

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Kelompok A Tk Plamboyan Mekar Desa Tanjung Sawit

Fitri Indriani ⁽¹⁾, Musnar Indra ⁽²⁾, Vitri Angraini Hardi ⁽³⁾

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan permainan kartu angka pada anak kelompok A TK Plamboyan Mekar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 20 anak Kelompok A TK Plamboyan Mekar yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi (cek list) dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah pembelajaran melalui kegiatan permainan kartu angka. Hasil observasi pada Pra tindakan diperoleh 31,66% dalam kriteria belum berkembang selanjutnya pada Siklus I diperoleh 54,16% dalam kriteria mulai berkembang, pada Siklus II diperoleh 66,25% dalam kriteria berkembang sesuai harapan dan pada Siklus III diperoleh 81,25% dalam kriteria berkembang sangat baik. Langkah yang ditempuh sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak adalah guru mempersiapkan media permainan kartu angka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Plamboyan Mekar Desa Tanjung Sawit..

Kata Kunci: *Kemampuan, Mengenal Lambang Bilangan, Permainan Kartu Angka*

Abstract

This study aims to improve the ability to recognize number of symbols through number card games in group A children at Kindergarten Plamboyan Mekar. The type of research is a classroom Action Research which is conducted collaboratively between researchers and class teachers. This research consisted of three cycles and each cycle carried out two meetings. The subjects of this study were 20 children in Group A Kindergarten Plamboyan Mekar consisting of 11 boys and 9 girls. Data collection techniques through observation and documentation. The instruments used were the observation sheet (check list) and documentation. The data analysis technique was carried out by descriptive quantitative. The results showed that there was an increase in the ability to recognize number symbols after learning through number card games. The

results of observations on Pre-action obtained 31.66% in the underdeveloped criteria, then in Cycle I it was obtained 54.16% in the criteria for starting to develop, in Cycle II it was obtained 66.25% in the criteria developing according to expectations and in Cycle III it was obtained 81.25% in very well developed criteria. A step taken so as to improve the ability to recognize number symbols in children is that the teacher prepares a number card game media. Thus, it can be concluded that through the number card game activity it can improve the ability to recognize number symbols in group A children at Kindergarten Plamboyan Mekar, Tanjung Sawit Village.

Keywords: *Ability, Recognizing Number Symbols, Number Card Game*

PENDAHULUAN

TK adalah sebuah Taman Kanak-kanak yang merupakan tempat membimbing anak dapat tumbuh dan berkembang tentang pengetahuan, sikap/perilaku dan ketrampilannya. Program pembelajaran di TK disusun sebagai upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan. TK memiliki prinsip pembelajaran yaitu bermain sambil belajar seraya bermain, pembelajaran berorientasi kebutuhan anak, pembelajaran berpusat pada anak, pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, pembelajaran PAIKEM GEMBROT (pembelajaran, aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot), pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup, pembelajaran yang didukung oleh lingkungan yang kondusif. Untuk itu, anak usia dini/ prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada awal bulan Maret tahun 2018 di TK Plamboyan Mekar Desa Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar pada anak kelompok A, jumlah anak terdiri dari 20 anak, bahwa diantara dari 20 anak yang ada 3 orang anak yang dapat mengenal lambang bilangan, sementara 17 anak belum mengenal lambang bilangan. Anak tidak mau mengikuti perintah guru pada saat disuruh untuk menyebutkan lambang bilangan. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya menggunakan metode yang bersifat monoton sehingga anak kurang termotivasi dalam kegiatan mengenal lambang bilangan yang diajarkan oleh guru.

Dari masalah yang dihadapi pada anak Kelompok A di TK Plamboyan Mekar Desa Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar, maka peneliti mempunyai keinginan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Peneliti akhirnya memilih kegiatan yang mampu untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak yaitu melalui kegiatan bermain kartu angka. Melihat paparan di atas, maka penulis mengambil judul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Kelompok A TK Plamboyan Mekar Desa Tanjung Sawit."

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar anak belum mengenal lambang bilangan
2. Kurang tertariknya anak untuk belajar mengenai lambang bilangan

3. Minat anak untuk belajar tentang mengenal lambang bilangan masih minim
4. Anak kurang termotivasi dalam kegiatan mengenal lambang bilangan yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat di rumuskan masalahnya yaitu “Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Kelompok A TK Plamboyan Mekar Desa Tanjung Sawit?”

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus setiap siklus dilakukam 2 kali pertemuan untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal motorik halus anak melalui kegiatan bermain kartu angka dikelas A dengan jumlah anak 20 orang. Dalam hal ini langkah pertama yang harus dilakukan adalah melakukan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi dan refleksi. Ada beberapa ahli yang mengungkapkan model penelitian tindakan kelas dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan lazim yang dilalui, yaitu :

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Pengamatan atau observasi
4. Refleksi

1. Perencanaan Tindakan

Pada rencana tindakan kelas berdasarkan kegiatan yang akan dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak. perencanaan ini dimulai dengan menetapkan kelas sebagai tempat penelitian yaitu anak-anak yang ada di TK Plamboyan Mekar Desa Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Menetapkan jadwal penelitian yaitu pada bulan April minggu pertama. Mempersiapkan perangkat pengajaran untuk pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Lembar observasi guru dan anak, alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dikelas 2 kali dalam seminggu sesuai dengan sub tema yang dipakai pada minggu tersebut. Pelaksanaan tindakan ini akan dilaksanakan pada semester genap, tahun pelajaran 2017/2018. Pelaksanaan kegiatan bermain kartu angka adalah sebagai berikut :

Kegiatan awal

- 1) Mengucap salam
- 2) Berdoa sebelum belajar
- 3) Menyanyikan lagu selamat pagi
- 4) Tanya jawab
- 5) Melakukan pemanasan sebelum kegiatan

- 6) Membangkitkan motivasi dan minat anak untuk belajar dan menggugah rasa ingin tahu anak

Kegiatan inti

- a. Guru memperkenalkan media yang akan di gunakan dalam dalam permainan sesuai sub-tema.
- b. Guru mengajarkan dalam penggunaan media dalam bermain.
- c. Guru mempersilahkan anak bermain dengan tertib dan bergiliran
- d. Guru mengobservasi kegiatan anak

Kegiatan akhir

- 1) Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
- 2) Berdoa sesudah makan
- 3) Salam
- 4) Bernyanyi sebelum pulang
- 5) Pulang

Tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan bermain kartu angka

- a) Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan anak selama proses kegiatan bermain kartu angka
- b) Mempelajari alat dan bahan yang akan dibutuhkan anak
- c) Mengamati proses bermain

Setelah siklus satu selesai di analisis dan direfleksikan, disini guru juga memberikan arahan dan mempersiapkan semua alat dan bahan kegiatan bermain kartu angka serta memberikan penilaian terhadap anak yang melakukan kegiatan bermain kartu angka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

3. Observasi

Guru mengamati kegiatan bermain kartu angka serta memberi penilaian terhadap anak yang melakukan kegiatan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai anak dalam kegiatan bermain kartu angka yang dilaksanakan.

4. Refleksi

Tujuan dari kegiatan bermain kartu angka sudah jelas pada pengharapan guru, ukuran pengharapan guru pada anak dalam meningkatkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan bermain kartu angka guru dapat mencatat hasil observasi, mengevaluasi hasil observasi menganalisa hasil kegiatan dan memperbaiki kelemahan atau kesalahan untuk pelaksanaan pembelajaran berikutnya.

INSTRUMEN PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan observasi Melalui metode observasi peneliti mengamati langsung perilaku anak setelah diberikan tindakan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Aspek yang diamati dalam penelitian ini kemampuan mengenal lambang bilangan.

Penelitian ini menggunakan instrument yang terdapat pada Tabel berikut ini:

No	Indikator	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menulis lambang bilangan 1 -10				
2	Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1 -10 dengan bilangannya				
3	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10				
Jumlah					
rata-rata					
Kriteria					

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009

Kriteria

- BB : (Belum Berkembang) Rendah, diberi skor 1 artinya anak didik belum memperlihatkan perkembangan indicator penelitian.
- MB : (Mulai Berkembang) Cukup Tinggi, diberi skor 2 artinya anak didik mulai memperlihatkan perkembangan indikator penelitian.
- BSH : (Berkembang Sesuai Harapan) Tinggi, diberi skor 3 artinya anak didik telah memperlihatkan perkembangan indikator penelitian.
- BSB : (Berkembang Sangat Baik) Sangat Tinggi, diberi skor 4 artinya anak didik telah mencapai indikator penelitian secara keseluruhan.

TABEL. 2
Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru Kelompok A
TK Plamboyan Mekar Desa Tanjung Sawit Kecamatan Tapung
Kabupaten Kampar

No	Aktivitas Yang Diamati	Alternatif Penilaian		
		B	C	K
1	Guru memperkenalkan media kartu angka yang akan di gunakan dalam permainan yang disesuaikan dengan tema			
2	Guru mengajarkan penggunaan kartu angka			
3	Guru membagikan bahan dan alat untuk permainan kartu angka			
4	Guru mengobservasi hasil kegiatan permainan kartu angka yang dilaksanakan oleh anak			

Jumlah			
Skor Total			

Keterangan :

- B : Baik, guru diberi skor 3 apabila guru mampu melakukan aktivitas sesuai indikator yang diamati.
- C : Cukup, guru diberi skor 2 apabila guru mulai melakukan aktivitas sesuai dengan indikator yang diamati.
- K : Kurang, guru diberi skor 1 apabila guru belum mampu melakukan aktivitas sesuai dengan indikator yang diamati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi pada pelaksanaan pra tindakan yang dilaksanakan tanggal 7 Mei 2018 pada anak Kelompok A TK Plamboyan Mekar Desa Tanjung Sawit dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil penelitian pra tindakan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna pada tabel berikut:

Lembar Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Warna Pada Kelompok A di TK Plamboyan Mekar Desa Tanjung Sawit

No	Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Warna	Pratindakan		
		Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1.	Menyebutkan warna-warna utama atau warna dasar	BB	15	35%
		MB	5	65%
		BSH	0	0%
		BSB	0	0%
2.	Menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna yang sama	BB	13	55%
		MB	7	45%
		BSH	0	0%
		BSB	0	0%
3.	Mengelompokkan benda menurut warna	BB	17	50%
		MB	3	50%
		BSH	0	0%
		BSB	0	0%
4.	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya	BB	4	55%
		MB	16	45%
		BSH	0	0%
		BSB	0	0%

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Pada siklus pertama dilakukan 2 pertemuan yaitu pertemuan pertama dalam perencanaan tindakan adalah menentukan tema. Tema yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pekerjaan dengan sub tema Bidang Keamanan. Setelah menentukan tema peneliti membuat rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian yang sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan.

Perencanaan dilakukan sebelum dilaksanakan tindakan di dalam kelas kelompok A yang dilakukan oleh peneliti bekerjasama dengan guru kelas kelompok A. Pelaksanaan siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yaitu tanggal 8 dan 9 Mei 2018. Tema pembelajaran ditentukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas selaku kolaborator. Tema pada siklus I adalah Pekerjaan dengan sub tema Bidang Keamanan.

Kegiatan selanjutnya adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Penyusunan RPPH dalam pembelajaran dilaksanakan dan disusun oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru kelas. Pada penyusunan RPPH disepakati kegiatan mengenal warna dengan menggunakan papan lotto warna.

Selanjutnya menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi yang digunakan untuk mencatat segala aktivitas selama pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna. Selain itu peneliti menyiapkan alat dan bahan. Alat yang digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran berupa kamera untuk mengambil foto atau gambar pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 8 Mei 2018, pertemuan kedua hari Rabu tanggal 9 Mei 2018. Tema pembelajaran yaitu Pekerjaan.

Pada kegiatan inti, dilakukan 3 kegiatan. Kegiatan pertama yaitu menggambar rambu-rambu lalu lintas, dalam kegiatan ini bahan yang disiapkan yaitu gambar rambu-rambu lalu lintas, dan warna, kegiatan kedua yaitu membedakan beberapa warna pada papan lotto warna dan kegiatan ketiga yaitu melengkapi huruf pada tulisan jalan raya.

Setelah selesai melakukan kegiatan, anak makan bersama setelah makan anak bermain diluar ruangan. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu, selanjutnya menyampaikan pesan untuk hari esok, berdoa sebelum pulang selanjutnya menyanyikan lagu "panjang-panjang" dan "gelang sepatu gelang".

c. Observasi

Bersamaan dengan tahap tindakan, pengamat melakukan observasi atau pengamatan. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan guru dalam menerapkan permainan lotto warna dan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui permainan lotto warna serta

ketertarikan anak dalam permainan lotto warna selama proses pembelajaran.

c. Refleksi

1) Keberhasilan

Pada siklus I ini jumlah anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 6 orang anak.

2) Kegagalan

Pada siklus I jumlah anak yang gagal atau dalam penilaian belum berkembang dan mulai berkembang sebanyak 14 orang anak.

1) Faktor Penyebab Kegagalan

Dilihat dari hasil observasi pada siklus I faktor yang menyebabkan ada anak yang gagal yaitu kerja sama antara peneliti, guru dan anak belum maksimal, akibatnya anak berebutan saat melakukan permainan lotto warna.

2) Alasan Tindakan Perbaikan

Alasan dilakukannya tindakan perbaikan agar pada pertemuan selanjutnya atau siklus II kerja sama antara peneliti, guru dan anak dapat terjalin dengan baik supaya kemampuan anak dalam mengenal warna dapat meningkat dan dalam melakukan permainan lotto warna anak mau berbagi dengan temannya.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I peneliti dan observer berdiskusi untuk menyusun perencanaan pelaksanaan tindakan pada siklus II. Perencanaan meliputi merencanakan program pembelajaran yang dituangkan dalam RPPH, mempersiapkan media dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran di luar kelas maupun di dalam kelas. Peneliti mempersiapkan lembar observasi untuk mencatat segala aktivitas selama proses kegiatan belajar mengajar berisi daftar isian yang mencakup kegiatan anak dalam mengenal warna melalui kegiatan permainan lotto warna, dan mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan proses kegiatan pembelajaran pada saat penelitian.

Pada siklus II peneliti dan observer berusaha dengan maksimal untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dari siklus I. Peneliti dan observer berusaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyaman dan menyenangkan. Tema kegiatan pembelajaran pada siklus II masih sama pada siklus I yaitu Pekerjaan dengan sub tema Bidan Keamanan. Pada tindakan penelitian siklus II ini terdiri dari dua kali pertemuan yaitu pada hari Kamis tanggal 17 Mei 2018 dan pada hari jum'at tanggal 18 Mei 2018.

d. Pelaksanaan Tindakan

Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 17 Mei 2018, pertemuan kedua hari Jum'at tanggal 18 Mei 2018. Tema pembelajaran yaitu alam semesta dengan gejala alam.

- 1) Rencana Program pembelajaran Harian (RPPH) siklus II pertemuan ke- 1 Selasa tanggal 17 Mei 2018. Kegiatan dilakukan mulai pukul 07.30- 11.00 WIB yang

terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

- 2) Rencana Program Pembelajaran harian (RPPH) siklus II pertemuan ke- 2 jum'at tanggal 18 Mei 2018. Kegiatan dilakukan mulai pukul 07.30- 11.00 WIB yang terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan diskusi tentang macam-macam pekerjaan serta menjelaskan tentang tugas satpam / hansip. Selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah dalam permainan fisik yaitu lari estafet membawa tongkat. Setelah guru menjelaskan langkah-langkah aturan permainan, guru mengajak anak untuk melakukan permainan tersebut. Selanjutnya anak-anak masuk ke kelas dan duduk di kursi masing-masing, sambil beristirahat sejenak guru menjelaskan kegiatan inti yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti, dilakukan 4 kegiatan. Kegiatan pertama yaitu menyebutkan perbedaan satpam dan hansip, kegiatan kedua yaitu membuat sabuk hansip dari karton bekas, kegiatan ketiga yaitu mengukur panjang sabuk hansip dengan jengkal dan kegiatan keempat yaitu mengelompokkan warna sesuai dengan papan lotto warna.

Setelah selesai melakukan kegiatan, anak makan bersama setelah makan anak bermain diluar ruangan. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu, selanjutnya menyampaikan pesan untuk hari esok, berdoa sebelum pulang selanjutnya menyanyikan lagu "kemaren paman datang" dan "gelang sepatu gelang".

c. Observasi

Rekapitulasi Observasi Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Warna Pada Kelompok A di TK Plamboyan Mekar Desa Tanjung Sawit Pada Siklus II

Tahap Siklus II	Belum berkembang		Mulai berkembang		Berkembang sesuai harapan		Berkembang sangat baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pertemuan 1	0	0%	49	61,25%	31	38,75%	0	0%
Pertemuan 2	0	0%	13	16,25%	43	53,75%	24	30%

Dari tabel IV.9 dan IV.10 dapat diketahui bahwa pada Siklus II terdapat 2 pertemuan. Pertemuan 1 yang terdiri dari 20 anak, jumlah anak yang belum berkembang tidak ada, anak yang mulai berkembang ada 49 anak (61,25%), anak yang berkembang sesuai harapan ada 31 anak (38,75) dan berkembang sangat baik masih belum ada. Sedangkan pada pertemuan 2 jumlah anak yang belum berkembang tidak ada, anak yang mulai berkembang ada 13 anak (16,25%), anak yang berkembang sesuai harapan ada 43 anak (53,75%) dan berkembang sangat baik masih ada 24 anak (30%).

B. Pembahasan

1. Pra Tindakan

Berdasarkan analisis hasil observasi yang dilakukan pada pra tindakan dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna yakni 34,6% dikategorikan belum berkembang (BB). Untuk mengatasi hal tersebut maka peneliti menggunakan media lotto warna untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna pada kelompok A di TK Plamboyan Mekar Desa Tanjung Sawit yang dilaksanakan dalam dua siklus. Menurut Eliyawati (2005). lotto warna adalah permainan untuk anak usia 4 tahun ke atas dibuat dari triplek atau dupleks yang terdiri dari papan lotto berukuran 17,5 cm x 17,5 cm, 9 kartu lotto yang terdiri dari 9 macam warna.

2. Siklus I

Pada siklus I pertemuan I, kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna yakni 47,81% dengan kategori mulai berkembang (MB). Hal tersebut dikarenakan anak baru mengenal media lotto warna, jadi anak-anak masih berusaha memahami dan mengingat hal yang baru mereka lihat dan dilakukan. Hal ini tentu butuh pembiasaan agar anak lebih mudah dalam memahami warna melalui media lotto warna. Pada siklus I pertemuan II kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto warna yakni 53,75% dikategorikan mulai berkembang (MB). Hal tersebut menunjukkan melalui media lotto warna anak mulai dapat mengenal warna walau ada beberapa kendala yang harus diperbaiki dalam siklus II yakni kerja sama antara peneliti, guru dan anak dapat terjalin dengan baik supaya kemampuan anak dalam mengenal warna dapat meningkat dan dalam melakukan permainan lotto warna anak mau berbagi dengan temannya.

3. Siklus II

Pada siklus II pertemuan I kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto warna yakni 56,87% dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH), hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto warna dikatakan berhasil. Pada siklus II pertemuan II kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto warna yakni 81,56% dikategorikan berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan hasil dari siklus II dengan memperbaiki kendala pada siklus I menunjukkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna semakin meningkat, sehingga peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto warna di TK Plamboyan Mekar Desa Tanjung Sawit dinyatakan berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui media lotto warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna Kelompok A TK Plamboyan Mekar. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto warna dapat ditingkatkan dengan menggunakan strategi pembelajaran dalam menggunakan media lotto warna. Berdasarkan hasil data

yang diperoleh bahwa kemampuan kognitif anak dalam setiap siklus mengalami perkembangan. Hal ini dapat diketahui dari hasil penilaian dimana pada Pra tindakan diperoleh 34,6% dalam kriteria belum berkembang selanjutnya pada Siklus I diperoleh 53,75% dalam kriteria mulai berkembang dan pada Siklus II diperoleh 81,56% dalam kriteria berkembang sangat baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kupersembahkan untuk :Ayah dan ibunda tercinta, Bantuan material,moral dan spiritual darimu, Memberikan kekuatan bagiku untuk berusaha dengan lebih baik, Kakakku dan adik – adikku tercinta, Kasih dan sayangmu yang damai dijiwaku, Memberikan semangatku ketika terpuruk, eluarga besar semuanya, Yang banyak memberikan kekuatan dan motivasi.

Untuk terus berjuang, Sahabat – sahabat terbaikku, Yang memberikan warna warni berbeda, Dalam perjalananku Dan terimakasih teman-teman Yang selalu memberikan semangat buat saya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amad Susanto. 2011.*Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana Prenada. Media Group.
- Alwi Hasan, dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Indonesia.
- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif Dan Edukatif* ,Yogyakarta: Andi
- Amir Hamzah Sulaiman. 1982. Tehnik Kamar Gelap Untuk Fotografi, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Anita Yus. 2010. Penilaian Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak, Medan: Prenadamedia Group.
- Arief S. Sadiman, dkk. 1986. *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : CV Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bart, Smet. 1994. *Psikologi Kesehatan*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta.
- Conny Semiawan.(1990). *Pendekatan Keterampilan*. Proses. Jakarta: PT Gramedia.
- Departemen Pedidikan Nasional.2002.*Ringkasan Kegiatan Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas.
- 2007. *Pedoman pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Ditaman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Mapendasmen Direktur Pembinaan TK dan SD.
- 2010 . *Pendidikan Karakter Teori & Aplikasi*. Kementrian Pendidikan Nasional.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber belajar untuk Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Gomes, Faustino Cardoso. 2003. *Manajamen Sumber Daya Manusia. Edisi Kedua*. Yogyakarta: Andi Offsen.

- Hartati Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depatemen Pendidikan Nasional.
- Kamtini. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : sisdiknas.
- Masitoh, dkk. 2008. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas Dikjen Pendidikan Tinggi
- Nashar, H. 2004. *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal*. Jakarta: Delia Press.
- Riyanto, Theo dan Handoko, Martin. 2004. *Pendidikan pada Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Solehudin. 1997. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: Dekdipbud
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Tadkiroatun, Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.