



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 AI - 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 AI - 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 anak 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

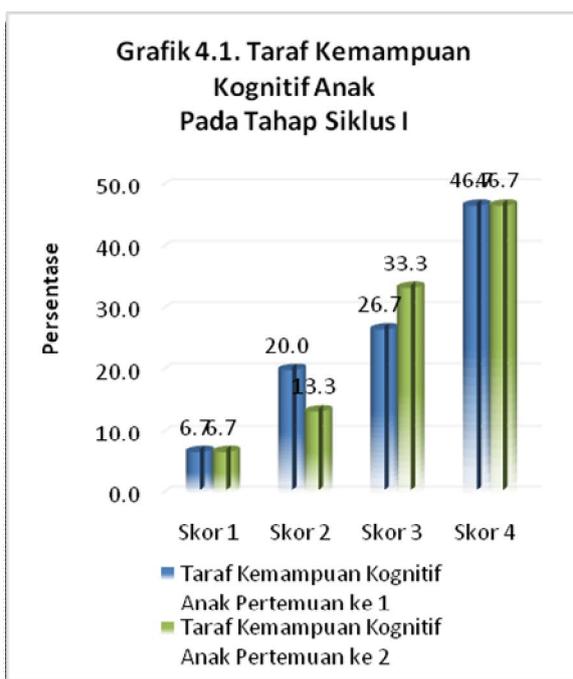
Pertemuan pada siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada tanggal 08 Mei 2012 dan pertemuan kedua pada tanggal 15 Mei 2012 antara pukul 07.30–09.30 WIB. Sedangkan pengamatan dalam pengisian lembar observasi dilakukan pada tiap pertemuan yaitu pada tanggal 08 Mei 2012 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

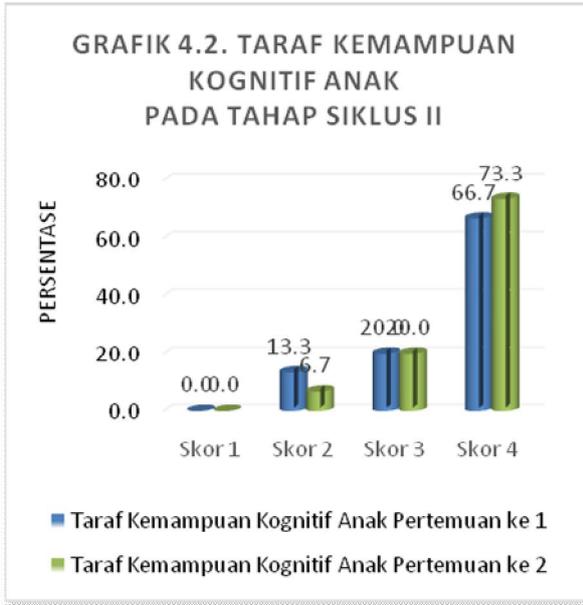
Pertemuan pada siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada tanggal 12 Juni 2012 dan pertemuan kedua pada tanggal 19 Juni 2012 antara pukul 07.30–10.00 WIB. Sedangkan pengamatan dalam pengisian lembar observasi dilakukan pada tiap pertemuan yaitu pada tanggal 12 Juni 2012 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 pembelajarannya 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.

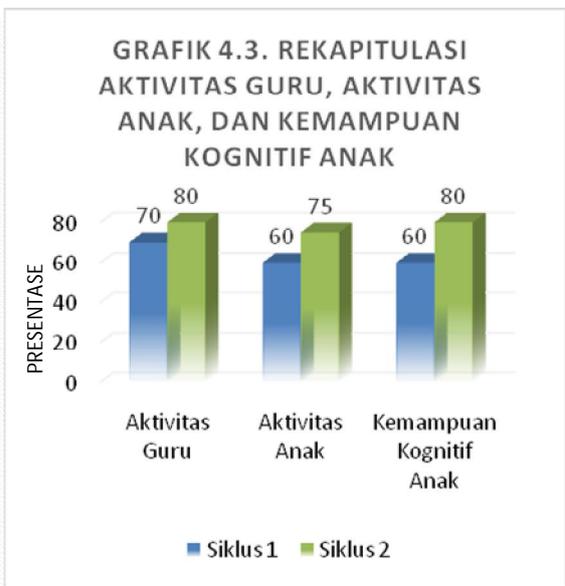
Dari hasil siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, baik yang berhubungan dengan aktivitas guru, aktivitas anak maupun ketuntasan yang diraih anak. Selain itu dilihat dari hasil aktivitas anak dengan menggunakan media puzzle cerdas banyak anak yang senang dan merespon 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.