle, media gambar dan personil (kolaborator) di PAUD Permata Ibu Desa Sanankulon Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar.

Sesuai pengamatan awal peneliti, kemampuan kognitif dalam urutan angka 1 – 10 anak didik di PAUD Permata Ibu Desa Sanankulon Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar usia 4- ☆5 Tahun Tahun Pelajaran ☆ ☆ 2014/2015 masih banyak mendapat bintang satu ( ) dan bintang dua ( ) Selain itu anak didik masih terlihat bosan dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajarannya masih pasif dan media pembelajaran edukatifnya kurang memadai.

Padahal kemampuan kognitif sangat penting dikembangkan pada usia dini dalam rangka untuk meraih kesuksesan belajar pada jenjang berikutnya.Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak didik di PAUD Permata Ibu Desa Sanankulon Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar usia 4- ≤ 5 Tahun Tahun Pelajaran 2014/2015 dalam urutan angka 1 – 10, akan tetapi masih belum dapat berkembang sesuai tujuan yang ditetapkan. Dideskripsikan bahwa dari 20 anak yang dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan guru hanya 20 % atau 5 anak sedangkan yang lain masih dibantu guru sehingga menunjukkan bahwa kemampuannya dalam urutan angka 1 – 10 masih rendah.

Rencana Jadwal Penelitian

NO	JENIS KEGIATAN	OKT	NOP	DES	JAN	PEB	MAR
1	Pengajuan Judul skripsi	V					
2	Penulisan proposal	☆	V				
3	Seminar Proposal			V			
4	Revisi Proposal			V			
5	Pelaksanaan PTK				V	V	
6	Analisis data dan penarikan kesimpulan					V	
7	Penyusunan Laporan Hasil Penelitian						V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran Sekilas Hasil Penelitian

Hasil Penelitian "Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Urutan Angka 1 – 10 Melalui Bermain Menyusun Puzzle Pada Anak Kelompok Umur 4- ≤ 5 Tahun di PAUD Permata Ibu Sanankulon – Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015" diterapkan kepada 20 (dua

puluh) anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

Daftar Anak Didik PAUD Permata Ibu Desa Sanankulon Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar umur 4- ≤ 5 Tahun Tahun Pelajaran 2014/2015 adalah:

NO	NAMA	KET
1.	Mario	L
2.	Aulia	P
3.	Rio	L
4.	Fajar	L
5.	Latifa	P
6.	Nadiatul	P
7.	Finna	P
8.	Aditya	L
9.	Heka	L
10.	Ivander	L
11.	Syahira	P
12.	Ladysa	P
13.	Qolbi	L
14.	Alexia	P
15.	Derick	L
16.	Yayan	L
17.	Renshi	P
18.	Syarifan	L
19.	Salwa	P
20.	Maulana	L
	Jumlah	L/P = 11/9

Deskripsi Temuan Penelitian

Langkah yang akan diambil agar kemampuan kognitif anak didik dalam urutan angka 1 – 10 dapat meningkat adalah dengan menggunakan media puzzle dan peneliti mencoba melakukan perbaikan melalui penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) artinya jika anak didik tidak bisa mengurutkan angka 1 – 10 maka hal ini menjadi permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran di PAUD Permata Ibu Desa Sanankulon Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar usia 4- ≤ 5 Tahun Tahun Pelajaran 2014/2015.

PTK tersebut dilaksanakan dalam tiga siklus. Terdiri dari Siklus I, Siklus II, dan Siklus III yang masing- masing dilaksanakan dalam rentang waktu satu pertemuan. Siklus pertama (I) dilaksanakan pada bulan Januari Minggu ke tiga yaitu hari Senin, 20 Januari 2015, Siklus ke II dilaksanakan pada Januari Minggu ke empat yang jatuh pada hari Senin, 26 Januari 2015 sedangkan Siklus ke III dilaksanakan pada hari Senin, 02 Februari 2015.

Berdasarkan hasil pengamatan yang berfokus pada permasalahan yang dihadapi oleh anak dalam kegiatan pengembangan kognitif dalam urutan angka 1 – 10 maka peneliti mengadakan serangkaian tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Rancangan tindakan dalam tiga siklus dengan prosedur yang ditetapkan meliputi penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan, tindakan observasi dan refleksi. Sedangkan deskripsi masing- masing Siklus tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kondisi Pra Tindakan

Kondisi sebelum dilakukan tindakan, kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 – 10 anak didik usia 4- ≤ 5 Tahun di PAUD Permata Ibu Desa Sanankulon Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar masih rendah. Hasil observasi memperlihatkan kebosanan dan keterpaksaan dalam kegiatan pembelajaran berkaitan dengan mengurutkan angka sehingga pembelajaran tidak maksimal sesuai harapan.

Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa jumlah anak didik yang mampu mencapai indikator keberhasilan dari 20 anak yang dapat mengerjakan tugas dengan tepat dan lancar hanya 25 % atau 5 anak sedangkan yang 15 anak masih belum tepat dan lancar dalam mengurutkan angka 1 – 10, seperti yang terlihat dalam tabel berikut ini:

Unjuk Kerja Anak pada Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka 1 – 10 Melalui Bermain Puzzle pada Pra Tindakan

No	Nama Anak	Hasil Penilaian KemampuanKognitif dalam Mengenal Angka 1-10				Kriteria Ketuntasan Minimal: 3	
		1 ☆	2 ☆	3 ☆	4 ☆	Tuntas	Blm Tuntas
1.	Mario		v				v
2.	Aulia			v		v	
3.	Rio	v					v
4.	Fajar		v				v
5.	Latifa	v					v
6.	Nadiatul	v					v
7.	Finna	v					v
8.	Aditya	v					v
9.	Heka			v		v	
10.	Ivander	v					v
11.	Syahira	v					v
12.	Ladysa	v					v
13.	Qolbi			v		v	
14.	Alexia	v					v
15.	Derick	v					v
16.	Yayan		v				v
17.	Renshi			v		v	
18.	Syarifan	v					v
19.	Salwa			v		v	
20.	Maulana	v					v
Jumlah		12	3	5	0	5	15
Prosentase		60 %	15 %	25 %	0 %	25%	75%

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa prosentase anak didik yang mendapat ( ) 1 sebesar 60 % atau sebanyak 12 anak didik, yang mendapat ( ) 2 sebesar 15 % atau sebanyak 3 anak didik, dan yang mendapat ( )3 sebesar 25 % atau sebanyak 5 anak didik serta yang mendapatkan ( ) 4adalah 0% atau belum ada sehingga kriteria ketuntasan belajar adalah 5 anak atau sebesar 25 % dan anak didik yang kriteria belum tuntas belajar 15 anak atau 75 %.

Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 - 10 anak pada pra tindakan masih rendah yaitu dengan rata-rata prosentase 56,5 % dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75 %.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Masih banyak anak didik usia 4- ≤ 5 Tahun di PAUD Permata Ibu Desa Sanankulon Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar yang belum mampu mencapai indikator keberhasilan kemampuan kognitif mengurut angka 1 – 10 pada kondisi awal, maka dari itu peneliti berusaha melakukan perbaikan melalui siklus I Adapun kegiatannya adalah :

Membuat perencanaan perbaikan

Dilaksanakan satu kali pertemuan pada Hari Senin, 19 Januari 2015 dengan tema Rekreasi dengan sub tema Tempat Rekreasi dan pembelajarannya di sentra Persiapan. Jumlah yang mengikuti 20 anak didik. Rencana kegiatan:

a. Rencama Kegiatan Mingguan (RKM) *terlampir*
b. Rencama Kegiatan Harian (RKH) *terlampir*
c. Menetapkan media yaitu menggunakan puzzle angka.
d. Membuat lembar observasi untuk aktifitas guru dalam pembelajaran.
e. Membuat lembar penilaian untuk peserta didik.
   1. Membuat lembar penelitian secara individual
   2. Membuat lembar pengamatan

Tahap Pelaksanaan Tindakan.

1. Kegiatan Awal

Guru mengkondisikan anak, membuka pelajaran,anak diajak bernyanyi /bertepuk-tepuk sesuai tema.

2. Kegiatan Inti

a. Guru menunjukkan puzzle, menjelaskan cara bermain puzzle yang harus dipatuhi, memberikan contoh- contoh cara menggunakan puzzle,

a. Anak mengikuti permainan puzzle angka sambil belajar mengenal urutan angka 1 – 10.

3. Kegiatan akhir

a. Guru member motivasi kepada anak

b. Membahas kegiatan yang sudah dilakukan pada hari itu juga.
c. Sebelum kegiatan akhir guru mengajak anak bernyanyi sambil bertepuk seraya menghitung .
d. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan menutup dengan salam.

Hasil pelaksanaan pada tindakan siklus I sebagai berikut:

No	Nama Anak	Hasil Penilaian KemampuanKogniti f dalam Mengenal Angka 1-10				Kriteria Ketuntas an Minimal: 3 ☆	
		1 ☆	2 ☆	3 ☆	☆	Su da h	Bl m
1.	Mario	v					v
2.	Aulia	v					v
3.	Rio		v				v
4.	Fajar		v				v
5.	Latifa	v					v
6.	Nadiatul		v				v
7.	Finna	v					v
8.	Aditya			v		v	
9.	Heka		v				v
10.	Ivander		v				v
11.	Syahira			v		v	
12.	Ladysa	v					v
13.	Qolbi			v		v	
14.	Alexia		v				v
15.	Derick	v					v
16.	Yayan				v	v	
17.	Renshi			v		v	
18.	Syarifan			v		v	
19.	Salwa	v					v
20.	Maulana		v				v
Jumlah		7	7	5	1	6	14
Prosentase		35 %	35 %	25 %	5 %	30 %	70 %

Setelah melalui tahapan penelitian dalam dua siklus maka hasil akhir adalah sebagai berikut:

Refleksi

Hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa semua indikator observasi guru telah mencapai kriteria baik. Kendala yang dialami dalam Peningkatan kemampuan kognitif dalam urutan angka 1 – 10 pada siklus I dan II dapat diatasi di siklus III ini. Anak yang hadir pada siklus III adalah 20 atau hadir secara keseluruhan.

Adapun hasil unjuk kerja anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal urutan angka 1 – 10 melalui permainan puzzle dapat dilihat berdasarkan prosentase ketuntasan belajar pada siklus III berikut ini:

NO	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	16	80 %
2	Belum Tuntas	4	20 %
	Jumlah	20	100%

Berdasarkan data hasil prosentase ketuntasan belajar anak di atas dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar mencapai 80 % artinya kegiatan pembelajaran ini dapat dikatakan tuntas karena sudah mencapai kreteria minimal 75 % sehingga tidak diadakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Hasil peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal urutan angka 1 – 10 melalui permainan puzzle dapat dilihat dari perbandingan perolehan nilai belajar anak, secara prosentase ketuntasan belajar anak mulai siklus I, siklus II dan siklus III di bawah ini:

NO	HASIL PENILAIAN	PRA TINDAKAN	SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III
1	☆	60%	35 %	15 %	5 %
2	☆ ☆	15%	35 %	30 %	15 %
3	☆ ☆ ☆	25%	25 %	35 %	60 %
4	☆☆☆☆	0%	5 %	20 %	20 %
JUMLAH		100 %	100 %	100 %	100 %

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa pada siklus I analisis kegiatan pembelajaran kognitif dalam mengenal angka 1- 10 dapat dikatagorikan masih sangat jauh dari kriteria ketuntasan belajar minimal. Hal tersebut ditunjukkan melalui prosentase ketuntasan belajar masih 30 %. Hal ini karena penyampaian guru masih dalam nilai katagori cukup, guru kurang mengajak aktif anak dalam proses pembelajaran, permainan kurang dapat memusatkan perhatian anak dan jumlah permainan puzzle pun masih sangat kurang.

Hasil penelitian perkembangan anak untuk kegiatan pembelajaran kognitif dalam mengenal angka 1- 10 pada siklus II menunjukkan prosentase 55 %. Dari data tersebut maka kegiatan pembelajaran kognitif dalam mengenal angka 1- 10 juga belum mencapai ketuntasan belajar tetapi mengalami kenaikan sebesar 25 % pada siklus II. Pada pertemuan berikutnya guru dan peneliti melakukan kegiatan dengan membuat rencana perbaikan pembelajaran.

Adapun hasil perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran kognitif dalam mengenal angka 1- 10 melalui permainan puzzle pada siklus III menunjukkan prosentase 80 %. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran pada tindakan siklus III dapat dikatagorikan mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian hasil penilaian prosentase ketuntasan belajar dalam kemampuan

mengenal angka 1- 10 mulai tindakan siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel berikut ini:

NO	JUMLAH ANAK DIDIK	PROSENTASE KETUNTASAN BELAJAR		
		SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III
1	20	30 %	55 %	80 %

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil pengujian hipotesis, berdasarkan hasil analisis data sebagaimana dideskripsikan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa tindakan guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1- 10 melalui permainan puzzle membawa hasil yang baik dan sesuai tujuan. Dengan demikian hipotesis yang dinyatakan seperti " Penerapan permainan puzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1- 10 pada anak kelompok umur 4 ≤ 5 tahun di PAUD Permata Ibu Desa Sanankulon Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014-2015" **terbukti**.

Saran

Berdasarkan permasalahan yang ditemui peneliti saat mengadakan penelitian di kelompok umur 4 ≤ 5 tahun di PAUD Permata Ibu Desa Sanankulon Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014-2015 terdapat beberapa faktor di antaranya; Pembelajaran masih konvensional, guru bersifat pasif,

kurangnya media dan atau sarana serta pijakan lingkungan yang belum terorganisir menjadikan pembelajaran yang terkait dengan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1- 10 tidak dapat berjalan sesuai tujuan. Setelah diadakan penelitian dengan penerapan permainan puzzle maka pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1- 10 pada anak kelompok umur 4 ≤ 5 tahun di PAUD Permata Ibu Desa Sanankulon Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014-2015.

Merujuk pada latar belakang masalah dan kesimpulan hasil penelitian selanjutnya disampaikan saran- saran sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Permainan puzzle dapat terus digunakan sebagai metode pembelajaran menyenangkan dan berkualitas.

b. Bagi Lembaga Sekolah

Permainan puzzle dapat menambah sarana dan prasarana yang dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran bagi PAUD Permata Ibu Desa Sanankulon Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar.

c. Bagi Masyarakat

Orang tua anak didik dapat meberikan dukungan baik moril maupun material guna pelaksanaan penelitian sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Soejiono, 1999 . ***Aliran Baru dalam Pendidikan***, Bandung: CV Ilmu.

Anggari, Sudomo, 2009. ***Sumber Belajar dan Alat Permainan Pendidikan Anak Usia Dini*** Jakarta : PT Grasindo

Arikunto, Suharsini. 1993. ***Manajemen MEngajar Secara Manusiawi*.** Jakarta : Rineksa Cipta.

Arikunto, Suharsini. 1993.***Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek***. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsini. 2005 ***Dasar- dasar Evaluasi Pendidikan***, Jakarta ; Bumi Aksara.

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

Azhar, Lalu Muhammad. 1993**.** ***Proses Belajar Mengajar Pendidikan*.** Jakarta : Usaha Nasional.

Cohran-Smith, M. (1986). ***Reading to Children : A model fot for***

***Understanding Texts*.** In. E. Etnographic perspective, 34-35. Noorwood : NJ, Abex**.**

Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2010. ***Pedoman Pembelajaran Bidang Pengmbangan Kognitif di TK Bermain Bilangan***. Jakarta; Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Einon, Dorothy, 2005. ***Permainan Cerdas Untuk Anak***. Jakarta: Erlangga. Alih Bahasa: Damaring Tyas.

Nana, Sujana Dkk. 2007. ***Media Pengajaran***. Bandung: Sinar Baru.

Nur. Moh. 2001. ***Permotivasian Siswa untuk belajar*.** Surabaya : University Press. Universitas Negeri Surabaya.

Prasetyo DS. 2008. ***Biarkan Anakmu Bermain***. Jakarta: Divapress

Rustiyah, N.K. 1991**.** ***Strategi Belajar Mengajar*.** Jakarta : Bina Aksara**.**

Sardiman, A.M. 1996**.** ***Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.** Jakarta : Bina Aksara

Sri Anitah Wiryawa, Noorhadi, ***Strategi Belajar Mengajar***, (Jakarta: Universitas Terbuka, 1991.

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

Suyatno. Slamet. 2005. ***Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini***. Jakarta: Departemen Pendidikan.

Takdirotun, Musfiroh. 2005. ***Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan***. Jakarta: Depdiknas.

Yudha, Andi. 2009. ***Kenapa Guru Harus Kreatif ?*** Bandung: Mizan.

----------, (online) 2015. ***Bermain Puzzle***. *pusatmainanedukatif.com*

Caniago, Rais. 2011. ***Operasi Hitung Dasar Matematika***. (online). Tersedia: best-profesi.blogspot.com/2011/12/operasi-hitung-dasar-matematika.html, diunduh 27 Januari 2015.

Faby, Rahila. 2010. ***Kekurangan Logika Matematika dalam Usaha Stimulasi Logika Kognitif.*** (online). Tersedia; http://issn.pdii.lipi go.id//. Media diunduh pada 20 Oktober 2014

Lathifah, Aisyah Umi. 2014. ***Operasi Bilangan pada Anak Usia Dini***. (online). Tersedia: http://duniaanakbalita.blogspot.com/2014/01/operasi-bilangan-pada-anak-usia-dini.html. diunduh 27 Januari 2011.

Kediri, 10 April 2015

Kediri, 10 April 2015

Pembimbing II

Veny Iswantiningtyas, M.Psi.

NIDN. 0704118202

Pembimbing I

Yoerin Ernawati, M.Pd.