JURNAL

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI KELOMPOK B-2 TK DHARMA WANITA REJOMULYO KECAMATAN KOTA KEDIRI

INCREASING CHILDREN COGNITIVE ABILITY THROUGH SNAKES AND LADDERS GAME ON B-2 GROUP TK DHARMA WANITA REJOMULYO DISTRICTS KOTA KEDIRI

Oleh:

KASIH SAMIYANI
NPM: 14.1.01.11.0344P

Dibimbing oleh:
1. Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi.
2. Linda Dwiyanti, M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: KASIH SAMIYANI
NPM	: 14.1.01.11.0344P
Telepun/HP	: 081331390763
Alamat Surel (Email)	:
Judul Artikel	: Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga di Kelompok B-2 Tk Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kediri
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,
Drs. KUNTJOJO, M.Pd., M.Psi NIDN. 0707079101	LINDA DWIYANTI, M.Pd NIDN. 0717015501	KASIH SAMIYANI NPM 14.1.01.11.0344P

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI KELOMPOK B-2 TK DHARMA WANITA REJOMULYO KECAMATAN KOTA KEDIRI

KASIH SAMIYANI
14.1.01.11.0344P
FKIP – PG-PAUD
Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi. dan Linda Dwiyanti, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

KasihSamiyani: Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B-2 TK. Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kediri.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa anak-anak kelompok B-2 TK. Dharma Wanita Rejomulyo mengalami permasalahan dalam mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-25 serta berhitung dengan menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan. Hal ini disebabkan kurang adanya media yang mendukung supaya anak tidak merasa bosan dalam pembelajaran.

Permasalahan penelitian ini adalah "Apakah penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok B-2 TK. Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kediri?"

Penelitian ini menggunakan pendekatan PenelitianTindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian siswa Kelompok B-2 TK. Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kediri. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian, lembar observasi anak, lembar evaluasi anak.

Kesimpulan hasil penelitian adalah: penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok B-2 TK. Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kediri.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan penerapan permainan ular tangga dapat dijadikan alternative dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Kata kunci: kemampuan kognitif, permainan ular tangga.

I. LATAR BELAKANG

Masa usia dini ini merupakan masa keemasan perkembangan anak (golden age) dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Aspek perkembangan kognitf merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan pada anak. Salah satu cara pembelajaran yang menyenangkan anak didik adalah melalui kegiatan bermain, dimanan anak akan mendapatkan pengalaman yang baru dan permasalahan baru, serta berpikir untuk mengatasi masalah yang dihadapinya saat itu.

Berdasarkan pengamatan terhadap pembelajaran di kelompok B-2 TK Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kediri, ditemukan masih ada anak yang kurang antusias dalam aspek perkembangan kognitif. Dalam kelompok B-2 ini terdapat 18 anak didik, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-25 serta berhitung dengan menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan ditemukan hanya 27,78% (5 anak). Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mencoba mengajak anak bermain sambil berhitung menggunakan media permainan ular tangga, dalam upaya perbaikan kegiatan belajar mengajar.

A. Identifikasi Masalah

1. Masih banyak anak didik yang belum optimal dalam kegiatan berhitung dan mengenal konsep bilangan.
2. Anak-anak kurang aktif saat mengikuti pembelajaran.
3. Masih terfokusnya penggunaan buku paket dan LKA.
4. Keterbatasan media yang ada di kelas

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian tindakan kelas dapat memperoleh hasil yang maksimal, maka peneliti hanya membatasi pada:

1. Penelitian dilaksanakan pada kelompok B-2 TK Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kediri untuk tahun ajaran 2015/2016.
2. Kemampuan kognitif anak, yaitu kemampuan mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-25 serta berhitung dengan menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan.
3. Menggunakan media permainan ular tangga.

C. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Adapun rumusan masalah yang muncul sebagai berikut:

Apakah penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B-2 TK Dharma

Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kediri?

Tindakan berupa penerapan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1 - 25, serta berhitung dengan menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan lebih baik daripada sebelum dilakukan tindakan.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Memperoleh data tentang kemampuan kognitif anak Kelompok B-2 TK Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kediri.
2. Melakukan tindakan berupa penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan kognitif anak kelompok B-2.
3. Mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif anak kelompok B-2 sesudah dilakukan tindakan.
4. Mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan kognitif anak kelompok B-2 TK Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kediri antara waktu sebelum dan sesudah tindakan.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Kegunaan Teoritis

   Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pada khasanah ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan dengan peningkatan potensi belajar anak usia dini.
2. Kegunaan Praktis
   a. Bagi anak didik
      1) Memberikan motivasi belajar bagi anak didik terhadap pelajaran berhitung.
      2) Diharapkan kemampuan anak dalam penguasaan konsep bilangan dapat meningkat, yang meliputi pengenalan lambang bilangan dan berhitung.
      3) Dapat meningkatkan keaktifan anak.
   b. Bagi sekolah
      1) Bahan evaluasi guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan Taman Kanak-kanak.
      2) Kegiatan di kelas akan lebih efektif dan efisien.

3) Dapat menghasilkan sumber daya yang berkualitas.

c. Bagi guru

1) Menambah pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan dan penggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik bagi anak dan menyenangkan.
2) Membangkitkan kreatifitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.
3) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar acuan untuk melakukan dan mengembangkan penelitian selanjutnya.

F. Hipotesa Tindakan

Penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B-2 TK Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kediri.

a. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Sisdiknas No. 20 Th. 2003 pasal 1 angka 14).

Dapat diartikan juga bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun, dilakukan melalui pemberian rangsangan sesuai dengan tahap perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut, diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal.

b. Kemampuan Kognitif

Tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Sujiono, 2006:3.6) dibagi menjadi 4 tingkat, yaitu tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap konkret operasional (7-11tahun), dan tahap formal operasional (mulai 11 tahun). Anak usia dini berada pada tahap praoperasional

(2-7 tahun), pada tahap ini anak telah mampu menggunakan logika pada tempatnya.

c. Media

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga ia mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak (Sujiono, 2006:817).

d. Bermain

Salah satu ahli, Vygotsky (1976) (dalam Montolalu, 2007:1.15) membenarkan adanya hubungan yang erat antara bermain dengan perkembangan kognitif.

Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian, percobaan untuk memperoleh pengetahuan.

Ada dua jenis permainan, yaitu permainan aktif dan permaina pasif, hal ini menurut Hurlock (1978) (dalam Montolalu, 2007:6.15)

e. Permainan Ular Tangga

Ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat gambar “tangga” atau “ular”.

Dalam penelitian ini, dipakai ular tangga lantai. Permainannya dilakukan secara berkelompok. Pemain pertama menjadi pelempar dadu dan pemain kedua sebagai bidak/pion..

Alat/bahan yang perlu dipersiapkan adalah: pola ular tangga lantai yang terbuat dari plastik, dadu bertitik, topi kertas sebagai penanda, dan kartu permainan.

Manfaat dari permainan ular tangga bagi anak adalah:

a. Anak dapat mengenal dan menyebutkan lambang bilangan dengan media konkrit.
b. Belajar berhitung awal ketika melangkah.
c. Dapat menumbuhkan sikap kooperatif dengan teman.
d. Belajar menaati peraturan.
e. Dapat mengenal kalah dan menang.

f. Kerangka Berpikir

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah matode bermain, karena

anak akan mendapatkan pengalaman dan menemukan permasalahan yang baru serta berpikir untuk mengatasi masalah tersebut. Melalui permainan ular tangga ini diharapkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan menyebutkan lambang bilangan serta berhitung dengan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan menjadi meningkat.

II. METODE PENELITAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kediri, karena peneliti mengajar di TK tersebut sehingga terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas dan dapat mengamati berbagai permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar. Sedangkan subjek penelitian adalah anak Kelompok B-2 dengan jumlah siswa 18 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Tabel 3.1 Daftar Nama Anak Kelompok B-2

No.	Nama Anak	Jenis Kelamin L/P
1.	Alfida Auliya Putri A.	P
2.	Melliza Putri S.	P
3.	Bagus Romadhoni	L
4.	David Setiawan	L
5.	M. Ferdinan	L
6.	M. Asrul Ramadhan A.	L
7.	Syahrul Romadhon	L
8.	M. Alfan Maulana	L
9.	Vika Nur Puspitasari	P
10.	Ananta Muhti	L
11.	Elvano Faza Ramadhani	L
12.	Ely Febrian	P
13.	Fariski Mulya Trihapsari	P
14.	M. Zainudin P.	L
15.	Noval Herlambang	L
16.	Risqi Suryaningtyas	P
17.	Marcella Alvio N.	P
18.	Tiara Aulia Waisna	P

B. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini dipilih penelitian tindakan kelas, yakni penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan (Daryanto, 2014:4).

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, dilakukan tindakan pendahuluan berupa identifikasi permasalahan. Langkah selanjutnya:

1. Menyusun perencanaan (*planning*)
   Kegiatan menyiapkan rencana mengajar, bahan untuk pembelajaran dan hal lain yang diperlukan dalam proses pembelajaran.
2. Melaksanakan tindakan (*action*)
   Kegiatan yang dilakukan berupa tindakan penerapan model/cara mengajar yang baru.
3. Melakukan observasi/pengamatan (*observation*)

4. Membuat analisis dan dilanjutkan refleksi (*reflection*)

   Digunakan untuk melakukan perbaikan pada perencanaan di siklus berikutnya. (Arikunto, 2015:144):

Pada penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan.

1. Siklus I

a. Penyusunan rencana tindakan
b. Pelaksanaan tindakan 1
c. Melakukan pengamatan /observasi
d. Refleksi

Jika kemampuan kognitif anak masih kurang optimal berarti masih perlu melakukan perbaikan dalam membuat rancangan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

Pada siklus II dilakukan tahapan seperti pada siklus I dengan mengadakan perencanaan ulang lebih dahulu berdasarkan hasil tindakan siklus I.

3. Siklus III

Pada siklus III juga dilakukan tahapan-tahapan seperti siklus I dan siklus II dengan membuat perencanaan ulang berdasarkan hasil siklus II. Diharapkan pada siklus III ini terjadi peningkatan dari hasil pembelajaran, dibandingkan siklus II.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan tiga, teknik pengumpulan data, yaitu melalui observasi, unjuk kerja, dan dokumentasi.

1. Observasi

   Pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung selama proses belajar mengajar.

Tabel 3.3 Format Observasi

No.	Observasi	SB	B	C	K
	Guru				
1.	Kesiapan guru				
2.	Membuat RPPH				
3.	Alat atau sarana prasarana				
4.	Mempersiapkan kelas sesuai dengan tema dan kegiatan yang dilakukan				
5.	Penguasaan materi				
	Anak didik				
1.	Perilaku siswa				
2.	Kreatifitas siswa				
3.	Hasil belajar				

Keterangan:

SB : sangat baik C : cukup
B : baik K : kurang baik

2. Unjuk kerja

   Penilaian yang dilakukan terhadap aktivitas anak secara langsung .Aspek yang dinilai adalah indikator yang diharapkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Tabel 3.4 Aspek Penilaian Kemampuan Kognitif

No.	Nama	Penilaian Anak dalam Permainan Ular Tangga							
		Mengenal dan menyebut lambang bilangan 1-25				Berhitung dengan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan			
		★ 1	● 2	● 3	● 4	● 1	● 2	● 3	● 4
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
Jumlah									
Persentase									

Kriteria untuk indikator mengenal dan menyebut lambang bilangan 1-25:

a) Bintang 4, bila anak mampu mengenal dan menyebut lambang bilangan 1-25 secara mandiri.
b) Bintang 3, bila anak mampu mengenal dan menyebut lambang bilangan 1-25 dibimbing guru.
c) Bintang 2, bila anak mengenal dan menyebut lambang bilangan 1-25 dibimbing guru, tetapi masih masih menemui kekeliruan.
d) Bintang 1, bila anak belum mampu mengenal tetapi hanya mampu menyebut lambang bilangan 1-25, walau dibimbing guru.

Kriteria untuk indikator berhitung dengan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan:

a) Bintang 4, bila mampu berhitung menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan secara mandiri.
b) Bintang 3, bila mampu berhitung menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan,masih dibimbing guru.
c) Bintang 2, bila berhitung menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dibimbing guru, tetapi masih menemui kekeliruan.
d) Bintang 1, bila belum mampu berhitung dengan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan, walaupun dibimbing guru.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dari hasil kegiatan anak dapat dilihat dalam lembar foto.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus 1, tindakan siklus 2 dan tindakan siklus 3.

Adapun kriteria nilai sebagai berikut:

1. Nilai/bintang 4; sangat baik
2. Nilai/bintang 3; baik
3. Nilai/bintang 2; cukup baik
4. Nilai/bintang 1; kurang baik

Langkah-langkah analisa data:

1. Menghitung persentase anak yang mendapatkan bintang 1, 2, 3 dan 4 dengan rumus

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

P :persentase anak yang mendapatkan nilai/bintang tertentu

f : jumlah anak yang mendapatkan nilai/bintang tertentu

N : jumlah anak keseluruhan dalam penelitian

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah persentase anak yang mendapat nilai/bintang 3 dan nilai/bintang 4) antara waktu sebelum dengan setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, 2 dan 3.
3. Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus 3 ketuntasan belajar mencapai 75%).

E. Rencana Jadwal Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian pada Kelompok B-2 TK Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kediri, dengan jadwal sebagai berikut:

Siklus I: 27 April 2016

Siklus II : 2 Mei 2016

Siklus III: 12 Mei 2016

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas *Setting* Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di TK Dharma Wanita Rejomulyo, Kecamatan Kota, Kotamadya Kediri ini menggunakan metode permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-25. Subyek penelitiannya adalah anak kelompok B-2 yang berjumlah 18 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. **Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan**

   Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di TK Dharma Wanita Rejomulyo ini sebanyak tiga siklus.

2. **Pelaksanaan**

   Tindakan Pembelajaran Siklus I

   a. Penyusunan Rencana Tindakan I

   b. Pelaksanaan Tindakan I

   Pelaksanaan tindakan siklus I pada hari Rabu, 27 April 2016 dengan tema Negaraku.

   1) Kegiatan Awal
   2) Kegiatan Inti
   3) Istirahat
   4) Kegiatan Akhir

   c. Tahap Observasi

   Dilakukan pengamatan sesuai dengan format yang telah dibuat, untuk mengetahui tentang kemampuan dan perkembangan proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas.

Tabel 4.4
Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Belajar Anak Siklus I

Aspek yang diamati	Jumlah Anak								Kriteria ketuntasan minimal 3 (75%)			
	1	%	2	%	3	%	4	%	BT	%	T	%
Mengenal dan menyebutkan bilangan 1-25	-	-	6	33,33	7	38,89	5	27,78	6	33,33	12	66,67
Berhitung dengan menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan	1	5,56	7	38,88	5	27,78	5	27,78	8	44,44	10	55,56
Persentase Rata-rata										38.89		61,11

Pada siklus I ini belum mencapai ketuntasan belajar.

d. Refleksi

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a. Penyusunan Rencana Tindakan II

b. Pelaksanaan Tindakan II

1) Kegiatan Awal

2) Kegiatan Inti

3) Istirahat

4) Kegiatan Akhir

c. Tahap Observasi

Tabel 4.8
Rekapitulasi Persentase KetuntasanBelajar AnakSiklus II

Aspek yang diamati	Jumlah Anak								Kriteria ketuntasan minimal 3 (75%)			
	1	%	2	%	3	%	4	%	BT	%	T	%
Mengenal dan menyebutkan bilangan 1-25	1	5,56	8	44,44	4	22,22	5	27,78	9	50	9	50
Berhitung dengan menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan	2	11,11	8	44,44	3	16,67	5	27,78	10	55,56	8	44,44
Persentase Rata-rata										52,78		47,22

Di sini sudah ada peningkatan, namun masih belum mencapai ketuntasan belajar.

d. Refleksi

Karena belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan peneliti, maka dilanjutkan pada siklus III

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

a. Penyusunan Rencana Tindakan III

b. Pelaksanaan Tindakan III

Pelaksanaan tindakan permainan ular tangga untuk siklus III dilaksanakan pada hari Kamis, 12 Mei 2016 dengan tema Alam Semesta.

1) Kegiatan Awal

2) Kegiatan Inti
3) Istirahat
4) Kegiatan Akhir

c. Tahap Observasi

Tabel 4.12
Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Belajar Anak Siklus III

Aspek yang diamati	Jumlah Anak Didik								Kriteria ketuntasan minimal (75%) 3			
	1	%	2	%	3	%	4	%	BT	%	T	%
Mengenal dan menyebutkan bilangan 1-25	-	-	2	11,11	9	50	7	38,89	2	11,11	16	88,89
Berhitung dengan menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan	-	-	4	22,22	8	44,44	6	33,33	4	22,22	14	77,78
Persentase Rata-rata										16,67		83,33

Keterangan:

BT = Belum Tuntas

T = Tuntas

Hasil persentase rata-rata ketuntasan belajar anak pada siklus III sudah mencapai 83,33%, berarti melampaui batas kriteria minimal, yaitu 75%. Hal ini menunjukkan kegiatan pembelajaran dapat dikategorikan tuntas.

d. Refleksi

Pembelajaran telah mencapai nilai ketuntasan, sehingga kegiatan pada Siklus III dapat dikatakan berhasil.

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

1. Siklus I

Pada Siklus I kegiatan pembelajaran kognitif dalam mengenal dan menyebutkan bilangan 1-20 serta berhitung dengan menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan melalui permainan ular tangga belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan. Persentase rata-rata ketuntasan belajar anak masih mencapai 47,22%, dikarenakan sebagian besar anak baru mengenal permainan tersebut sehingga anak masih merasa asing dan belum muncul kreativitasnya.

2. Siklus II

Sebelum melakukan kegiatan bermain ular tangga, guru memberi penjelasan lagi dan membimbing anak yang masih mengalami kesulitan. Supaya anak bisa adaptasi dengan media ular tangga dan termotivasi untuk melakukan permainan ular tangga. Sehingga persentase rata-rata ketuntasan mengalami peningkatan mencapai 61,11%. Kegiatan pembelajaran

pada Siklus II ini masih dikategorikan belum tuntas

3. Siklus III

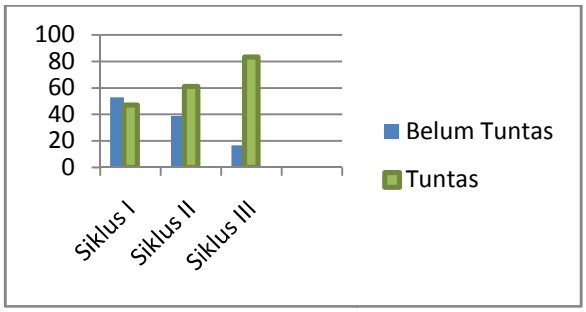
Hasil kegiatan pembelajaran pada Siklus III dapat dikategorikan tuntas dengan persentase rata-rata ketuntasan belajar mencapai 83,33%.

Peningkatan persentase rata-rata peningkatan belajar anak dapat dilihat pada table dan grafik berikut:

Tabel 4.13
Persentase Rata-rata Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus I, II dan

No.	Jumlah Anak Didik	Penelitian Hasil		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	18	47,22%	61,11%	83,33%

Grafik 4.14
Persentase Rata-rata Ketuntasan Belajar Siklus I, II dan III



Berdasarkan data tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar anak dalam pengembangan kognitif mengalami peningkatan, anak sudah mengalami kemajuan dalam mengenal dan menyebutkan bilangan 1-25 sebanyak 16 anak dengan persentase 88,89%. Sedangkan dalam berhitung dengan menyebut hasil penjumlahan dan pengurangan juga mengalami kemajuan sebanyak 14 anak dengan persentase 77,78%.

Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan ular tangga dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak di Kelompok B-2 TK Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kotamadya Kediri dikatakan berhasil. Hal ini berarti hipotesis yang berbunyi "Penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B-2 TK. Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kotamadya Kediri tahun pelajaran 2015/2016 " **diterima**.

D. Kendala dan Keterbatasan

Kendala yang muncul pada waktu pelaksanaan Siklus I, karena anak baru mengenal bentuk media ular tangga dan belum pernah melakukan permainannya. Anak jadi kurang antusias dan kreativitasnya belum muncul.

Adapun keterbatasannya adalah kurangnya sarana media yang dapat digunakan dalam kegiatan pengaman untuk anak yang sudah selesai melakukan kegiatan, lebih dahulu.

A. Simpulan

Berdasarkan hipotesis maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan permainan ular tangga

dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B-2 TK Dharma Wanita Rejomulyo, Kecamatan Kota, Kotamadya Kediri.

B. Saran-saran

1. Bagi Kepala Sekolah

   Pengadaan media permainan ular tangga lantai bagi anak didik terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. Bagi Guru TK

   Bagi guru disarankan agar memanfaatkan permainan ular tangga lantai dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik di Taman Kanak-kanak.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Daryanto.2014. *Penelitian Tinakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah.*Yogyakarta: Gava Media.

Hasan, Maimunah. 2009. (*PAUD)Pendidikan Anak Usia Dini.* Jogjakarta: DIVA Press.

Moeslichatoen.2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak.*Jakarta:

Montolalu, B. E. F., dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka RinekaCipta.

Muslich, Masnur.2013. *Melaksanakan PTK Itu Mudah.*Jakarta: Bumi Aksara

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT INDEKS

Ula, S. Shoimatul. 2013. *Revolusi Belajar.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Undang-undang Sisdiknas N0. 20 Tahun 2003

_____, 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Kognitif di Taman Kanak-kanak.*Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD

Aratiara. 2014. *Proposal Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Balon Angka*. (Online). Tersedia: http://blogspot.co.id. Diakses 20 Januari 2016

Belia.2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Dengan Media Ular Tangga*.(Online). Tersedia: http://www.e-journal.ikip-veteran.ac.id/Lusi Dwi Martiana. Diakses 20 Januari 2016

Media Wiki. 2013. *Ular Tangga*. (Online). Tersedia: http://wikimedia.org/wiki. Diakses 14 Januari 2016

Marifah. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Permainan Ular Tangga*. (Online). Tersedia:http://blogspot.co.id. Diakses 20 Januari 2016

Yusnitahakiem.2012.*Balita Psikolog*.(Online) Tersedia:http://www.ayahbunda.co.id. Diakses 16 Januari 2016