

## PEMANFAATAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENGETAHUAN SOSIAL DI TAMAN KANAK-KANAK

Endah Hendarwati

<sup>1</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD- FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya  
email: endah\_hen@yahoo.com

### ABSTRAK

Tahapan berpikir pada anak usia dini adalah tahap berpikir konkrit. Anak usia dini lebih mudah memahami suatu situasi dan materi secara konkrit. Demikian juga dengan pembelajaran pengetahuan sosial di Taman Kanak-Kanak harus dikaitkan dengan hal-hal yang bersifat konkrit. Pengetahuan sosial di Taman kanak-kanak merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi disiplin ilmu-ilmu sosial. Materi pengetahuan sosial diambil atau dipilih dari bagian konsep-konsep ilmu-ilmu sosial yang telah disederhanakan, disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan usia anak. Oleh karena itu pembelajaran Pengetahuan Sosial pada di Taman Kanak-Kanak harus menggunakan media sesuai dengan tema dan agar anak dapat mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan media anak juga dapat menghubungkan berbagai situasi yang berkaitan dengan Pengetahuan Sosial.

Kata Kunci: Media, Pengetahuan Sosial, Taman Kanak-kanak

### ABSTRACT

*Stages of thinking in early childhood are the stage of concrete thinking. Early childhood is easier to understand a situation and in a concrete material. As well as social science learning in kindergarten must be associated with things that are concrete. Social knowledge in kindergarten is a simplification, adaptation, selection, and modification of the social sciences disciplines. The material was taken or selected social knowledge of the concepts of the social sciences that have been simplified, adapted to the rate of growth and development of the child's age. herefore, the Social Sciences learning in kindergarten must be used in accordance with the theme and the media so that children can easily understand the material presented by the teacher. Using the child media can also connect a variety of situations related to Social Sciences.*

*Keywords: Media, Social Science, Kindergarten*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mengubah serta memberi warna baru kepada masyarakat dan kebudayaan yang hidup didalamnya.. Pendidikan dapat mengubah manusia

pikiran, perasaan, dan perbuatan manusia. Semua itu terkait dengan tugas guru sebagai salah satu pelaksana pendidikan

Guru sebagai pelaksana pendidikan tidak hanya berperan menyampaikan materi pelajaran, tetapi guru dituntut bisa memberikan kemudahan bagi anak dengan strategi belajar yang mudah dipahami dan



menyenangkan. Pada kenyataannya dalam menyampaikan materi berkaitan dengan pengetahuan sosial, guru masih berperan sebagai penyampai informasi.

Berdasarkan survey dan wawancara dengan beberapa guru di sekolah Taman Kanak-Kanak diketahui bahwa pembelajaran pengetahuan sosial di TK masih berorientasi pada proses menghafal materi pelajaran sehingga proses pembelajaran membosankan, tidak menantang berpikir kritis, dan kurang bermakna. Hal ini terjadi, karena guru memandang siswa sebagai objek yang harus diisi dengan berbagai informasi, namun kurang dibimbing dan terlatih mencari, mengolah dan menggunakan informasi, memecahkan masalah, mengembangkan alternatif pengambilan keputusan.

Guru seharusnya memfasilitasi pembelajaran aktif yaitu mendorong siswa belajar secara kooperatif dan bermakna, lembar kerja yang mendorong siswa berpikir dan mengalami sendiri. Salah satu strategi yang dapat digunakan guru dengan memanfaatkan sumber dan media dalam pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang seharusnya dikuasai anak. Media mudah diperoleh dan murah harganya. Media juga dapat meningkatkan keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran. Dengan contoh-contoh anak dapat terlibat dan terlatih secara intelektual dan emosional dalam memahami, mencari solusi dari masalah sosial yang dihadapi, terlatih berpikir kritis, logis, sistematis, sehingga dapat menerapkan pengalaman belajarnya ke dalam aktifitas hidup sehari-hari dengan sikap yang obyektif, jujur dan disiplin.

Salah satu komponen yang memudahkan anak belajar dengan menggunakan media. Apabila sekolah atau guru tidak mempunyai anggaran

untuk pembelian media, maka guru dapat membuat sendiri dari berbagai macam barang bekas, peralatan dari bahan sederhana. Media dapat dibedakan berdasarkan keadaannya yaitu media canggih (*sophisticate media*) dan media sederhana (*simple media*). Media canggih hanya dapat dibuat di pabrik, sedangkan media sederhana merupakan media yang dapat dibuat sendiri oleh guru atau ahli media.

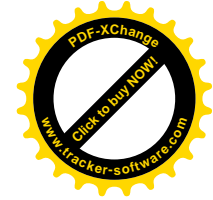
Penggunaan media pembelajaran memberikan peluang yang luas kepada anak untuk meningkatkan aktivitasnya sehingga memperoleh pengalaman secara fisik dan mental yang kontekstual selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian konsep-konsep yang dipelajari akan lebih mudah dipahami dan dapat meningkatkan hasil belajarnya serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

## PEMBAHASAN

### Hakikat Pembelajaran

Guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Guru sebagai narasumber dan fasilitator dalam menyampaikan materi pelajaran, harus meyakinkan anak bahwa materi pelajaran yang disampaikan memiliki nilai-nilai yang menguntungkan mereka. Anak diharapkan memperoleh dan menemukan hakekat dan nilai pengetahuan yang disampaikan guru, sehingga anak memperoleh sikap dan keyakinan bahwa proses belajar yang dialaminya merupakan kesempatan yang bersifat transaksional. Guru maupun anak masing-masing dapat memposisikan dirinya dalam iklim pembelajaran yang bersifat saling menguntungkan.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses sebab-akibat. Guru sebagai pengajar merupakan penyebab utama



terjadinya proses pembelajaran anak, meskipun tidak semua perbuatan belajar anak merupakan akibat guru yang mengajar. Oleh karena itu, guru harus mampu menerapkan strategi pembelajaran yang tepat agar dapat mendorong terjadinya perbuatan belajar anak yang aktif, produktif, dan efisien. Anak merupakan subjek utama dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan banyak tergantung kepada kesiapan dan cara belajar yang dilakukan anak. Cara belajar ini dapat dilakukan dalam bentuk kelompok (klasikal) ataupun perorangan (individual). Oleh karena itu, guru dalam mengajar harus memperhatikan kesiapan, tingkat kematangan, dan cara belajar anak. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan perilaku yang telah ditetapkan sebelumnya agar tampak pada diri anak sebagai akibat dari perbuatan belajar yang telah dilakukan. Tujuan pembelajaran dapat dipilih menjadi tujuan yang bersifat kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Tingkat pencapaian tujuan pembelajaran merupakan indikator kualitas pencapaian tujuan dan hasil perbuatan belajar siswa. Pembelajaran merupakan interaksi interdependensi (saling berhubungan) antara komponen belajar mengajar dalam satu ikatan untuk mencapai tujuan. Menurut Suharsimi Arikunto (1988) seorang guru yang berdiri didepan kelas menyampaikan materi pelajaran yang sudah ditentukan ditunjang dengan kelengkapan sarana dan prasarana termasuk media pembelajaran.

#### Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik anak sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena setiap kompetensi mempunyai tugas tersendiri dalam

membentuk pribadi siswa, hasil belajar untuk suatu aspek pengembangan berbeda dengan aspek pengembangan yang lain.

Menurut Gagne mengelompokkan hasil belajar ke dalam lima kategori yaitu; Pertama: Informasi Verbal adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulus yang relatif khusus (Dick & Carey, 1990). Dalam kemampuan ini tidak ada tuntutan untuk menggunakan simbol, memecahkan masalah atau menerapkan aturan. Untuk menguasai kemampuan ini siswa hanya dituntut untuk menyimpan informasi dalam sistem ingatannya. Kedua: Keterampilan intelektual menurut (Dick & Carey, 1990) adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik artinya siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menerapkan informasi yang belum pernah dipelajari. Ketiga: Strategi kognitif mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat dan berpikir (Gagne, Briggs, 1987). Keempat: Sikap mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak dibawah kondisi tertentu. Dikaitkan dengan hasil belajar, sikap adalah kemampuan siswa dalam menentukan pilihan atau bertindak sesuai dengan sistem nilai yang diyakininya. Kelima: Keterampilan motorik mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan, ketepatan, kekuatan, dan kehalusan (Gagne, Briggs, & Wager, 1992). Dengan memperhatikan pernyataan tersebut keterampilan motorik tidak hanya melibatkan otot tetapi juga otak.

Menurut Bloom, dkk. Tujuan atau hasil belajar digolongkan menjadi tiga

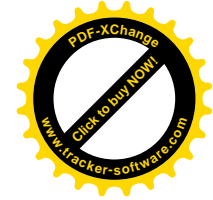


domain, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif berkenaan dengan perkembangan kemampuan otak dan pelayaran anak. Menurut Bloom, domain kognitif ini memiliki enam tingkatan yaitu, ingatan adalah hasil belajar pada tingkat ditunjukkan kemampuan mengenal atau menyebutkan kembali fakta-fakta, istilah-istilah, hukum, rumus yang telah dipelajarinya. Pemahaman merupakan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Penerapan adalah kemampuan menerapkan suatu konsep, hukum atau rumus pada situasi baru. Analisis adalah kemampuan untuk memecahkan, menguraikan suatu integritas atau kesatuan yang utuh menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Sintesis adalah belajar yang menunjukkan kemampuan untuk menyatukan beberapa jenis informasi yang terpisah-pisah menjadi satu bentuk komunikasi yang baru dan lebih jelas dari sebelumnya. Penilaian adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan pertimbangan yang dimiliki atau kriteria yang digunakan.

Hubungan keenam tingkatan diatas bersifat hierarkis. Artinya, tingkat kemampuan yang paling bawah merupakan persyaratan untuk menguasai kemampuan berikutnya. Kemampuan mengingat merupakan dasar bagi penguasaan kemampuan memahami. Kemampuan memahami merupakan persyaratan untuk menguasai kemampuan menerapkan. Begitu seterusnya sehingga untuk dapat menguasai kemampuan evaluasi, anak harus telah menguasai kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, analisis, dan sintesis. Domain Afektif mengacu kepada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai siswa setelah

mengikuti pembelajaran. Bloom, dkk mengemukakan 5 tingkatan hasil belajar efektif yaitu, menerima adalah kemampuan menerima mengacu pada kepekaan individu dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar. Menanggapi merupakan kemampuan menanggapi mengacu pada reaksi yang diberikan individu terhadap stimulus yang datang dari luar. Menghargai merupakan kemampuan menghargai mengacu pada kesediaan individu menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut. Mengatur Diri merupakan kemampuan mengatur diri mengacu pada kemampuan membentuk atau mengorganisasikan bermacam-macam nilai serta menciptakan sistem nilai yang baik. Menjadikan pola hidup mengacu kepada sikap anak dalam menerima sistem nilai dan menjadikannya sebagai pola kepribadian dan tingkah laku.

Domain Psikomotorik adalah hasil belajar psikomotorik mengacu pada kemampuan bertindak. Hasil belajar psikomotorik terdiri dari lima tingkatan yaitu, Persepsi dengan mengacu kepada kemampuan individu dalam menggunakan indranya, memilih isyarat dan menerjemahkan isyarat tersebut kedalam bentuk gerakan. Kesiapan, pada tahap ini individu dituntut untuk menyiapkan dirinya untuk melakukan suatu gerakan. Gerakan Terbimbing mengacu pada kemampuan individu melakukan gerakan yang sesuai dengan prosedur atau mengikuti petunjuk instruktur atau pelatih. Bertindak Secara Mekanis adalah pada tingkatan ini mengacu pada kemampuan individu untuk melakukan tindakan yang seolah-olah sudah otomatis. Kelima Gerakan Kompleks: merupakan kemampuan bertindak yang paling tinggi pada ranah psikomotorik. Gerakan yang dilakukan sudah didukung oleh suatu keahlian.



Berdasarkan uraian tentang pengertian dan hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak yang diperoleh setelah mengalami pembelajaran dan kemampuan tersebut dapat ditunjukkan dan atau diukur. Yang dimaksud dapat ditunjukkan dan atau diukur adalah kemampuan/kompetensi anak dapat dilihat dari kemampuannya menyelesaikan masalah. Keberhasilan pembelajaran ditunjukkan oleh dikuasainya tujuan pembelajaran oleh anak. Salah satu faktor kemampuan guru dalam merencanakan dan melakukan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang efektif tidak dapat muncul dengan sendirinya tetapi guru harus menciptakan pembelajaran yang memungkinkan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara optimal, banyak peran yang harus dimainkan guru dalam upaya melaksanakan pembelajaran efektif. Diantaranya adalah:

1. Menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.
2. Menggunakan metode bervariasi.
3. Memberikan tes setelah pembelajaran selesai.
4. Dan lain-lain.

#### Hakikat Media/Alat Peraga

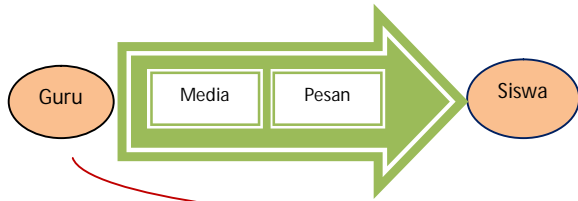
Konsep media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari konsep teknologi instruksional. Dalam kedudukan tersebut, teknologi instruksional melihat media sebagai bagian dari sistem yang didalamnya mencakup proses merencanakan, menggunakan, dan menilai keseluruhan proses belajar-mengajar. Media adalah kata jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sholihatin, 2008). Jadi media adalah perantara/pengantar pesan dari sumber pesan (*a source*) dengan penerima

pesan (*a receiver*). AECT (Arief Sadiman, dkk, 2009) membatasi media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (Arief Sadiman, dkk, 2009) menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Briggs (Arief Sadiman, dkk, 2009) berpendapat media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arief Sadiman, Dkk, 2009). Menurut Heinich (Anitah, 2007) media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer dan instruktur. Media adalah segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima (Dientje Borman Rumampik, 1998). Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (Sanjaya, 2010) menyatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut diatas tentang pengertian media pengajaran, dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pengajaran adalah bahan, alat, dan manusia yang merupakan bagian dari sistem instruksional dan berfungsi sebagai penyalur informasi kepada siswa agar siswa agar terangsang pikiran, perasaan, dan perhatiannya dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap selama proses belajar-mengajar berlangsung. Hubungan media dengan

pesan dan metode dalam proses pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut :



### Metode

Gambar 1 Hubungan media dengan pesan dan metode pembelajaran (Anitah, 2007)

Gambar 1 menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan merupakan isi dari suatu topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada siswa melalui media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang sering disebut metode. Para guru telah menggunakan berbagai media dan alat peraga buatan sendiri untuk menjelaskan materi pelajaran, sebelum media pendidikan modern hadir. Pemanfaatan barang bekas dan peralatan sederhana sebagai media pembelajaran sudah banyak digunakan guru dalam dunia pendidikan.

Peran guru sebagai penyampai materi pelajaran selain menyampaikan bahan ajar yang sesuai dengan rancangan program pembelajaran juga dituntut untuk memberikan kemudahan bagi anak dengan elaborasi yang mudah dipahami dan menyenangkan. Salah satu komponen yang memudahkan anak belajar adalah dengan memanfaatkan media, maka hendaknya guru membuat sendiri dari berbagai macam barang bekas, peralatan dan bahan sederhana. Namun guru dalam memilih barang bekas atau bahan-bahan sederhana sebagai media pembelajaran harus

disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan kemampuan serta kematangan siswa.

Kelebihan dari media barang bekas adalah murah, mudah didapat dan bersifat konkrit, sedangkan kelebihan media gambar adalah dapat membuat sendiri, menjiplak atau mencetak dengan mesin foto copy. Dengan menggunakan media gambar anak dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dari hal yang konkrit ke hal yang semi konkrit. Pada akhirnya diharapkan anak dapat memahami konsep secara abstrak. Penggunaan media pembelajaran memberi peluang yang luas kepada anak untuk meningkatkan aktivitasnya sehingga memperoleh pengalaman secara fisik dan mental secara kontekstual selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian konsep-konsep yang dipelajari akan lebih mudah dipahami dan dapat meningkatkan hasil belajarnya serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari

### Pengetahuan Sosial Di Taman Kanak-kanak

Pengajaran Pengetahuan sosial di Taman kanak-kanak merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi disiplin ilmu-ilmu sosial. Materi pengetahuan sosial diambil atau dipilih dari bagian konsep-konsep ilmu-ilmu sosial yang telah disederhanakan disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan usia anak. Materi IPS yang diambil dari penyederhanaan/pengadaptasian bagian pengetahuan dari Ilmu-ilmu Sosial terdiri dari :

- 1) Fakta, konsep, generalisasi, dan teori.
- 2) Metodologi penyelidikan dari masing-masing ilmu-ilmu Sosial.
- 3) keterampilan –ketrampilan intelektual yang diperlukan dalam metodologi penyelidikan ilmu ilmu sosial.



Tujuan keterampilan yang dapat diraih dalam pengajaran Pengetahuan Sosial sangat luas. Keterampilan-keterampilan yang harus dikembangkan sudah barang tentu juga meliputi keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan, nilai dan sikap. Tema-tema yang berkaitan dengan Pengetahuan Sosial di taman Kanak-kanak mencakup semua tema yang dikembangkan pada pembelajaran di taman Kanak-Kanak karena pada dasarnya tema-tema di TK ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam menyampaikan tema-tema yang berkaitan dengan Pengetahuan Sosial guru dapat menggunakan media pembelajaran agar anak mudah mengkaitkan tema-tema tersebut dalam kehidupan nyata.

#### KESIMPULAN

Anak usia taman kanak-kanak pada tahapan konkrit, perilaku belajarnya memandang dunia secara obyektif dan konkrit untuk mengklasifikasikan benda-benda, dan dalam memahami konsep substansi. Kebermaknaan belajar dalam Pengetahuan sosial tidak sekedar menghafal fakta dan konsep, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang dipelajari mudah dipahami dengan baik dan tidak mudah dilupakan.

Pengetahuan Sosial merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisir secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk mencapai tujuan pendidikan.

Karakteristik pengajaran pengetahuan Sosial adalah penyederhanaan ilmu-ilmu social, menjadikan warga negara yang baik, pendidikan, etika, filsafat, agama, dan sosial. Pengajaran Pengetahuan Sosial yang konvensional yang berkesan membosankan harus diubah menjadi menyenangkan, salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dengan penggunaan media anak akan lebih aktif dan mudah menghubungkan suatu situasi ke situasi yang lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arief Sadiman, Dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi, 1988. *Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta. Depdikbud
- Biggs, John B & Telfer, Roos. 1987. *The Process of Learning*. Sydney. Prentice-Hall of Australia Pty Ltd.
- Bloom, Benjamin S., et. Al. 1961. *Evaluation to Improve Learning*. New York. Inc., Graw-Hill Book Company.
- Dick, carey, 1990. *The Systematic Design of Instruction*. United State of America,
- Dientje Boman Rumampak. 1998. *Media Instrusional IPS*. Jakarta. Depdikbud Dirjen Dikti. PPLPTK.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sholihatini, Dkk. 2008. *Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta. Bumi Akasara.



## PENERAPAN MEDIA *PUZZLE* CERDAS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK TAMAN KANAK-KANAK DALAM BERHITUNG

Shoffan Shoffa

Dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya

email: shoffanshoffa@gmail.com

### ABSTRAK

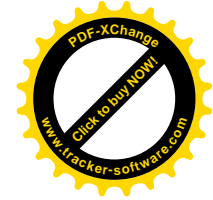
*Salah satu cara dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini khususnya pada anak TK adalah dengan memanfaatkan penggunaan media. Salah satu media dalam mengajarkan matematika berhitung pada pendidikan anak TK adalah penggunaan media puzzle cerdas. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan atau melukiskan kondisi yang sebenarnya dari suatu peristiwa. Peristiwa yang dimaksud adalah proses pelaksanaan pembelajaran yang ditetapkan dalam kelas dan prestasi belajar anak sebagai hasil dari penerapan metode atau strategi pembelajaran. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, melaksanakan tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya pada kelompok B dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak meningkat dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Hasil aktivitas guru pada siklus I dan siklus II, kriteria penilaian aktivitas guru meningkat dari 70% ke 80% ; 2) Hasil aktivitas anak pada siklus I dan Siklus II, persentase ketuntasan yang diraih anak meningkat dari 60% ke 75% ; 3) Hasil aktivitas kemampuan kognitif anak dari siklus I dan siklus II, diperoleh data yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-20 kelompok B di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya meningkat dari 60% ke 80%. Kesimpulan adalah penggunaan media puzzle cerdas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-20.*

*Keyword : Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa, kemampuan kognitif anak dalam berhitung, media puzzle cerdas*

### ABSTRACT

*The condition causes difficulty in learning to count children 1-20. Either to developed numeracy skills of early childhood, especially in children kindergarten was maked use of the media. One of the media in the teaching of mathematics to count on kindergarten children's education is the use of intelligent puzzel media. This study aims to describe or depict the actual condition of an event. The events in question are defined implementation process of learning in the classroom and learning achievement of children as a result of the application of the method or learning strategies. This research is Classroom Action Research (CAR) with a qualitative approach consisting of two cycles. Where each cycle consists of four stages: planning, implementing action, observation and reflection. This*





research was conducted in the kindergarten Al - Amin Medayu Utara Surabaya in group B with 15 children consisting of 5 boys and 10 girls. Results and discussion of research suggests that cognitive abilities of children increased from cycle I to cycle II. It can be described as follows : 1 ) The results of the activities of teachers in the first cycle and second cycle, the assessment criteria the teacher activity increased from 70 % to 80 % ; 2 ) The results of the activities of children in the first cycle and the second cycle, the percentage of children achieved mastery increased from 60 % to 75 % ; 3 ) The results of the activity of a child's cognitive abilities of the first cycle and second cycle, the data obtained showed that the cognitive abilities of children in group B counting 1-20 in TK Al - Amin Medayu Utara Surabaya increased from 60 % to 80 % . Based on these results, it can be concluded that the use of intelligent puzzel media can enhance the cognitive abilities of children in group B counting 1-20 in TK Al - Amin North Medayu Surabaya .

Keyword : Activity Teacher, Student Activities, children's cognitive abilities in math, media savvy puzzel

#### PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial berlangsung dengan sangat cepat terjadi pada saat anak memasuki jenjang pendidikan TK. Masa inilah semua perkembangan anak mulai terbentuk dan cenderung menetap sampai usia dewasa (Depdiknas, 2007:3). Hal ini bisa dikatakan betapa pentingnya pendidikan awal bagi anak TK, dengan memberikan bekal untuk mempersiapkan diri menerima pengajaran bagi kehidupan selanjutnya. Usia prasekolah merupakan usia yang sangat strategis untuk menerima rangsangan dari luar, melalui pemberian rangsangan-rangsangan positif untuk pertumbuhan dan perkembangan nanak menjadi maksimal.

Kematangan kognitif pada anak pra sekolah, secara garis besar, Piaget (dalam Suparno, 2001:24-25), mengelompokkan menjadi empat tahap, yaitu tahap *sensori motor* (0-2 tahun), tahap *praoperasi* (2-7 tahun), tahap *operasi konkret* (7-11 tahun) dan tahap *operasi formal* (11 tahun - dewasa). Tahap sensori motor lebih ditandai dengan pemikiran anak berdasarkan tindakan inderawi. Tahap *pra*

*operasi* diwarnai dengan mulai digunakannya simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran khususnya penggunaan bahasa. Tahap *operasi konkret* ditandai dengan penggunaan aturan logis dan jelas. Tahap *operasi formal* dicirikan dengan pemikiran abstrak, hipotesis, deduktif serta induktif. Tahap-tahap tersebut saling berkaitan. Urutan tahap-tahap tidak dapat ditukar atau dibalik, karena tahap sesudahnya mengandaikan terbentuknya tahap sebelumnya.

Lebih lanjut Piaget (dalam Suparno, 2001: 24-25), menegaskan bahwa kemampuan anak menggunakan simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran, dilakukan melalui penggunaan bilangan yang dapat menggantikan obyek, peristiwa, dan kegiatan, misalnya dengan aktivitas menghitung dari 1-20. Kemudian berhitung mundur. Aktivitas ini mampu meningkatkan kepekaan dan kemampuan anak untuk mengamati pola-pola logis numerik (bilangan) serta kemampuan untuk berpikir rasional.



Tujuan pengenalan matematika (berhitung) pada anak usia dini adalah agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih kompleks. Permasalahan yang dirasakan peneliti di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya khususnya pada Kelompok B, yang pertama adalah anak didik kurang menguasai berhitung karena berhitung kurang menarik baginya. Anak bisa berhitung 1 sampai 20 tetapi anak kesulitan untuk menunjukkan simbol angka yang melambangkan angka tersebut. Kemudian permasalahan yang kedua adalah anak-anak kurang tertarik dan kurang semangat bila diajak berhitung dengan media yang sama. Kondisi tersebut menyebabkan anak kesulitan dalam belajar berhitung 1-20. Salah satu cara dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini khususnya pada anak TK adalah dengan memanfaatkan penggunaan media. Salah satu media dalam mengajarkan matematika berhitung pada pendidikan anak TK adalah penggunaan media *puzzle* cerdas. *Puzzle* cerdas adalah mainan edukasi untuk melatih berhitung anak-anak melalui media permainan edukatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, agar kemampuan berhitung anak didik di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya khususnya pada Kelompok B dapat meningkat, salah satu alternatif memecahkan masalah berhitung 1 sampai 20 adalah dengan cara menggunakan media *puzzle* cerdas.

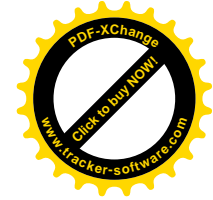
Berdasarkan uraian latar belakang tersebut diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran berhitung 1-20 pada Kelompok B dengan media *puzzle* cerdas di TK Al-Amin Medayu

Utara Surabaya; (2) bagaimana aktivitas anak dengan penerapan media *puzzle* cerdas dalam pembelajaran berhitung 1-20 pada Kelompok B di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya; (3) apakah melalui media *puzzle* cerdas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-20 pada Kelompok B di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya.

Berdasarkan rumusan permasalahan yang ada, tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam pembelajaran berhitung 1-20 pada Kelompok B dengan media *puzzle* cerdas di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya; (2) untuk mendeskripsikan aktivitas anak dengan penerapan media *puzzle* cerdas dengan pembelajaran berhitung 1-20 pada Kelompok B di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya; (3) untuk mengetahui apakah penerapan media *puzzle* cerdas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-20 pada Kelompok B di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya.

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah: (1) hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran berhitung pada anak TK; (2) dapat menambah keterampilan anak dalam berhitung melalui media *puzzle* cerdas; (3) melalui hasil penelitian ini, pihak sekolah akan tahu manfaat penggunaan media pembelajaran *puzzle* cerdas sehingga pihak sekolah dapat menyediakan media *puzzle* cerdas.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah: (1) kemampuan kognitif anak dalam berhitung adalah kemampuan berfikir untuk mengamati dengan cepat dan cermat dalam memecahkan masalah melalui interaksi dengan lingkungannya, sehingga akan memperoleh pengetahuan yang lebih luas;



(2) media puzzle cerdas adalah suatu permainan yang dapat digunakan untuk menempel berbagai macam bilangan sehingga menarik minat anak untuk belajar sekaligus bermain; (3) media puzzle cerdas adalah suatu permainan yang terbuat dari mika berukuran  $\pm 100 \text{ cm}^2$  (di tepi mika dikasih bingkai) dengan digambar suatu pola gambar kartun yang berupa angkakemudian mika itu ditempel sesuai dengan pola gambar tersebut (mika yang di tempel berukuran  $\pm 5 \text{ cm}^2$ ). Untuk menghindari kesalah pahaman dan mencapai pengertian yang sama, maka penulis memberikan batasan sebagai berikut: (1) penelitian ini mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-20Kelompok B melalui penerapan media puzzle cerdas diTK Al-Amin Medayu Utara Surabaya; (2) penelitian inipada subjek dari keseluruhan jumlah anak Kelompok B di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya.

#### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan atau melukiskan kondisi yang sebenarnya dari suatu peristiwa. Peristiwa yang dimaksud adalah proses pelaksanaan pembelajaran yang ditetapkan dalam kelas dan prestasi belajar anak sebagai hasil dari penerapan metode atau strategi pembelajaran. Oleh sebabitu, metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini karena untuk mendiskripsikan peristiwa-peristiwa yang terjadi di lapangan.

Desain penelitian yangdigunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2010: 16) bahwa prosespenelitian dilakukan melalui suatu siklus yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Subyek dalam

penelitian ini adalah anak-anak TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya pada kelompok B denganjumlah 15 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Lokasi dalam penelitian ini berada di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya dengan alamat Medayu Utara XIII/19 Medokan Ayu Rungkut Surabaya. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian, dimulai pada bulan Mei sampai dengan bulan Juni 2012.

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, maka diperlukan sumber data, yaitu sumber dari mana data itu diperoleh, sedangkan yang menjadi sasaran penelitian untuk memperoleh data adalah anak TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya khususnya pada kelompok B. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode untuk membantu dalam memperoleh data penelitian. Adapun metode pengumpulan data tersebut antara lain: (1) observasi; (2) dan dokumentasi. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati subyek penelitian yangmeliputi aktivitas subyek selama pembelajaran dan untuk mengamati pengaruh penggunaan media *puzzle* cerdas terhadap belajar berhitung pada anak. Sehingga data yang akan diperoleh melalui observasi adalah berupa lembar pengamatan yang meliputi lembar pengamatan aktivitas anak serta pengaruh penggunaan media *puzzle* cerdas.

Dalam penelitian ini, jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipasi. Dimana peneliti bertindak sebagai observer, artinya peneliti merupakan bagian dari kelompok yang ditelitinya. Peneliti bertindak secara langsung dalam kegiatan pengamatan di lapangan dengan menggunakan instrument pengamatan. Hal ini disebabkan karena peneliti ingin secara langsung mengamati lokasi, situasi, dan kondisi daerah yang menjadi subyek penelitian. Sedangkan



dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data pendukung, misalnya data identitas anak dan foto untuk mengetahui secara langsung kegiatan berhitung anak pada siklus I dan siklus II yang menggunakan media *puzzle* cerdas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari hal-hal sebagai berikut: (1) format lembar aktivitas guru, format ini digunakan sebagai acuan yang dipakai peneliti sewaktu mengadakan observasi saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat atau belum; (2) format lembar aktivitas anak, format ini digunakan untuk menilai aktivitas anak selama proses pembelajaran; (3) dan format lembar kemampuan kognitif, format ini digunakan sebagai lembar catatan tingkat kemampuan anak dalam berhitung pada waktu proses pembelajaran yang menggunakan media *puzzle* cerdas.

Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dimana menggambarkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya dari keseluruhan proses analisis. Analisis kualitatif tertentu harus dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan, ukuran kualitas. Kemudian dalam penelitian ini anak dikatakan berhasil apabila telah mencapai standar persentase  $\geq 75\%$  dari jumlah anak yang hadir, dan anak mampu membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 20, membilang dengan menunjuk/menempel benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai angka 10, dan menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 20 dengan menggunakan media *puzzle* cerdas.

#### HASIL

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, karena penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki hasil pembelajaran dimana peneliti hanya sebagai observer dan penyusun rencana yang menerapkan media *puzzle* cerdas untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-20 adalah guru PAUD sendiri. Dalam penelitian ini, peneliti meneliti tentang penerapan media *puzzle* cerdas untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-20 kelompok B di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya. Dari penelitian ini dapat dideskripsikan secara rinci hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut.

#### Hasil Siklus I

Pertemuan pada siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada tanggal 08 Mei 2012 dan pertemuan kedua pada tanggal 15 Mei 2012 antara pukul 07.30–09.30 WIB. Sedangkan pengamatan dalam pengisian lembar observasi dilakukan pada tiap pertemuan yaitu pada tanggal 08 Mei 2012 dan tanggal 15 Mei 2012 yang dilakukan oleh teman sejawat. Pembelajaran diikuti 15 anak kelompok B yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 5 anak laki-laki.

Pada siklus I diperoleh data sebagai berikut:

- Hasil aktivitas guru

Kriteria penilaian aktivitas guru, teman sejawat memberikan penilaian sebesar 70%. Nilai tersebut jika dikonversikan kedalam kriteria taraf keberhasilan tindakan, maka proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam siklus I termasuk dalam kriteria baik.

- Hasil aktivitas anak

Persentase ketuntasan yang diraih anak sebesar 60%. Nilai tersebut jika dikonversikan kedalam kriteria taraf

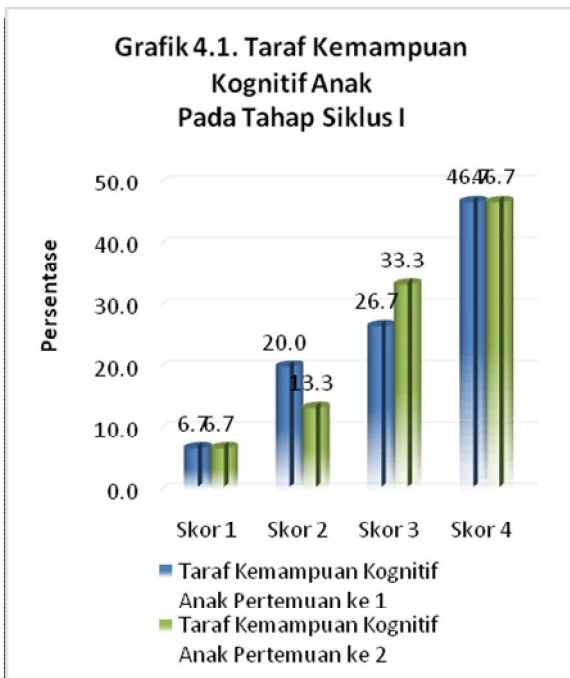


keberhasilan tindakan, maka hasil aktivitas anak tersebut termasuk dalam kriteria baik.

- Hasil aktivitas kemampuan kognitif anak

Kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-20 kelompok B di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya mencapai 60%. Namun hasil ini belum mencapai standar persentase minimal yaitu  $\geq 70\%$  dari jumlah anak yang hadir.

Grafik berikut menggambarkan persentase dari setiap indikator pada tahap siklus I.



Dari uraian grafik 4.1 tersebut menunjukkan bahwa pertemuan pertama anak yang belum mampu (skor 1) adalah 6,7%, anak yang mampu dengan bantuan (skor 2) adalah 20%, anak yang mampu dengan mandiri (skor 3) adalah 26,7%, dan kemudian anak yang sangat mampu (skor 4) adalah 46,7%. Untuk pertemuan kedua anak yang belum mampu (skor 1) adalah 6,7%, anak yang mampu dengan bantuan (skor 2) adalah 13,3%, anak yang mampu dengan mandiri (skor 3) adalah 33,3% dan kemudian anak yang sangat mampu (skor 4) adalah 46,7%. Sedangkan

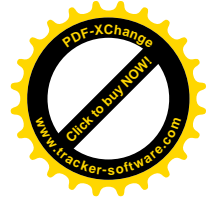
persentase ketuntasan adalah 60%, hasil tersebut belum mencapai standar persentase  $\geq 70\%$  dari jumlah anak yang hadir. Sehingga peneliti harus terus berupaya untuk meningkatkan hasil belajar anak dalam menerapkan media puzzle cerdas untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-20 melalui siklus berikutnya.

### Hasil siklus II

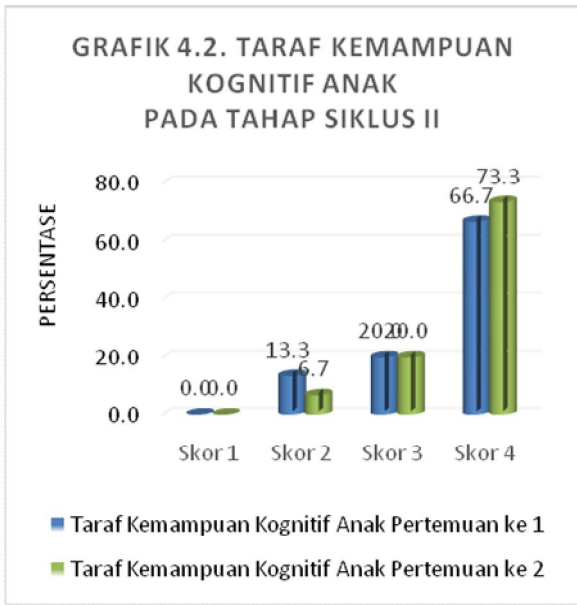
Pertemuan pada siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada tanggal 12 Juni 2012 dan pertemuan kedua pada tanggal 19 Juni 2012 antara pukul 07.30–10.00 WIB. Sedangkan pengamatan dalam pengisian lembar observasi dilakukan pada tiap pertemuan yaitu pada tanggal 12 Juni 2012 dan tanggal 19 Juni 2012 yang dilakukan oleh teman sejawat. Pembelajaran diikuti 15 anak kelompok B yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 5 anak laki-laki.

Pada siklus II diperoleh data sebagai berikut:

- Hasil aktivitas guru  
Kriteria penilaian aktivitas guru, teman sejawat memberikan penilaian sebesar 80%. Nilai tersebut jika dikonversikan kedalam kriteria taraf keberhasilan tindakan, maka proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam siklus II termasuk dalam kriteria sangat baik.
- Hasil aktivitas anak  
Persentase ketuntasan yang diraih anak sebesar 75%. Nilai tersebut jika dikonversikan kedalam kriteria taraf keberhasilan tindakan, maka hasil aktivitas anak tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik.
- Hasil aktivitas kemampuan kognitif anak



Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-20 kelompok B di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya mencapai 80%. Hasil ini sudah mencapai standar persentase minimal yaitu  $\geq 70\%$  dari jumlah anak yang hadir. Grafik berikut menggambarkan persentase dari setiap indikator pada tahap siklus II.



Dari uraian grafik 4.2 tersebut menunjukkan bahwa pertemuan pertama anak yang belum mampu (skor 1) adalah 0%, anak yang mampu dengan bantuan (skor 2) adalah 13,3%, anak yang mampu dengan mandiri (skor 3) adalah 20%, dan kemudian anak yang sangat mampu (skor 4) meningkat menjadi 66,7%. Untuk pertemuan kedua anak yang belum mampu (skor 1) adalah 0%, anak yang mampu dengan bantuan (skor 2) adalah 6,7%, anak yang mampu dengan mandiri (skor 3) adalah 20%, dan kemudian anak yang sangat mampu (skor 4) meningkat menjadi 73,3%. Sedangkan persentase ketuntasan kelas naik menjadi 80% dari semula pada siklus I yang hanya 60%. Uraian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media puzzle cerdas dapat

meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-20 kelompok B di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya.

### PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang terdiri dari dua siklus perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Dari dua siklus ini diharapkan pembelajaran dengan permainan matematika menggunakan media puzzle cerdas anak dapat menguasai konsep bilangan beserta lambangnya dan mengurutkan bilangan dengan baik.

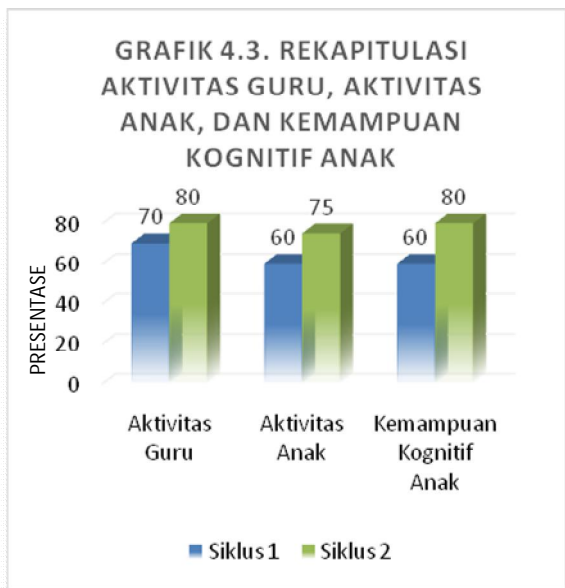
Dari hasil siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, baik yang berhubungan dengan aktivitas guru, aktivitas anak maupun ketuntasan yang diraih anak. Selain itu dilihat dari hasil aktivitas anak dengan menggunakan media puzzle cerdas banyak anak yang senang dan merespon positif terhadap media yang digunakan, hal ini dapat dilihat dari hasil aktivitas anak selama proses pembelajaran yang meningkat dari 60% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena adanya suasana baru dalam pembelajaran, misalnya anak dituntut untuk menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan dengan menggunakan media puzzle cerdas di depan kelas sehingga melatih rasa percaya diri anak dan menambah daya ingat anak yang semakin kuat serta anak akan lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:2) mengemukakan bahwa penggunaan media pendidikan bertujuan untuk mempertinggi proses pembelajaran dan pada gilirannya akan mempertinggi hasil belajar yang dicapainya dengan demikian penggunaan media dapat menambah suasana pembelajaran yang berbeda dari



yang sebelumnya tanpa menggunakan media sehingga perhatian anak akan terfokus pada pembelajaran dan diharapkan kualitas belajar anak akan meningkat. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media puzzle cerdas telah mampu membawa perubahan pada hasil belajar anak meskipun masih terdapat kekurangan dalam penerapannya. Kreativitas dan inovasi guru sangat dibutuhkan untuk memperbaiki kelemahan yang terjadi, baik yang dialami guru itu sendiri maupun anak dalam setiap proses pembelajaran.

Perbaikan langkah-langkah tindakan aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru, berpengaruh sangat signifikan pada kinerja anak. Hal ini tampak dari kualitas pembelajaran dalam tindakan kelas yang berhasil meningkatkan indikator kinerja anak yang semakin meningkat pada tiap siklus. Hal ini dapat digambarkan pada grafik berikut:



Grafik 4.3 di atas menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media

puzzle cerdas sangat berhasil dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-20 dengan demikian penelitian ini membuktikan teori Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:6) mengemukakan bahwa media pendidikan berfungsi sebagai: 1) alat untuk memperjelas bahan pelajaran yang disampaikan, 2) alat untuk mengangkat atau menimbulkan pertanyaan untuk dikajilebih lanjut, 3) sebagai sumber belajar bagi anak, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari siswa.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak meningkat dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Hasil aktivitas guru pada siklus I dan siklus II, kriteria penilaian aktivitas guru meningkat dari 70% ke 80% ; 2) Hasil aktivitas anak pada siklus I dan Siklus II, persentase ketuntasan yang diraih anak meningkat dari 60% ke 75% ; 3) Hasil aktivitas kemampuan kognitif anak dari siklus I dan siklus II, diperoleh data yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-20 kelompok B di TK Al-Amin Medayu Utara Surabaya meningkat dari 60% ke 80%.

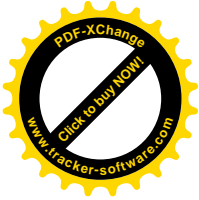
### DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2009 *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arikunto Suharsimi, 2010, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.

Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Bandung: Yrama Widya.



- Damayanti, Ayu Dupika. 2009. *TuysForKids*. Yogyakarta: CurvAksara.
- Depdiknas. 2007. *Skripsi PTK Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Pemanfaatan Media Balok Cuisenaire*, Skripsi (Online), (<http://gudangmakalah.blogspot.com/2011/07skripsiptk-upaya-meningkatkan.html>), diakses 21 April 2012).
- Muslich, Masnur. 2011. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: PT BumiAksara.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugianto, R.P. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Pengenalan Konsep Bilangan melalui Permainan Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak*. Skripsi UPI Jurusan PG PAUD Bandung.
- Suharjono, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Pustaka Prestasi.
- Suparno, Paul, 2001, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisius.