**JURNAL**

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGURUTKAN ANGKA 1 SAMPAI 20 MELALUI MEDIA PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B RA MAMBA'UL ANWAR KURUNGREJO KECAMATAN PRAMBON KABUPATEN NGANJUK


**Oleh:**

**ARI YANTI**

NPM : 14.1.01.11.0188P


**Dibimbing oleh :**

1. **Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi.**
2. **Widi Wulansari, M.Pd.**


PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI



**UN PGRI KEDIRI**

**2016**

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

# SURAT PERNYATAAN
# ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

| | |
|---|---|
| Nama Lengkap | : ARI YANTI |
| NPM | : 14.1.01.11.0188P |
| Telepun/HP | : 085230223311 |
| Alamat Surel (Email) | : - |
| Judul Artikel | : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka 1 Sampai 20 Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B Ra Mamba'ul Anwar Kurungrejo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk |
| Fakultas – Program Studi | : FKIP-PG PAUD |
| Nama Perguruan Tinggi | : UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI |
| Alamat Perguruan Tinggi | : Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) |

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

| Mengetahui | | Kediri, 30 Januari 2017 |
|---|---|---|
| Pembimbing I | Pembimbing II | Penulis, |
| Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi.<br>NIDN:0729078402 | Widi Wulansari, M.Pd.<br>NIDN: 0724038803 | Ari Yanti<br>NPM 14.1.01.11.0188P |

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGURUTKAN ANGKA 1 SAMPAI 20 MELALUI MEDIA PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B RA MAMBA'UL ANWAR KURUNGREJO KECAMATAN PRAMBON KABUPATEN NGANJUK

ARI YANTI
14.1.01.11.0188P

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi dan Widi Wulansari, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 sampai 20 anak Kelompok B RA Mamba'ul Anwar Kurungrejo belum berkembang secara maksimal. Artinya, sebagian besar anak belum mampu mengurutkan angka 1 sampai 20 dengan benar dan masih butuh bantuan ataupun bimbingan.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan angka 1 sampai 20 dapat meningkat setelah diterapkannya kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 sampai 20 melalui media puzzle. Metode dalam penelitian ini yaitu pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak didik kelompok B RA Mamba'ul Anwar Kurungrejo. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, yang disetiap siklusnya menggunakan intrumen penelitian berupa RKM dan RKH. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 sampai 20 pada anak kelompok B RA Mamba'ul Anwar Kurungrejo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.

Kata kunci: kemampuan kognitif, angka 1 sampai 20, media puzzle.

## I. PENDAHULUAN

Aspek perkembangan kognitif dalam mengenal konsep bilangan, terutama mengenal urutan angka 1 sampai 20 perlu dikembangkan pada anak usia dini, terutama pada usia 5–6 tahun. Pembelajaran ini, dapat dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik dan dilakukan melalui berbagai kegiatan edukatif menyenangkan serta didukung dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga hasil yang dicapai dapat maksimal.

Kenyataan dilapangan, masih banyak dijumpai guru PAUD yang belum menerapkan prinsip–prinsip pembelajaran sesuai untuk anak usia dini. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru, mendominasi anak didik, kegiatan monoton, dan kurang memberikan kesempatan pada anak didik untuk mengemukakan pendapatnya.

Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran anak terasa membosankan serta menjadikan pemahaman kurang maksimal. Solusi untuk mengatasi masalah ini adalah perlunya diadakan perbaikan pada pembelajaran baik berupa pemilihan metode, strategi maupun media pembelajaran yang tepat sehingga anak didik mampu mengembangkan kemampuannya.

Pada RA Mamba'ul Anwar Kurungrejo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk dalam pembelajaran mengurutkan angka 1 sampai 20 pada anak kelompok B masih terdapat masalah dalam segi proses maupun hasil. Hal ini diketahui dari hasil observasi awal yaitu dari 17 jumlah anak didik yang mendapatkan bintang 4 sebanyak 2 anak, bintang 3 sebanyak 3 anak, kemudian bintang 2 sebanyak 4 anak dan selebihnya yang mendapat bintang satu sebanyak 8 anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 sampai 20 melalui media puzzle pada anak kelompok B RA Mamba'ul Anwar Kurungrejo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk".

## II. KAJIAN TEORI

### A. Pengertian Kognitif

Pada dasarnya istilah kognitif sering dikenal dengan istilah intelektual. Menurut Terman (dalam Sujiono, 2007) "kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak". Sedangkan Henman (dalam Sujiono, 2007) mendefinisikan bahwa "kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan".

Proses kognitif memiliki hubungan yang erat dengan tingkat kecerdasan seseorang (inteligensi). kecerdasan pada seseorang dapat membantunya dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupan. Kecerdasan maupun kemampuan kognitif seseorang dapat terus menerus dikembangkan sejak usia dini hingga dewasa.

### B. Tahap - Tahap Perkembangan Kognitif

Tahap-tahap perkembangan kognitif anak dirumuskan oleh Jean Piaget (Winataputra,2014) yaitu: tahap sensori - motor yang terjadi pada anak antara usia 0 sampai 2 tahun, tahap praoperasional yang terjadi pada anak usia 2 sampai 7 tahun, tahap konkret operasional yang terjadi pada anak usia 7 sampai 11 tahun dan tahap formal operasi yang terjadi pada anak usia 11 sampai 15 tahun.

### C. Pentingnya Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif pada anak sangat penting untuk dikembangkan, yaitu

1. Agar anak - anak mampu mengembangkan berbagai persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan.
2. Agar anak - anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
3. Agar anak - anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan peristiwa dengan pristiwa lainnya.

4. Agar anak-anak memahami berbagai simbol yang tersebar di lingkungan.
5. Agar anak - anak mampu melakukan penalaran baik yang terjadi melalui spontan / percobaan.
6. Agar anak - anak mampu memecahkn persoalan hidup yang dihadapinya.

**D. Pengertian Media Puzzle**

Secara harfiah media berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Sedangkan puzzle atau teka-teki merupakan alat permainan edukatif yang cocok untuk dimainkan oleh anak usia 5 tahun. Cara kerjanya yaitu keping-keping puzzle diambil, dan kemudian dikembalikan menurut bentuk seperti semula (Zaman, 2008).

Jadi media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif pada anak usia dini. Selain itu, kegiatan pembelajaran pada anak didik dapat dilakukan melalui kegiatan bermain puzzle dengan cara unik dan menyenangkan.

**E. Penggunaan Media Puzzle**

Pada dasarnya Penggunaan media puzzle ini, memiliki banyak tujuan yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan berpikir anak dalam belajar mengenal bentuk.
2. Melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi anak.
3. Melatih keterampilan jari-jari tangan anak (Zaman, 2008).

Dari beberapa tujuan penggunaan media puzzle di atas, dapat diahami bahwa Penggunaan media puzzle angka (lambang bilangan 1-20) sangat tepat bila digunakan dalam pembelajaran kognitif untuk tujuan meningkatkan kemampuan dalam mengenal urutan angka 1 sampai 20. Melalui kegiatan bermain dengan media puzzle ini, maka diharapkan anak dapat belajar secara aktif dengan cara yang menyenangkan dan mencapai hasil yang maksimal.

## III. HASIL DAN KESIMPULAN

**A. PRA TINDAKAN**

| no | Hasil Penilaian Perkembangan Anak | Jumlah | Prosentase |
|---|---|---|---|
| 1. | Tuntas | 5 | 29,41 % |
| 2. | Belum tuntas | 12 | 70,59 % |
| Jumlah | | 17 | 100 % |

hasil analisa perhitungan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 sampai 20 pada pratindakan masih rendah yaitu dengan prosentase sebesar 29,41% dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

**B. SIKLUS I**

| no | Hasil Penilaian Perkembangan Anak | Jumlah | Prosentase |
|---|---|---|---|
| 1. | Tuntas | 10 | 58,82 % |
| 2. | Belum tuntas | 7 | 41,18 % |
| Jumlah | | 17 | 100 % |

Diketahui bahwa hasil ketuntasan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 sampai 20 melalui media puzzle pada siklus I, dari 17 peserta didik terdapat 10 anak (58,82%) tuntas belajar sedangkan 7 anak (41,18%) belum tuntas belajar.

**C. SIKLUS II**

| no | Hasil Penilaian Perkembangan Anak | Jumlah | Prosentase |
|---|---|---|---|
| 1. | Tuntas | 14 | 82,35 % |
| 2. | Belum tuntas | 3 | 17,65 % |
| Jumlah | | 17 | 100 % |

Diketahui bahwa hasil ketuntasan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 sampai 20 melalui media puzzle pada siklus II, dari 17 peserta didik terdapat 14 anak (82,35%) tuntas belajar sedangkan 3 anak (17,65%) belum tuntas belajar.

**D. PENARIKAN KESIMPULAN**

| no | Tindakan | prosentase | kriteria ketuntasan belajar |
|---|---|---|---|
| 1. | Pratindakan | 29,41% | |


ARI YANTI
NPM : 14.1.01.11.0188P
FKIP-PG PAUD

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2. | Siklus I | 58,82% | minimal 75% |
| 3. | Siklus II | 82,35% | |

Pada siklus I prosentase ketuntasan belajar 58,82% ini dinyatakan belum berhasil. Pada siklus II prosentase ketuntasan belajar mencapai 82,35% dan dinyatakan berhasil karena telah mencapai kriteria yang telah ditetapkan yaitu 75%. Meski demikian masih ada 3 anak yang belum tuntas, hal ini dikarenakan anak tersebut bersikap pasif ketika kegiatan pembelajaran. Dengan demikian penelitian pada anak kelompok B RA Mamba'ul Anwar kurungrejo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk diakhiri melalui hipotesis dan penelitian ini diterima.

## IV. DAFTAR PUSTAKA

Hidayati,Ulil.2015. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka 1-20 Melalui Media Bendera Pintar pada Anak Kelompok B RA Kusuma Mulia Sukoanyar II Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Dipublikasikan. Kediri: FKIP UNP Kediri.

Hildayani, Rini., dkk. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Hamim, Nur., dkk. 2012. *Bahan Ajar Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Sertifikasi Guru/Pengawas dalam Jabatan Kuota 2012*. Surabaya: LPTK IAIN Sunan Ampel.

Karlina, D.N. 2014. *Media Puzzle Untuk Belajar Anak Usia Dini*. Makalah. Dipublikasikan. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.

Masitoh., dkk. 2013. *Strategi Pembelajaran TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

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

Sujiono, Y.N., dkk. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Suryana, D., & Mahyudin, N. 2014. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Utami, Sasi. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase dengan Sendok Plastik pada Anak Kelompok B TK Ar Rahman Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Kediri: FKIP UNP Kediri.

Winataputra, U.S., dkk. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Zaman, B., & Hernawan, A.H. 2014. *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Zaman, B., dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka



**ARI YANTI**
NPM : 14.1.01.11.0188P
**FKIP-PG PAUD**

**ARI YANTI**
NPM : 14.1.01.11.0188P
**FKIP-PG PAUD**