

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN MERONCE PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AL MACHMUD JOMBANG

Lestari Dwi Indah Ariani
PG PAUD FIP UNESA

Abstrak

Kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 adalah kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan daya pikir dalam memahami sistem matematika yang abstrak dari urutan 1-10. Apabila kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 tersebut mengalami hambatan maka akan menghambat kemampuan dalam berhitung. Anak kelompok A adalah anak yang berusia 4-5 tahun yang harus diperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya. Anak yang mengalami kesulitan pada kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 menyebabkan anak tidak bisa memahami bilangan. Rumusan masalah dalam penelitian ini “Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 anak kelompok A di TK Al Machmud Jombang dengan menggunakan permainan meronce?”. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok A TK Al Machmud yang mengalami kesulitan dalam kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. Oleh karena itu dibutuhkan latihan yang lebih untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan latihan tersebut diberikan melalui permainan meronce. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian yang diadaptasi dari desain penelitian Hopkins (Tim PGSM, 1999:48). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mendiskripsikan perubahan tindakan melalui permainan meronce dalam memperbaiki kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 anak. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis refleksi berdasarkan siklus-siklus. Dari temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 anak kelompok A TK Al Machmud yang ditunjukkan dalam siklus II > I. Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 siklus II meningkat sebesar 39.3% sedangkan siklus I meningkat sebesar 18.6%.

Katakunci: Kemampuan kognitif, mengenal konsep bilangan, permainan meronce

Abstract

Cognitive ability in recognizing the concept of numbers 1-10 are skill, dexterity, talent, ability to understand the power of thought in the abstract mathematical system of the order of 1-10. If the ability to know the concept of numbers 1-10 have obstacles that would hinder the ability to count. A group of children were 4-5 years old children to be aware of its growth and development. Children who have difficulty in the ability to know the concept of numbers 1-10 cause children could not understand the numbers. The problems of this study "How to improve cognitive abilities in recognizing the concept of numbers 1-10 A group of children in kindergarten Al Machmud Jombang using meronce game"?. The research was conducted on a group of kindergarten children Al Machmud who have difficulty in the ability to know the concept of numbers 1-10. Therefore it takes more practice to improve the ability to know the concept of numbers and training is given through meronce game. This study uses classroom action research with design research study design was adapted from Hopkins (Team PGSM, 1999:48). Methods of data collection in this study is the observation and documentation. Analysis of the data in this study was to describe the changes in action through the game meronce in improving cognitive ability in recognizing the concept of numbers 1-10 children. Analysis of the data used in this study is based on analysis of reflection cycles. From the findings of the study showed an increase in cognitive ability in recognizing the concept of numbers 1-10 A group of kindergarten children Al Machmud shown in cycle II > I. Ability to know the concept of numbers 1-10 second cycle increased by 39.8% while the first cycle increased by 18.6%.

Keywords: cognitive ability, the concept of numbers, the game meronce

Latar Belakang

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara” (pasal 1, butir 1). Salah satu warga yang memerlukan pendidikan adalah anak usia dini khususnya anak kelompok A.

Menurut Musfiroh, (2008: 69) mengungkapkan bahwa yang dimaksud anak kelompok A adalah anak usia

4-5 tahun, dimana pada usia ini anak sudah mampu untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan satu kategori, di samping itu anak juga sudah mulai menunjukkan ketertarikan pada konsep bilangan dan kuantitas, seperti menghitung, mengukur, dan membandingkan. Diantara permasalahan yang perlu diperhatikan adalah kemampuan membilang yang masih rendah bila dikaitkan dengan bidang pengembangan di TK, maka bagi anak kelompok A sebagian besar mengalami kesulitan dalam kemampuan kognitif khususnya mengenai kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10.

Menurut kurikulum TK (2010: 40) terungkap bahwa dalam kemampuan kognitif terdapat indikator mengenal konsep bilangan 1-10, kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 adalah kemampuan memahami bilangan (dengan menunjuk benda-benda) sampai dengan 10.

Terkait dengan tujuan kurikulum TK tahun 2010 pada bidang pengembangan kognitif, sub pokok bahasan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 yaitu bertujuan agar anak dapat mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti. Berdasarkan studi pendahuluan melalui observasi pada bulan November 2011 sampai Desember 2011 yang diadakan di TK Al Machmud Jombang tentang kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dari 14 anak yang ada, terdapat 10 anak yang belum faham soal bilangan, urutan-urutan bilangan dan mengalami kesulitan dalam mengenal dan menghafal konsep bilangan, dikarenakan dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan papan tulis dan lembar kerja.

Berpijak dari permasalahan di atas guru perlu mencari solusi yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan anak kelompok A dalam kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 yang dapat meningkatkan kemampuan anak tersebut adalah dengan diberikannya permainan meronce. Menurut Dwi (2007:136) meronce adalah merangkai pada seutas benang atau tali hingga menjadi benda yang bisa dijadikan hiasan. Sehingga bermanfaat untuk keindahan lingkungan.

Terkait dengan uraian di atas, dalam hal ini peneliti memilih solusi dengan menggunakan permainan meronce dikarenakan permainan meronce yang mempunyai kelebihan anak tidak hanya diam di tempat duduk memperhatikan penjelasan guru yang sedang menjelaskan materi pembelajaran, namun anak terlibat langsung dalam permainan meronce. Permainan meronce dilakukan oleh anak secara langsung. Melalui permainan

meronce anak melatih konsentrasi, selain itu meronce dapat melatih koordinasi mata dan tangan anak.

Oleh karena itu bila pembelajaran kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 ini menggunakan permainan meronce, maka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 anak kelompok A TK Al Machmud Jombang.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dan mengacu pada keunggulan permainan meronce, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul pada penelitian tindakan kelas ini, Yaitu “Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui permainan Meronce pada Anak Kelompok A di TK Al Machmud Jombang”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif pengenalan konsep bilangan 1-10 anak kelompok A di TK Al Machmud Jombang melalui permainan meronce?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan tingkat kemampuan kognitif pengenalan konsep bilangan 1-10 anak kelompok A di TK Al Machmud Jombang melalui permainan meronce.

Manfaat Penelitian

- a) Dengan melaksanakan penelitian ini, peneliti dapat meningkatkan pengetahuan serta wawasan dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan 1-10.
- b) Dengan melaksanakan penelitian, meningkatkan kemampuan peneliti dalam memecahkan masalah yang khususnya berkaitan dengan ke-PAUD-an.

Bagi Anak:

Hasil penelitian ini dapat menjadi motivasi untuk anak dalam pembelajaran kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 dengan baik melalui permainan meronce. Oleh karena itu dengan melalui pembelajaran tersebut dapat lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar bagi anak kelompok A.

Bagi Guru:

Dengan melaksanakan penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan sekaligus digunakan sebagai acuan bagi untuk lebih meningkatkan menggunakan berbagai media sebagai alat bantu belajar.

Definisi Operasional, Asumsi, keterbatasan dan Pemecahan Masalah dan Alternatif Penyelesaian Masalah

Definisi Operasional

- a. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah kesanggupan anak untuk berfikir melalui pusat susunan saraf, sehingga anak dapat mengerti konsep bilangan.

b. **Konsep Bilangan**

Konsep bilangan, artinya ialah suatu konsep atau cara yang digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal bilangan pada anak yang dikenalkan sambil bermain. Secara operasional konsep bilangan dalam penelitian ini adalah mengenal konsep bilangan 1-10.

c. **Permainan Meronce**

Permainan meronce adalah aktifitas rekreasi yang dimainkan dengan cara merangkai pada seutas benang atau tali hingga menjadi benda yang bisa dijadikan hiasan. Sehingga bermanfaat untuk keindahan lingkungan.

Permainan meronce dalam penelitian ini adalah aktifitas rekreasi yang dapat dimainkan untuk dirangkai dengan benang, barang yang digunakan adalah biji nangka, biji jambu air dan biji kacang tanah.

Secara operasional yang dikemukakan diatas maka yang dimaksud dengan peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal kognitif dalam konsep bilangan 1-10 melalui permainan meronce yang digunakan dalam penelitian ini, adalah adanya perubahan positif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Al Machmud Jombang yang mengalami masalah dalam kemampuan kognitif melalui permainan meronce yang dapat melatih daya pikir. Sehingga dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya.

Asumsi

- Kemampuan kognitif pengenalan konsep bilangan anak kelompok A adalah proses kemampuan anak untuk berfikir melalui pusat susunan saraf sehingga anak dapat mengerti konsep bilangan.
- Permainan meronce merupakan salah satu permainan yang dapat melatih anak kelompok A yang mengalami kesulitan dalam pengenalan konsep bilangan.
- Melalui permainan meronce kemampuan kognitif anak kelompok A dapat dioptimalkan.

Keterbatasan

Agar penelitian ini tidak meluas dan untuk menghindari kesalahpahaman, maka penelitian ini mempunyai keterbatasan sebagai berikut:

- Subyek penelitian ini terbatas pada anak kelompok A TK Al Machmud Jombang yang berjumlah 14 anak.

- Penelitian ini terfokus pada peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10.

- Permainan meronce yang digunakan penelitian adalah meronce yang telah disesuaikan dengan indikator kemampuan anak usia 4-5 tahun antara lain: membilang/menyebut urutan bilangan 1-10, membilang banyak benda sampai 10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

- Media yang digunakan dalam permainan meronce terbuat dari biji-bijian.

Pemecahan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

Dalam penelitian ini masalah yang ditemukan adalah tentang kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 anak kelompok A di TK Al Machmud Jombang yang mengalami gangguan berupa kurangnya pemahaman dalam membilang, mengetahui lambang bilangan dan menyebut urutan bilangan sampai 10. Untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah berupa pemberian kegiatan meronce ini diberikan secara individual. Sebelum diberikan kegiatan meronce terlebih dahulu anak diberi langkah-langkah:

- Guru menyiapkan rencana Permainan meronce.
- Guru mempersiapkan peralatan kegiatan meronce.
- Memberikan contoh kegiatan meronce untuk mengenalkan konsep bilangan 1-10.
- Menyuruh anak mempraktekkan meronce.

permainan ini diberikan pada setiap siklus dengan bentuk permainan yang berbeda pada tiap siklusnya.

Selanjutnya menemukan tingkat keberhasilan pemberian tindakan pada anak kelompok A di TK Al Machmud Jombang, maka peneliti menargetkan tingkat keberhasilan yang harus dicapai oleh masing-masing anak adalah 80%.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Kognitif

Pengertian Kemampuan Kognitif

Di dalam kamus bahasa Indonesia (1997:605) kemampuan berasal dari kata "mampu" yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan). Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Menurut Chaplin (1997:34) mengungkapkan bahwa kemampuan atau *ability* atau

(kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. Sedangkan menurut Robbins kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktek ([http://ian43.wordpress.com/2010/12/23/pengertiankemampuan/diakses 15 November 2012](http://ian43.wordpress.com/2010/12/23/pengertiankemampuan/diakses%2015%20November%202012)).

Menurut Gagne (1976:71) kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif adalah proses kemampuan anak untuk mengetahui sesuatu, menyangkut pemrosesan informasi melalui beberapa tahapan yang ada dalam tubuh, hingga pembentukan memori jangka panjang (<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=50030>, diakses 30 Nopember 2012).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah proses kemampuan anak untuk berfikir melalui pusat syaraf sehingga anak dapat mengerti bilangan 1-10.

Klasifikasi Kognitif

Menurut Bloom, dkk (dalam Sujiono, 2003:49) mengungkapkan bahwa meliputi pengembangan keterampilan intelektual dengan tingkatan-tingkatan yaitu:

a. Pengetahuan

Merupakan kemampuan menyatakan kembali fakta, konsep, prinsip, prosedur atau istilah yang telah dipelajari (*Recall data or information*). Tingkatan ini merupakan tingkatan yang paling rendah namun menjadi prasyarat bagi tingkatan selanjutnya. Kemampuan yang dimiliki hanya kemampuan menangkap informasi kemudian menyatakan kembali informasi tersebut tanpa memahaminya. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu, mendefinisikan; menguraikan; menyebut satu per satu; mengidentifikasi; memberikan nama; mendaftar; mencocokkan; membaca; mencatat; mereproduksi; memilih; menetapkan; menggambarkan.

b. Pemahaman

Merupakan kemampuan untuk memahami arti, interpolasi, interpretasi instruksi (pengarahan) dan masalah. Munaf (2001:69). Mengemukakan bahwa "pemahaman merupakan salah satu jenjang kemampuan dalam proses berpikir dimana siswa dituntut untuk memahami yang berarti mengetahui sesuatu hal dan melihatnya dari berbagai segi". Pada

tingkatan ini, selain hapal siswa juga harus memahami makna yang terkandung, misalnya dapat menjelaskan suatu gejala, dapat menginterpretasikan grafik, bagan atau diagram serta dapat menjelaskan konsep atau prinsip dengan kata-kata sendiri. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu, menyajikan; menggolongkan; mengutip; mengubah; menguraikan; mendiskusikan; memperkirakan; menjelaskan; menyamaratakan; memberi contoh-contoh; menginterpretasikan; menjelaskan; mengemukakan kembali (dengan kata-kata sendiri); meringkas; meniru; memahami.

c. Penerapan

Merupakan kemampuan untuk menggunakan konsep dalam situasi baru atau pada situasi konkret. Tingkatan ini merupakan jenjang yang lebih tinggi dari pemahaman. Kemampuan yang diperoleh meliputi kemampuan untuk menerapkan prinsip, konsep, teori, hukum maupun metode yang dipelajarinya dalam situasi baru. Kata kerja yang digunakan yaitu, mempraktikkan; mengurus; mengartikulasikan; menilai; memetakan; mengumpulkan; menghitung; membangun; menyokong; mengontrol; menentukan; berkembang; menemukan; menetapkan; menyampaikan; melaksanakan; memasukan; menginformasikan; menginstruksikan; menerapkan; mengambil bagian; meramalkan; mempersiapkan; memelihara; menghasilkan; memproyeksikan; menyediakan; menghubungkan; melaporkan; mempertunjukkan; memecahkan; mengajar; memindahkan; menggunakan; memanfaatkan.

d. Analisis

Merupakan kemampuan untuk memilah materi atau konsep kedalam bagian-bagian sehingga struktur susunannya dapat dipahami. Dengan analisis diharapkan seorang siswa dapat memilah integritas menjadi bagian-bagian yang lebih rinci atau lebih terurai dan memahami hubungan-hubungan bagian-bagian tersebut satu sama lain. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menganalisa, membandingkan, mengklasifikasikan.

e. Sintesis

Merupakan kemampuan untuk mengintegrasikan bagian-bagian yang terpisah menjadi suatu keseluruhan yang terpadu. Munaf (2001:73) menyatakan bahwa kemampuan sintesis merupakan kemampuan menggabungkan bagian-bagian (unsur-unsur) sehingga terjelma pola yang berkaitan secara logis atau mengambil kesimpulan-kesimpulan dari peristiwa-peristiwa yang ada hubungannya satu sama lainnya. Kemampuan ini misalnya dalam merencanakan eksperimen, menyusun karangan, menggabungkan objek-objek yang memiliki sifat sama ke dalam suatu klasifikasi. Contoh kata kerja

yang digunakan yaitu, menghasilkan; merumuskan; mengorganisasikan

f. Evaluasi

Merupakan kemampuan untuk membuat pertimbangan (penilaian) terhadap suatu situasi, nilai-nilai atau ide-ide. Kemampuan ini merupakan kemampuan tertinggi dari kemampuan lainnya. Evaluasi adalah kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, materi dan kriteria tertentu. Untuk dapat membuat suatu penilaian, seseorang harus memahami, dapat menerapkan, menganalisis dan mensintesis terlebih dahulu. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menilai, menafsirkan, menafsir.

Adapun yang akan diteliti adalah pada aspek pengetahuan saja. Hal ini dilakukan karena anak TK pada tahapan pra operasional konkret.

Jenis Kemampuan Kognitif

Jenis-jenis kemampuan kognitif menurut Kurikulum 2004 adalah sebagai berikut :

- a. Anak dapat memahami benda di sekitarnya menurut bentuk, jenis dan ukuran. Indikatornya adalah 1) mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu misal menurut warna, bentuk, ukuran, dan lain-lain, 2) menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau menurut ciri-ciri tertentu, 3) mengenal perbedaan kasar halus, berat ringan, panjang pendek, jauh dekat, banyak sedikit, sama atau tidak sama, tebal tipis, dan lain-lain, 4) membedakan macam-macam suara, 5) memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, dan lain-lain, 6) menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda, 7) menunjukkan kejanggalan suatu gambar, 8) menyusun benda dari besar kecil atau sebaliknya.
- b. Anak dapat memahami konsep-konsep sains sederhana
Indikatornya adalah 1) mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi jika : warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman, balon ditiup atau dilepaskan, benda-benda dimasukkan ke dalam air (terapung, melayang, tenggelam), benda-benda dijatuhkan (gravitasi), benda-benda didekatkan dengan magnet, mengamati benda dengan kaca pembesar, macam-macam rasa, mencium macam-macam bau, dan mendengar macam-macam bunyi, 2) mengungkapkan sebab akibat, misal mengapa sakit gigi, mengapa kita lapar, dan lain-lain, 3) mengungkapkan atau menceritakan asal mula terjadinya sesuatu.
- c. Anak dapat memahami bilangan

Indikatornya adalah 1) membilang/menyebut bilangan 1 sampai 20, 2) membilang (mengenal konsep bilangan benda-benda) sampai 10, 3) membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda-benda, 4) menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis), 5) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

- d. Anak dapat memahami bentuk geometri
Indikatornya adalah 1) membuat bentuk-bentuk geometri, 2) mengelompokkan benda-benda tiga dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran, segi tiga, segi empat), 3) memasangkan bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama (lingkaran dengan bola, segi empat dengan balok), 4) menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 kepingan), mengerjakan maze (mencari jejak) yang lebih kompleks (tiga sampai empat jalan).
- e. Anak dapat memahami ukuran
Indikatornya adalah 1) mengukur panjang dengan langkah, jengkal, lidi, ranting, penggaris, meteran, dan lain-lain, 2) membedakan berat badan dengan timbangan, 3) mengisi dan menyebutkan isi wadah (satu gelas, satu botol, dan lain-lain) dengan air, pasir, biji-bijian, beras, dan lain-lain.
- f. Anak dapat memahami konsep waktu
Indikatornya adalah 1) menyatakan waktu yang dikaitkan dengan jam, 2) mengetahui jumlah hari dalam satu minggu, satu bulan, dan mengetahui jumlah bulan dalam satu tahun, 3) menceritakan kegiatan sehari-hari sesuai dengan waktunya, misal waktu tidur, waktu makan, waktu sekolah, dan lain-lain, 4) menggunakan konsep waktu (hari ini, nanti, sekarang, kemarin, besok), 5) anak dapat memahami konsep-konsep matematika sederhana, 6) menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10, 7) memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga bola yang berurutan, misal merah putih biru, merah putih biru, merah..., 8) meniru pola dengan menirukan berbagai benda.

Pengenalan Kon

Pengertian peng

Menurut (dan pembawa arti. Suatu konsep tunggal bisa dinyatakan dengan bahasa apapun (<http://id.wikipedia.org/wiki/konsep>, diakses tanggal 15 November 2012).

Bilangan adalah suatu ide yang bersifat abstrak yang akan memberikan keterangan mengenai banyaknya

suatu kumpulan benda. Lambang bilangan biasa dinotasikan dalam bentuk tulisan sebagai angka. (<http://tipssoftwarenew.blogspot.com/2012/06/pengertian-dan-macam-macam-bilangan.html#ixzz2CIrIAHbt>, diakses 15 November 2012).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan adalah kesanggupan mengetahui proses suatu konsep atau cara yang digunakan untuk mengukur bilangan pada anak yang dikenalkan sambil bermain.

Manfaat Mengenal Konsep bilangan 1-10 di TK

Menurut Sriningsih (2008: 63) manfaat pembelajaran mengenal konsep bilangan bagi anak usia TK adalah:

- Anak menjadi familiar dengan angka-angka yang akan ditemui di sepanjang kehidupannya, karena pada dasarnya anak tidak akan terlepas dari angka dan mengenal konsep bilangan.
- Menjadi salah satu cara untuk melatih daya ingat anak.
- TK merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan anak untuk pendidikan selanjutnya yaitu SD, yang anak sudah mulai belajar untuk mengenal konsep bilangan yang lebih kompleks.

Permainan Meronce

Pengertian permainan

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok) (<http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan>, diakses 06 Mei 2013).

Sedangkan Menurut Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009: 17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak (<http://belajarpisikologi.com/tag/pengertian-permainan/>, diakses 06 Mei 2013).

Pengertian meronce

Menurut Barmin (2009:53) mengatakan bahwa meronce merupakan suatu pekerjaan yang mencerminkan wujud penghargaan terhadap keindahan benda – benda yang ada di alam. Selain itu juga merupakan penghargaan anak terhadap benda yang dipakainya. Bahan roncean yang digunakan bisa seperti benda ronce dengan bahan bekas, dengan manik – manik dan dengan biji – bijian.

Menurut Dwi (2007:136) Meronce adalah merangkai pada seutas benang atau tali hingga menjadi benda yang bisa dijadikan hiasan. Sehingga bermanfaat untuk keindahan lingkungan.

Menurut Sofyan (1994:10) meronce adalah suatu pekerjaan yang mewujudkan penghargaan terhadap keindahan benda – benda yang ada di alam. Bentuk roncean yang digunakan adalah manik – manik. Manik – manik merupakan sekumpulan bahan yang berlubang atau sengaja dilubangi yang digunakan untuk merangkai suatu hiasan. Bentuk manik – manik dapat berupa manik – manik kayu, manik – manik plastik, manik – manik dari kertas dan biji – bijian. Kegiatan meronce dengan manik – manik adalah menyusun bahan berlubang atau sengaja dilubangi sehingga menghasilkan rangkaian yang dapat digunakan sebagai hiasan atau sebagai penghias yang mencerminkan wujud penghargaan terhadap keindahan benda – benda di alam.

Merujuk dari pengertian permainan meronce di atas dapat disimpulkan permainan meronce adalah aktifitas rekreasi untuk bersenang-senang atau mengisi waktu yang dilakukan dengan menyusun pada seutas benang atau tali bahan yang berlubang dan dapat dijadikan sebagai hiasan.

Manfaat Permainan Meronce

Adapun manfaat permainan meronce adalah sebagai berikut:

- Melatih imajinasi melalui bentuk dan konstruksibentuk dan bahan.
- Melatih ketelitian melalui kecermatan merangkaiserta menyusun benda-benda tersebut.
- Melatih keajegan atau irama melalui urutan,tingkatan, serta kedudukan masing-masing benda terhadap benda yang lain.
- Melatih rasa kebersamaan, jika merangkai secara bersama-sama.
- Ekspresi atau mengutarakan pendapat melalui pengandaian bentuk untuk menyatakan keinginannya terhadap benda yang diminta. Kegiatan bermain bagi anak sebenarnya merupakan latihan untuk mengenal benda serta sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya melalui peniruan. (http://melyloelhabox.blogspot.com/2012/10/merangkai-dan-meronce-bagi-anak-usia_1253.html, diakses 16 April 2013).

Langkah-Langkah Permainan Meronce

- Meronce berdasarkan warna, ini adalah tahapan yang paling rendah dalam kegiatan meronce.
- Meronce berdasarkan bentuk, ini satu langkah maju yaitu anak dapat mengenal bentuk manik-manik.
- Meronce berdasarkan warna dan bentuk, anak mulai bisa menggabungkan mana yang memiliki bentuk sama

atau warna yang sama, berilah jarak 3 manik-manik atau warna untuk memudahkan anak.

d) Meronce berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, tahapan yang cukup sulit bagi anak karena mulai menggabungkan 3 komponen sekaligus

(<http://alphaetudeslearningcenter.wordpress.com/2013/03/18/meronce-untuk-anak-usia-dini/>, diakses 16 April 2013).

Anak Kelompok A

Pengertian Anak kelompok A

Menurut Moeslichatoen (1999:112) anak kelompok A adalah anak yang memiliki rentang usia antara 4 sampai 5 tahun. Selanjutnya Kurikulum (2004:3) anak kelompok A merupakan masa yang peka bagi anak-anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak kelompok A adalah anak yang berusia antara 4 – 5 tahun. Masa ini merupakan masa yang peka untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Karakteristik Anak Kelompok A

Karakteristik anak kelompok A (<http://www.duniapsikologi.com/ciri-ciri-anak-prasekolah-atau-tk/>, diakses 15 Mei 2013) antara lain:

- Anak prasekolah umumnya terampil dalam berbahasa.
- Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi dan kasih sayang.
- Berikan kesempatan dan dorongan maka untuk melakukan berbagai kegiatan secara mandiri.

Peningkatan kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Meronce

Menurut Patmonodewo (dalam Depdiknas, 2009:56) Kognitif memiliki pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan anak untuk menggunakan pengetahuan.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan, dan hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di TK. Kemampuan kognitif ini berisikan akal, fikiran dan lain-lainnya seperti bahasa, sosia, emosional, moral dan agama. Kognitif disebut juga daya fikir atau kemampuan seseorang untuk berfikir. Dengan kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang benar atau yang salah, mana yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana harus bertindak, yang intinya seseorang tersebut dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya. Oleh karenanya kemampuan kognitif sangat penting bagi kehidupan seseorang dan perlu dibekali dan dikembangkan sedini mungkin. Seringkali orang menganggap kemampuan kognitif itu adalah intelegensi.

Usia prasekolah merupakan usia emas untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara guna meningkatkan kemampuan kognitif anak. Walaupun demikian, kemampuan-kemampuan yang lain pun juga ikut berkembang seperti kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pembelajaran harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Peningkatan kemampuan kognitif anak bisa dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan pengenalan konsep bilangan. Konsep bilangan identik dengan matematika, berhitung, yang kurang disukai oleh anak. Oleh karena itu pengenalan konsep bilangan perlu dilakukan dengan cara yang menarik atau melalui permainan atau. Penggunaan permainan akan membuat anak terlibat aktif dalam permainan. Permainan Meronce adalah aktifitas rekreasi untuk bersenang-senang dengan menyusun biji-bijian untuk mengenalkan anak pada bilangan atau angka, karena biji-bijian yang digunakan meronce adalah biji nangka, biji jambu air dan biji kacang tanah yang terlihat baru dan menyenangkan. Dengan demikian proses pembelajaran pengenalan konsep bilangan tidak membosankan dan membuat anak aktif dalam permainan, menyukai permainannya sambil belajar dengan senang hati.

Hipotesis Tindakan

Dalam penelitian ini hipotesis tindakan yang diajukan yaitu “Kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan : Machmud dapat m

METODE PENELITIAN

Pada dasarnya metode penelitian digunakan oleh manusia yang mempunyai tujuan untuk memahami sekaligus memecahkan masalah yang dihadapi dengan

cara rasional dan ilmiah, sistematis dan logis. Oleh karena itu dalam penelitian, seorang peneliti memerlukan adanya metode penelitian.

Menurut Arikunto (2002: 136) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Sedangkan menurut Sukmadita (2005: 52) metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti dalam merancang, melaksanakan, mengolah data, dan menarik kesimpulan dalam waktu yang lama dengan menggunakan metode ilmiah serta aturan-aturan yang berlaku.

Pada bagian ini akan diuraikan tentang beberapa hal yang berhubungan dengan penelitian, yaitu :

Desain Penelitian

Dalam PTK yang telah diadaptasi oleh Hopkins (dalam tim pelatih proyek PGSM, 1999:48) memiliki daur siklus. Dimana dalam setiap siklusnya meliputi unsur-unsur *plan* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), *reflection* (refleksi). Sesudah suatu siklus setelah selesai dilaksanakan, jika ternyata hasilnya masih belum menunjukkan adanya perbaikan maka kemudian guru merencanakan untuk membuat siklus lanjutan, begitu seterusnya sampai hasil yang ditunjukkan telah mencapai tingkatan yang diharapkan. Adapun desain tindakan kelas yang dilakukan dalam penelitian terbagi dalam 4 tahap yaitu:

1. Tahap melihat kondisi lapangan
2. Tahap merumuskan masalah di lapangan
3. Tahap merumuskan solusi dan penerapan
4. Implementasi (penerapan tindakan)

Daur ulang dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diawali dengan perencanaan tindakan (*planing*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi (*observation*) dan melakukan refleksi (*reflecting*) dan seterusnya sampai perbaikan/peningkatan yang diharapkan tercapai.

Dengan adanya PTK diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar sehingga dengan dilaksanakannya PTK maka guru berperan sebagai peneliti.

Lebih lanjut dengan melalui teknik penelitian tindakan kelas peneliti dapat mengetahui apakah ada perubahan positif pada diri anak dalam kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan 1-10 melalui permainan meronce.

Tempat, Waktu, Karakteristik Subjek Penelitian

1. Tempat Penelitian
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelompok A TK Al Machmud Jombang.
2. Waktu Penelitian
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan pada bulan Maret-Mei 2012.
3. Karakteristik Subjek Penelitian
Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Al machmud Jombang Tahun Ajaran 2011/2012, dengan karakteristik anak sebagai berikut:
 - a. Anak kelompok A TK Al Machmud Jombang berjumlah 14 Anak
 - b. Memiliki kesulitan mengenal konsep bilangan 1-10

Pelaksanaan Penelitian

1. Perencanaan

Adapun dalam langkah ini ditetapkan kegiatan pengenalan konsep bilangan 1-10 pada anak. Pada tahap ini peneliti bersama teman sejawat merumuskan persiapan kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan meronce. Adapun langkah-langkah dalam persiapan kegiatan ini adalah merumuskan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan meronce. Sebelum kegiatan inti dilaksanakan, maka terlebih dahulu akan dijelaskan tentang meronce, bagaimana cara meronce, dan apa tujuan pembelajaran dengan permainan meronce.

2. Tindakan

Tindakan tindakan kelas (PTK) dilakukan pada waktu penelitian yang telah ditentukan. Dengan dibantu oleh guru pengajar TK Al Machmud Jombang, peneliti berusaha untuk mengatasi kesulitan anak dalam kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan, dengan menggunakan permainan meronce. Dan diharapkan setelah penelitian selesai, anak sudah mempunyai kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 yang jauh lebih baik dari sebelumnya.

3. Pengamatan

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi atau pengamatan atas perkembangan pengenalan konsep bilangan. anak sudah mempunyai kemampuan sesuai yang diharapkan apakah masih belum memuaskan hasilnya. Hasil observasi ini nantinya digunakan sebagai acuan untuk melakukan tindakan pada siklus berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi adalah melihat, mengkaji, dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang sudah dilakukan. Apabila pada langkah ini terdapat hasil yang tidak memuaskan sesuai dengan aspek yang diamati atau menemukan kekurangan-

kekurangan pada kegiatan mengenal konsep bilangan 1-10, maka peneliti melakukan perbaikan-perbaikan dengan merencanakan siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

1. Pengamatan (observasi)

Menurut Arikunto (2002: 133) observasi adalah pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra, dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi karena observasi merupakan suatu pengamatan yang melibatkan panca indra sehingga dapat digunakan sebagai metode pengumpulan data yang akurat serta komprehensif dan penelitian akan memperoleh hasil yang optimal.

Dalam melakukan observasi yang bersifat partisipatif, peneliti ikut terlibat dalam kegiatan yang dilakukan oleh observer, sehingga diharapkan tidak terjadi sikap atau perilaku yang dibuat-buat. Sedangkan yang diobservasi dalam penelitian ini adalah segala hal yang berkaitan dengan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan meronce.

2. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2002: 206) menyatakan bahwasannya dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, dan sebagainya.

Menurut Nasution (2003: 143) mengungkapkan bahwa Dokumentasi adalah mengumpulkan data dengan cara mengalir atau mengambil data-data dari catatan, dokumentasi, administrasi yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dalam hal ini dokumentasi diperoleh melalui dokumen-dokumen atau arsip-arsip dari lembaga yang diteliti.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dokumentasi didefinisikan sebagai sesuatu yang tertulis, tercetak atau terekam yang dapat dipakai sebagai bukti atau keterangan. Adapun definisi dokumentasi adalah pemberian atau pengumpulan bukti-bukti dan keterangan.

Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data berupa RKH mengenai kegiatan peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan meronce.

Teknik Analisis Data

Pengolahan data dari hasil pengumpulan data disesuaikan dengan jenis permasalahan yang dikaji. Permasalahan dalam penelitian ini adalah untuk melihat perubahan pemberian tindakan melalui permainan

meronce dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Al Machmud Jombang.

Untuk menentukan tingkat keberhasilan pemberian tindakan, maka peneliti menargetkan tingkat keberhasilan yang harus dicapai oleh masing-masing anak adalah 80%. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis refleksi berdasarkan siklus-siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain tindakan kelas dengan desain penelitian tindakan model Hopkins (dalam Tim PGSM, 1999:48) berdasarkan siklus-siklus. Sesuai dengan penelitian yang telah dilaksanakan dan berdasarkan temuan penelitian, peneliti telah melaksanakan tindakan sebanyak 2 siklus karena dalam siklus kedua dirasa sudah ada peningkatan untuk kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 anak kelompok A TK Al Mahcmud Jombang.

Pada kegiatan ini sebelum memberikan pembelajaran pengenalan konsep bilangan melalui permainan meronce, peneliti terlebih dahulu memberikan latihan-latihan untuk mengenalkan angka pada anak. Latihan-latihan tersebut diantaranya adalah dengan menunjukkan biji-bijian untuk dihitung dan angka 1-10 untuk mengenalkan angka pada anak. Adapun hasil penelitian yang diperoleh selama penelitian adalah sebagai berikut:

Hasil Observasi

Tahap Persiapan

Sebelum peneliti memberikan tindakan pembelajaran pengenalan konsep bilangan 1-10 kepada anak melalui permainan meronce, terlebih dahulu peneliti mengukur kemampuan awal anak dalam mengenal dan menghafal angka. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan yang dimiliki oleh anak sebelum diberikan pembelajaran menggunakan permainan meronce.

Dalam

Kemudian anak (

biji-bijian yang diberikan pada anak. Hal ini dilakukan guna mengetahui seberapa besar kemampuan awal anak kelompok A TK Al Machmud Jombang dalam mengenal dan memahami konsep bilangan 1-10.

Selama anak melakukan permainan, disini peneliti mulai melihat, mengobservasi, dan menilai kemampuan awal yang dimiliki oleh masing-masing anak. Kemampuan awal yang ditunjukkan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 mendapat nilai cukup. Dalam hal ini kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-10 rata-rata masih kurang, anak masih belum

mengerti dan masih sering bertanya kepada guru ini angka berapa dan seterusnya, kemampuan daya pikir anak pada kegiatan pembelajaran pengenalan konsep bilangan masih jauh dari pencapaian keberhasilan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada anak kelompok A TK Al Macmud Jombang, dalam proses belajar tentang pengenalan konsep bilangan 1-10 ternyata dari 14 anak yang ada, terdapat 10 anak yang belum faham soal bilangan, urutan-urutan bilangan dan mengalami kesulitan dalam mengenal dan menghafal konsep bilangan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10. Melihat kondisi tersebut peneliti memandang perlu untuk mengadakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan meronce.

Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 1

- 1) Tahap perencanaan tindakan siklus I pertemuan 1
 - a) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak dalam pembelajaran.
 - b) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
 - c) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
 - d) Lembar observasi.
 - e) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.
 - f) Mempersiapkan sarana dan prasarana untuk tindakan perbaikan.
- 2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 26 Maret 2012. Dalam tahap ini, peneliti menerapkan persiapan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya, secara garis besar kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

 - a) Peneliti melakukan apersepsi.
 - b) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - c) Peneliti menjelaskan materi pembelajaran kepada anak dengan menggunakan permainan yang telah dipersiapkan.
 - d) Peneliti melakukan Tanya jawab kepada anak tentang materi yang disampaikan.
 - e) Peneliti melakukan evaluasi.

Dengan menggunakan permainan meronce dalam pembelajaran diharapkan anak lebih bersemangat dalam belajar.
- 3) Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

- a) Sebagai awal pembelajaran guru mengucapkan salam, berdo'a dan mengabsen anak untuk mengetahui kehadiran dan kondisi anak pada hari ini. Hal ini penting agar guru benar-benar mengetahui kondisi fisik dan psikis anak. Selain itu bagi anak hal ini penting agar secara mental benar-benar siap untuk mengikuti pembelajaran.
- b) Guru menyiapkan alat belajar serta sarana dan prasarana kemudian menjelaskan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran selain itu guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan serta memotivasi anak dengan menyanyikan lagu "satu, dua, tiga, empat" dan menugaskan anak untuk membilang secara urut bilangan 1-10.
- c) Pada kegiatan inti guru mengajak anak untuk membilang bilangan 1-10 secara bersama-sama kemudian menjelaskan konsep bilangan 1-10 secara klasikal, kemudian guru menjelaskan langkah-langkah bermain meronce pada anak antara lain: (1) anak dibagi sejumlah biji-bijian yaitu biji jambu air, biji nangka, biji kacang tanah, (2) anak menghitung jumlah biji-bijian sesuai jenis, (3) anak mulai meronce sesuai perintah guru. Guru memberi contoh terlebih dahulu pada anak, pada saat kegiatan anak duduk melingkar.
 - d) Guru membagi anak menjadi 2 kelompok kecil, peneliti dibantu oleh teman sejawat membimbing anak dalam permainan dan tetap tenang.
 - e) Setelah semua anak telah melaksanakan tugas dalam belajar penge-
10 dengan menggun-
guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang konsep bilangan 1-10.
 - f) Sebagai kegiatan penutup guru bersama anak untuk menyimpulkan seluruh materi yang telah dipelajari tentang konsep bilangan 1-10.
 - g) Guru mengadakan penilaian terhadap hasil belajar anak dan menganalisis pemahaman anak selanjutnya guru mengadakan tindak lanjut.
- 4) Observasi Siklus I pertemuan 1

Pada proses observasi dalam siklus I peneliti bersama teman sejawat
Melakukan pengam-
I. Dalam pengam-
kelemahan-kelemahan yakni:

Dalam pembelajaran pengenalan konsep bilangan ini masih memerlukan bimbingan dan perhatian guru. Selama melakukan kegiatan pembelajaran masih ada sebagian anak yang kurang aktif sehingga hasil belajarnya kurang. Dan

pada kegiatan pemberian tugasnya masih banyak anak yang kurang berani dan kurang percaya diri, sehingga bila diberi pertanyaan oleh guru jawabannya masih ada yang ragu-ragu. Meskipun selama pembelajaran ada sebagian anak yang banyak bicara namun mereka merespon apa yang diajarkan oleh peneliti.

Namun ada juga yang hanya diam saja, tidak memperhatikan tetapi dia merespon apa yang diperintahkan dan dapat menyelesaikan permainan dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti tentang hasil belajar anak pada kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan meronce menunjukkan bahwa pada kemampuan awal anak masih tergolong rendah yakni masih 40.7%. sedangkan pada pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 1 dari 14 anak terdapat 7 anak yang memperoleh prosentase 40%, 2 anak yang memperoleh 50%, 3 anak prosentase yang diperoleh 60% dan 2 anak yang memperoleh prosentase 70%. Dari data tersebut pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1 peningkatan yang dicapai belum cukup dan masih tergolong rendah yang rata-rata perolehan prosentase yang dicapai 50%.

5) Refleksi dan Evaluasi Siklus I pertemuan 1

Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I, peneliti dan teman sejawat mengadakan refleksi dan evaluasi bahwa tingkat pencapaian hasil belajar anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 masih tergolong rendah yaitu 50%. Hal tersebut terjadi karena pada pelaksanaan siklus I pertemuan 1 terdapat kelemahan pada anak yang mendapatkan prosentase rendah masih membutuhkan perhatian khusus, agar lebih meningkat hasil belajarnya. Menurut peneliti dan teman sejawat setelah diadakan pengamatan dan penilaian hasil belajar, bahwa anak-anak tersebut dalam pembelajaran siklus I kurang memperhatikan penjelasan guru mulai dari awal serta tidak ada motivasi dan semangat untuk belajar terutama anak yang kurang percaya diri dalam mengikuti permainan.

Berdasarkan pengamatan dengan teman sejawat dan hasil renungan setelah melaksanakan perbaikan pembelajaran pada bidang pengembangan kognitif siklus I telah merefleksikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Guru masih kurang detail menjelaskan langkah-langkah dalam permainan meronce.
- b) Guru masih belum menggunakan lembar kerja yang tepat dalam materi pengenalan konsep bilangan 1-10.

- c) Guru masih belum dapat mengkoordinir anak-anak dalam kelas.
- d) Masih ada anak yang ramai sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru.
- e) Selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan meronce masih ada anak yang kurang percaya diri.

Berdasarkan hasil evaluasi dan temuan pada kegiatan siklus I terdapat kekurangan, maka dari beberapa kekurangan yang terdapat pada siklus I. Peneliti melanjutkan ke pertemuan 2, dimana pada pertemuan 2 di siklus I ini materi yang diberikan tetap sama hanya memantapkan pada siklus I.

Sehubungan dengan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 1 dirasa belum cukup maka akan diberikan lagi tindakan pada siklus I pertemuan 2 dengan model yang sama tetapi dengan sedikit perubahan yang berbeda pada siklus I pertemuan 2.

Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 2

1) Tahap perencanaan tindakan siklus I pertemuan 2

Pada siklus I pertemuan 2, peneliti mengulangi kembali kegiatan yang dilakukan pada siklus I pertemuan 1 yakni pengenalan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan meronce. Karena berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan tingkat keberhasilannya kurang. Hal tersebut karena masih banyak anak yang kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 masih kurang dan masih banyak anak yang masih kesulitan mengurutkan bilangan 1-10. menghubungkan lambang bilangan ke gambar yang sesuai. Hal itu anak diperintahkan untuk...

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 2 dilakukan pada tanggal 27 Maret 2012. Dalam tahap ini, peneliti menerapkan persiapan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya, secara garis besar kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti melakukan apersepsi.
- b) Peneliti
- c) Peneliti kepada anak dengan menggunakan permainan yang telah dipersiapkan.
- d) Peneliti melakukan Tanya jawab kepada anak tentang materi yang diampaiakan.
- e) Peneliti melakukan evaluasi.

Dengan menggunakan permainan meronce dalam pembelajaran diharapkan anak lebih bersemangat dalam belajar.

3) Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

a) Sebagai awal pembelajaran guru mengucapkan salam, berdo'a dan mengabsen anak untuk mengetahui kehadiran dan kondisi anak pada hari ini. Hal ini penting agar guru benar-benar mengetahui kondisi fisik dan psikis anak. Selain itu bagi anak hal ini penting agar secara mental benar-benar siap untuk mengikuti pembelajaran.

b) Guru menyiapkan alat belajar serta sarana dan prasarana kemudian menjelaskan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran selain itu guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan serta memotivasi anak dengan menyanyikan lagu "satu, dua, tiga, empat" dan menugaskan anak untuk membilang secara urut bilangan 1-10.

c) Pada kegiatan inti guru mengajak anak untuk membilang bilangan 1-10 secara bersama-sama kemudian menjelaskan konsep bilangan 1-10 secara klasikal, kemudian guru menjelaskan langkah-langkah bermain meronce pada anak antara lain: (1) anak dibagi sejumlah biji-bijian yaitu biji jambu air, biji nangka, biji kacang tanah, (2) anak menghitung jumlah biji-bijian sesuai jenis, (3) anak mulai meronce sesuai perintah guru. Guru memberi contoh terlebih dahulu pada anak, pada saat kegiatan anak duduk melingkar.

d) Guru membagi anak menjadi 2 kelompok, peneliti dibantu oleh teman sejawat membimbing anak dalam meronce dan tetap tenang.

e) Setelah semua anak telah melaksanakan tugas dalam belajar pengenalan konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan meronce guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang konsep bilangan 1-10.

f) Sebagai kegiatan penutup guru bersama anak untuk menyimpulkan seluruh materi yang telah dipelajari tentang konsep bilangan 1-10.

g) Guru mengadakan penilaian terhadap hasil belajar anak dan menganalisis pemahaman anak selanjutnya guru mengadakan tindak lanjut.

4) Observasi Siklus I pertemuan 2

Berdasarkan pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti tentang hasil belajar anak pada kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan meronce. Menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan 1 masih rendah maka akan dilanjutkan pada siklus I pertemuan 2. Adapun hasil

observasi dari pelaksanaan siklus I pertemuan 2 sudah menunjukkan adanya peningkatan. Data hasil penilaian pada siklus I pertemuan 2 menunjukkan hasil dari 14 anak terdapat 6 anak prosentase 60%, 5 anak prosentase pencapaiannya 70%, 2 anak prosentase pencapaiannya 80% dan 1 anak saja prosentase pencapaiannya 90%.

5) Refleksi dan Evaluasi Siklus I pertemuan 2

Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I, peneliti dan teman sejawat mengadakan refleksi dan evaluasi bahwa tingkat pencapaian hasil belajar anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 masih tergolong rendah sekalipun sudah terjadi peningkatan tetapi masih belum sesuai dengan tingkat keberhasilan yang diharapkan.

Dari hasil refleksi dan evaluasi yang telah dilakukan peneliti telah ditemukannya sedikit perubahan yang terjadi pada anak maupun pada guru, pada pemberian tindakan siklus I pertemuan 2 anak mulai dapat memainkan permainan meronce lebih percaya diri. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada pemberian perbaikan siklus I pertemuan 2 meskipun pada pertemuan 2 ini sudah terjadi peningkatan tetapi masih terdapat kelemahan oleh karena itu peneliti akan melanjutkan penelitian pada siklus II untuk mendapatkan hasil yang akan diharapkan dengan beberapa tindakan tambahan unyuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terdapat pada siklus I pertemuan 2 yaitu sebagai berikut:

a) Mengoptimalkan peran ; agar sesuai dengan apa pembelajaran dengan menggunakan permainan meronce untuk pengenalan konsep bilangan 1-10.

b) Guru lebih menspesifikkan penjelasannya pada langkah-langkah permainan meronce.

c) Lembar kerja anak lebih disesuaikan lagi. Sehubungan dengan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 2 dirasa belum cukup maka akan diberikan lagi tindakan pada siklus II.

Pelaksanaan Siklus II Pertemuan I

1) Pelaksanaan Tindakan

Adapun perencanaan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus I pertemuan 1

a) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak dalam pembelajaran.

b) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).

c) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.

d) Lembar observasi.

- e) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.
 - f) Mempersiapkan sarana dan prasarana untuk tindakan perbaikan.
- 2) Pelaksanaan Tindakan
- Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 2 April 2012. Dalam tahap ini, peneliti menerapkan persiapan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya, secara garis besar kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:
- a) Peneliti memberikan semangat di awal.
 - b) Peneliti melakukan apersepsi.
 - c) Peneliti menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini.
 - d) Peneliti menjelaskan materi pembelajaran kepada anak dengan menggunakan permainan meronce.
 - e) Peneliti menjelaskan secara detail langkah-langkah permainan meronce.
 - f) Peneliti melakukan Tanya jawab kepada anak tentang materi yang disampaikan.
 - g) Peneliti melakukan evaluasi.
- 3) Langkah-langkah Pembelajaran Pada Siklus 2
- Kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.
- a) Sebagai awal pembelajaran guru mengucapkan salam, berdo'a dan mengabsen anak untuk mengetahui kehadiran dan kondisi anak pada hari ini. Hal ini penting agar guru benar-benar mengetahui kondisi fisik dan psikis anak. Selain itu bagi anak hal ini penting agar secara mental benar-benar siap untuk mengikuti pembelajaran.
 - b) Guru menyiapkan alat belajar serta sarana dan prasarana kemudian menjelaskan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran selain itu guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari ini.
 - c) Guru menjelaskan langkah-langkah permainan meronce secara detail kemudian menjelaskan cara belajar konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan meronce.
 - d) Pada kegiatan inti guru mengajak anak untuk membilang bilangan 1-10 secara bersama-sama kemudian menjelaskan konsep bilangan 1-10 secara klasikal, kemudian guru menjelaskan langkah-langkah bermain meronce pada anak antara lain: (1) anak dibagi sejumlah biji-bijian yaitu biji jambu air, biji nangka, biji kacang tanah, (2) anak menghitung jumlah biji-bijian sesuai jenis, (3) anak mulai meronce sesuai perintah guru. Guru memberi contoh terlebih dahulu pada anak, pada saat kegiatan anak duduk melingkar.
 - e) Guru menunjuk anak untuk bermain meronce secara bergantian, peneliti dibantu oleh teman sejawat membimbing anak untuk tidak berebut dalam permainan dan tetap tenang.
 - f) Setelah semua anak telah melaksanakan tugas dalam belajar pengenalan konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan meronce guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang konsep bilangan 1-10.
 - g) Sebagai kegiatan penutup guru bersama anak untuk menyimpulkan seluruh materi yang telah dipelajari tentang konsep bilangan 1-10.
 - h) Guru mengadakan penilaian terhadap hasil belajar anak dan menganalisis pemahaman anak selanjutnya guru mengadakan tindak lanjut.
- 4) Observasi Siklus II pertemuan 1
- Pada proses observasi dalam siklus II pertemuan 1 peneliti dan teman sejawat melakukan pengamatan pada pelaksanaan tindakan pembelajaran. Adapun hasil observasi dari pelaksanaan siklus II pertemuan 1 sudah menunjukkan adanya peningkatan sekalipun belum sesuai dengan tingkat keberhasilan yang diharapkan.
- Dari hasil pengamatan ditemukan sudah terdapat perubahan jika dibandingkan dengan perbaikan siklus I antara lain guru telah menjelaskan langkah-langkah mengelola kelas proses pembelajaran petunjuk guru.
- Berdasarkan hasil pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama teman sejawat pada pembelajaran aspek perkembangan kognitif pada pengenalan konsep bilangan 1-10 pada siklus II pertemuan 1 menunjukkan adanya peningkatan tetapi masih belum sesuai dengan tingkat keberhasilan yang diharapkan. Dari 14 anak sebanyak 7 anak memperoleh prosentase 70%, 2 anak memperoleh prosentase 80%, 2 anak memperoleh 100
- 5) Refleksi dan Evaluasi Siklus II pertemuan 2
- Berdasarkan pengamatan dengan teman sejawat terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan analisis data pada siklus II pertemuan 1, peneliti dan teman sejawat merefleksikan serta mengevaluasi bahwa tingkat pencapaian hasil belajar anak pada pengenalan konsep bilangan 1-10 rata-rata pencapaiannya 77% sehingga belum mencapai tingkat keberhasilan yang

diharapkan. Dari hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 dapat ditemukan beberapa peningkatan selama proses pembelajaran tetapi masih memerlukan perbaikan kembali karena pencapaian hasil belajar belum sesuai dengan yang diharapkan.

- a) Guru sudah terampil dalam mengelola kelas dan mengkoordinir anak sehingga anak tidak berebut dan sabar menunggu giliran bermain.
- b) Guru telah menjelaskan langkah-langkah permainan meronce.
- c) Guru melibatkan anak dalam memberi contoh langkah-langkah permainan meronce.
- d) Lembar kerja anak telah sesuai dengan kemampuan yang ingin dicapai sehingga anak mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil tersebut perbaikan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 belum tercapai maka peneliti melanjutkan kembali pada pertemuan ke 2 yang diharapkan dapat terjadi peningkatan yang sesuai dengan tingkat keberhasilan.

Pelaksanaan Siklus II pertemuan 2

Dalam tahap ini, peneliti menerapkan semua yang telah diperiapkan/direncanakan sebelumnya. Secara garis besar kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Pelaksanaan Tindakan

Adapun persiapan yang dibuat peneliti pada siklus I pertemuan 1 antara lain:

- a) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak dalam pembelajaran.
- b) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- c) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
- d) Membuat lembar kerja anak
- e) Membuat lembar observasi.
- f) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.
- g) Mempersiapkan sarana dan prasarana untuk tindakan perbaikan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini, peneliti menerapkan persiapan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya, secara garis besar kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti memberikan semangat di awal.
- b) Peneliti melakukan apersepsi.
- c) Peneliti menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini.
- d) Peneliti menjelaskan materi pembelajaran kepada anak dengan menggunakan permainan meronce.
- e) Peneliti menjelaskan secara detail langkah-langkah permainan meronce.

- f) Peneliti melakukan Tanya jawab kepada anak tentang materi yang disampaikan.
- g) Peneliti melakukan evaluasi.

3) Langkah-langkah Pembelajaran Pada Siklus 2

Kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

- a) Sebagai awal pembelajaran guru mengucapkan salam, berdo'a dan mengabsen anak untuk mengetahui kehadiran dan kondisi anak pada hari ini. Hal ini penting agar guru benar-benar mengetahui kondisi fisik dan psikis anak. Selain itu bagi anak hal ini penting agar secara mental benar-benar siap untuk mengikuti pembelajaran.
- b) Guru menyiapkan alat belajar serta sarana dan prasarana kemudian menjelaskan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran selain itu guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari ini.
- c) Guru menjelaskan langkah-langkah permainan meronce secara detail kemudian menjelaskan cara belajar konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan meronce.
- d) Pada kegiatan inti guru membilang bilangan 1-10 kemudian menjelaskan konsep bilangan 1-10 secara klasikal, kemudian guru menjelaskan langkah-langkah bermain meronce pada anak antara lain: : (1) anak dibagi sejumlah biji-bijian yaitu biji jambu air, biji nangka, biji kacang tanah, (2) anak menghitung jumlah biji-bijian sesuai perintah guru, (3) anak meronce sesuai perintah guru, (4) anak duduk melingkar.
- e) Guru membagi anak menjadi 2 kelompok, peneliti dibantu oleh teman sejawat membimbing anak untuk tidak berebut dalam permainan dan tetap tenang.
- f) Setelah semua anak telah melaksanakan tugas dalam belajar pengenalan konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan meronce guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang konsep bilangan 1-10.
- g) Sebagai kegiatan penutup menyimpulkan seluruh materi yang telah dipelajari tentang konsep bilangan 1-10.
- h) Guru mengadakan penilaian terhadap hasil belajar anak dan menganalisis pemahaman anak selanjutnya guru mengadakan tindak lanjut.
- 4) Observasi Siklus II pertemuan 2

Pada proses observasi dalam siklus II pertemuan 2 peneliti dan teman sejawat melakukan pengamatan pada pelaksanaan tindakan pembelajaran. Adapun hasil observasi dari pelaksanaan siklus II pertemuan 2 sudah

menunjukkan adanya peningkatan sesuai dengan tingkat keberhasilan yang diharapkan yakni sebesar 80%.

Dari hasil pengamatan ditemukan sudah terdapat perubahan antara siklus I sampai siklus II pertemuan 2. Pada pelaksanaan siklus II pertemuan 2 telah terjadi perubahan yang terjadi pada guru dalam melaksanakan tindakan perbaikan dan anak itu sendiri. Antara lain guru telah menjelaskan langkah-langkah dalam permainan meronce dan guru telah dapat mengelola kelas dengan baik. Sehingga dalam proses pembelajaran anak sudah lancar dalam meronce dan percaya diri.

Bersama teman sejawat pada pembelajaran aspek perkembangan kognitif pada pengenalan konsep bilangan 1-10 pada siklus II pertemuan 2 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Dari 14 anak sebanyak 2 anak yang memperoleh prosentase 70%, 6 anak memperoleh prosentase 80%, 3 anak yang memperoleh prosentase 90% dan 3 anak yang memperoleh prosentase 100%, sehingga rata-rata peningkatan pada siklus II pertemuan 2 adalah 85%.

5) Refleksi dan Evaluasi Siklus II pertemuan 2

Berdasarkan pengamatan dengan teman sejawat terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan analisis data pada siklus II pertemuan 2, peneliti dan teman sejawat merefleksikan serta mengevaluasi bahwa tingkat pencapaian hasil belajar anak pada pengenalan konsep bilangan 1-10 rata-rata pencapaiannya yaitu 85%, hal tersebut sesuai dengan tingkat keberhasilan yang diharapkan. Dari hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 dapat ditemukan beberapa peningkatan selama proses pembelajaran yaitu:

- Guru sudah terampil dalam mengelola kelas dan mengkoordinir anak sehingga anak tidak berebut saat bermain.
- Guru telah menjelaskan langkah-langkah permainan meronce.
- Guru melibatkan anak dalam memberikan contoh langkah-langkah permainan meronce.
- Lembar kerja anak telah sesuai dengan kemampuan yang ingin dicapai sehingga anak mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil tersebut perbaikan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 sudah tercapai maka peneliti telah selesai melakukan penelitian karena pada pelaksanaan penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 telah dapat diketahui hasilnya dan telah meningkat sesuai dengan tingkat keberhasilan yang diharapkan.

Hasil Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah gambar kegiatan penelitian anak kelompok A TK Al Machmud Jombang yang diambil selama proses pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan meronce. Tujuan penggunaan dokumentasi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan meronce ini adalah untuk memberikan penjelasan tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada saat penelitian (Gambar dan data anak disajikan dalam lampiran).

Pembahasan

Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Pengenalan Konsep

Dengan mengacu pada pendapat Webb (1998: 160) bahwa kemampuan kognitif adalah proses kemampuan anak untuk mengetahui sesuatu, menyangkut pemrosesan informasi melalui beberapa tahapan yang ada dalam tubuh, hingga pembentukan memori jangka panjang.

Kemampuan kognitif ini berisikan akal pikiran dan lain-lainnya seperti bahasa, sosial emosional, moral dan agama. Kognitif disebut juga daya pikir atau kemampuan seseorang untuk berfikir, dengan kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang benar atau yang salah, mana yang harus dilakukan atau yang dihindari, dan bagaimana harus bertindak. Kemampuan kognitif sangat penting untuk dimiliki oleh setiap individu yang dibekali dan dikembangkan.

Peningkatan kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan pengenalan konsep bilangan. Konsep bilangan yang identik dengan matematika, berhitung, yang kurang disukai oleh anak. Oleh karena itu pengenalan konsep bilangan perlu dilakukan dengan cara yang menarik atau yang melalui permainan atau menggunakan media. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting yang ditunjukkan.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 menggunakan permainan meronce pada siklus I pertemuan 1 menghasilkan skor yang rendah yaitu rata-rata skor anak adalah 50%, sedangkan pada siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan tetapi masih belum maksimal yaitu rata-rata skor anak adalah 68,6%.

Dalam siklus I hasil yang diperoleh belum maksimal karena dalam pelaksanaan siklus I terdapat kelemahan-kelemahan. Kelemahan tersebut adalah:

- Anak masih baru mengenal alat meronce yang digunakan.

- b) Anak masih berbicara sendiri.
- c) Anak kurang memperhatikan penjelasan guru.
- d) Masih banyak anak yang berebut untuk bermain lebih dulu.

Berpijak dari kegagalan yang terjadi pada siklus I maka peneliti berusaha mengadakan perencanaan kembali dan melakukan perbaikan terhadap permainan dalam pemberian tindakan pada siklus II.

Pemberian tindakan siklus II dilakukan beberapa perbaikan, antara lain:

- a) Anak diberi kesempatan terlebih dahulu untuk mengenali alat yang digunakan.
- b) Anak dilibatkan dalam pemberian contoh permainan meronce.
- c) Penjelasan guru disampaikan dengan bahasa yang menarik dan mudah dipahami anak.

Dengan adanya perbaikan dalam siklus II hasil yang dicapai cukup memuaskan. Adanya perubahan nilai yang signifikan terhadap masing-masing anak pada siklus II yakni rata-rata anak memperoleh prosentase 85%. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10.

Peningkatan Kemampuan mengenal Konsep Bilangan 1-10 Anak Kelompok A

Pelaksanaan pembelajaran tentang pengenalan konsep bilangan 1-10 yang dilakukan oleh peneliti di kelompok A TK Al Machmud Jombang berjalan cukup lancar dan dapat dikatakan berhasil sesuai dengan perencanaan, karena anak bersemangat dan berantusias mengikuti pembelajaran, pada pelaksanaan pembelajaran siklus I dan II kegiatan pembelajarannya terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Dengan melihat hasil temuan penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan meronce dari keadaan sebelum diberikan tindakan sampai dengan keadaan setelah siklus II.

Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan meronce anak sebelum diberikan tindakan sangat minim. Hal ini ditunjukkan dengan pencapaian nilai yang sangat rendah yaitu dari 14 anak sebanyak 5 anak yang prosentase pencapaiannya 30%, 4 anak yang prosentase pencapaiannya 40%, 1 anak yang prosentase pencapaiannya 50%, 3 anak yang prosentase pencapaiannya 60% dan 1 anak yang prosentasenya 70% sehingga rata-rata prosentasenya 40,7%. Sedangkan setelah pemberian tindakan pada siklus I pertemuan 1 mengalami peningkatan yaitu terdapat 7 anak yang memperoleh prosentase 40%, 2 anak yang memperoleh

50%, 3 anak prosentase yang diperoleh 60% dan 2 anak yang memperoleh prosentase 70%. Pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan yaitu 6 anak prosentase 60%, 5 anak prosentase pencapaiannya 70%, 2 anak prosentase pencapaiannya 80% dan 1 anak prosentase pencapaiannya 90%. Pada siklus II pertemuan 1 terjadi peningkatan yakni prosentase dari 14 anak sebanyak 7 anak memperoleh prosentase 70%, 2 anak memperoleh prosentase 80%, 3 anak memperoleh prosentase 90% dan 2 anak saja yang memperoleh 100%. Pada siklus II pertemuan 2 dari 14 anak terdapat sebanyak 2 saja anak yang memperoleh prosentase 70%, 6 anak memperoleh prosentase 80%, 3 anak yang memperoleh prosentase 90% memperoleh prosentase 100% peningkatan pada siklus II pertemuan 2 adalah 85%.

Berdasarkan nilai yang dicapai pada siklus I dan siklus II bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Al Machmud Jombang dapat meningkat melalui permainan meronce. Peningkatan ini bukanlah untuk selamanya, kemampuan dalam hal konsep bilangan harus dilatih dan diasah secara terus menerus dan berkelanjutan. Karena pemberian informasi kepada anak usia dini itu harus dilakukan secara berulang-ulang jika menginginkan hasil yang optimal.

SIMPULAN DAN SARAN SIMPULAN

1. Media permainan Meronc permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Al Machmud Jombang.
2. Media permainan meronce yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pengenalan konsep bilangan 1 sampai dengan 10 pada anak kelompok A dapat ditindaklanjuti dan diaplikasikan di TK Al Machmud Jombang.
3. Tingkat keberhasilan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan meronce pada anak kelompok A tergantung pada intensitas pelaksanaan latihan yang dilakukan. Pelaksanaan pembelajaran pada anak harus dilakukan secara berulang-ulang. Dalam penelitian tindakan ini terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak yang ditunjukkan dalam siklus I dan siklus II. Pada siklus I pertemuan 1 skor rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dicapai sebesar 50% dan pada pertemuan 2 skor rata-rata yang dicapai 68,6%. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 skor

rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 yang dicapai sebesar 75% dan pada pertemuan 2 mencapai 85%. Hal ini membuktikan bahwa melalui permainan meronce dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10.

Saran

1. Sekolah diharapkan dapat menggunakan permainan yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 agar anak merasa senang dan termotivasi untuk belajar.
2. Guru hendaknya termotivasi untuk mencari berbagai strategi pembelajaran yang lebih bervariasi, agar dapat memberikan keberhasilan yang optimal dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.
3. Untuk peneliti selanjutnya kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif pengenalan konsep bilangan ini diharapkan dapat dilanjutkan di TK Al Machmud Jombang untuk lebih optimal karena untuk memperoleh hasil yang maksimal perlu dilakukan latihan yang berulang-ulang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam. 2009. *Aktivitas Bermain Bersama Anak Usia 3-6 tahun*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Barmin, dkk. 2009. *Ayo Berkarya Seni Budaya dan keterampilan*. Jakarta : Tiga
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007, *Pedoman Pembelajaran Kognitif Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Dirjen Manajemen Dikdasmen, Direktorat Pembinaan TK dan SD
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007, *Permainan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Dirjen Dikdasmen Direktorat Dikdas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Pedoman Penerapan Pendekatan BCCT (Pendekatan Sentra dan Lingkaran) dalam PAUD*, Jakarta, Dirjen PLS, Direktorat PAUD
- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Kurikulum Taman kanak-Kanak*. Jakarta
- Gagne, RM. 1976. *The Conditions of Learning*. New York : Holt, Rinehart and Winston
- <http://alphaetudeslearningcenter.wordpress.com/2013/03/18/meronce-untuk-anak-usia-dini/>, diakses 16 April 2013
- <http://bahasa.cs.ui.ac.id/kbbi/kbbi.php?keyword=kenal&varbidang=all&vardialek=all&varragam=all&varkelas=all&submit=tabel>, diakses 17 November 2012
- <http://belajarpsikologi.com/tag/pengertian-permainan/>, diakses 06 Mei 2013
- <http://dewinthaocan.multiply.com/photos/album/118/Be-rmain-Adalah-Pekerjaan-Utama-Anak>, diakses 17 November 2012
- <http://ian43.wordpress.com/2010/12/23/pengertiankemapuan>, diakses 15 November 2012
- <http://id.wikipedia.org/wiki/konsep>, diakses tanggal 15 November 2012
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan>, diakses 06 Mei 2013
- <http://library.um.ac.id>, diakses 30 November 2012
- http://melyloelhabox.blogspot.com/2012/10/merangkai-dan-meronce-bagi-anak-usia_1253.html, diakses 16 April 2013
- <http://tipssoftwarenew.blogspot.com/2012/06/pengertian-dan-macam-macam-bilangan.html#ixzz2CItRIAHbt>, diakses 15 November 2012
- <http://www.duniapsikologi.com/ciri-ciri-anak-prasekolah-atau-tk/>, diakses 15 Mei 2013
- <http://yogapermanawijaya.wordpress.com/2010/10/01/klasifikasi-kognitif-taksonomi-bloom/>, diakses 06 Mei 2013
- Moeslichatoen. 1999. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Grasindo
- Musfiroh, tdkir. 1999. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Grasindo
- Nasution, 2003. *Metodologi Research : Penelitian Ilmiah*. Jakarta : Bumi Aksara
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*
- Prasetya, Sunar Dwi. 2007. *Membekali Anak Usia Dini*. Bandung : Ganeca Exact Bandung
- Sofyan, Priyati. 2007. *Kerajinan Tangan dan Kesenian 4*. Bandung : Ganeca Exact Bandung
- Sriningsih. 2008. "Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini". Bandung: Pustaka Sebelas
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya, Universitas Negeri Surabaya.
- Tim Pelatih Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi

Udin, Saud S. 2005. *Perencanaan Pendidikan Suatu Pendekatan Komprehensif*. Bandung : Remaja Rosdakarya



UNESA
Universitas Negeri Surabaya