

**MEMAKSIMALKAN PERMAINAN KARTU ANGKA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
SEMESTER I DI TK NEGERI PEMBINA DENPASAR
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**NI NYOMAN DARMINI
GURU TK N NEGERI TK PEMBINA DENPASAR**

ABSTRACT

The implementation of education in Denpasar's Kindergarten State Kindergarten has emphasized memorization of content that is less meaningful to itself, it should be directed to child centered learning, by applying learning that is appropriate to the level of child development. As an effort to achieve these goals, students in TK Negeri Pembina Denpasar begin to be given education in a planned and systematic manner, so that they are more meaningful and meaningful for them with learning strategies. The game is a tool for children to explore their world, from what they do not recognize to what they know and from what they cannot make until they are able to do it (Semiawan, 2002: 20). In this class action research, applied a number card game that aims to find out how much the increase in cognitive abilities of group B children in TK Negeri Pembina Denpasar. The subjects of this study numbered 15 people and it turns out that 6 children experienced less cognitive abilities, who experienced obstacles in terms of recognizing numerical symbols, counting, estimating, racially sorting, saying scratching, inactivity of children and motivating children's learning in improving cognitive abilities. The method used to monitor the implementation of actions and the results achieved from these actions is the method of observation. This class action research was carried out in only two cycles, namely cycle I and cycle II.

The results showed an increase in children's cognitive abilities with an average yield in the first cycle of 13.5% and an average in the second cycle of 24.7%. The percentage increase in cycle I was 56% and cycle II was 82.2%. Based on the results of the analysis it can be concluded that by using regular and continuous number card games, it can improve the cognitive abilities of group B children in TK Negeri Pembina Denpasar in the academic year 2017/2018. From the results of this study it is expected that teachers / educators hold various learning methods to avoid the boredom of children.

Keywords: number card games, children's cognitive abilities

ABSTRAK

Pelaksanaan pendidikan di TK Negeri Pembina Denpasar selama ini lebih menekankan pada hafalan konten yang kurang bermakna bagi dirinya semata, seyogyanya diarahkan pada pembelajaran yang berpusat pada anak (*child centered*), dengan menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan taraf perkembangan anak. Sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut, anak didik di TK Negeri Pembina Denpasar mulai diberikan pendidikan secara berencana dan sistematis, agar lebih bermakna dan berarti bagi mereka dengan strategi pembelajaran. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat di buatnya sampai mampu melakukannya (Semiawan, 2002:20). Dalam penelitian tindakan kelas ini, diterapkan permainan kartu angka yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar. Subyek penelitian ini berjumlah 15 orang dan ternyata 6 orang anak mengalami kemampuan kognitif kurang, yang mengalami hambatan dalam hal mengenal simbol angka, menghitung, memperkirakan, mengurutkan secara rasial, mengkata gorikan, ketidakaktifan anak serta memotivasi belajar anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Metode yang digunakan untuk memantau pelaksanaan tindakan dan hasil yang

dicapai dari tindakan tersebut adalah metode observasi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan hanya dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dengan hasil rata-rata pada siklus I 13,5 % dan rata-rata pada siklus II 24,7 %. Persentase peningkatan siklus I sebesar 56% dan siklus II sebesar 82,2%. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan permainan kartu angka secara teratur dan berkesinambungan, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar Tahun pelajaran 2017/2018. Dari hasil penelitian ini diharapkan para guru/ pendidik agar mengadakan variasi metode pembelajaran untuk menghindarkan kejenuhan anak.

Kata kunci: permainan kartu angka, kemampuan kognitif anak

PENDAHULUAN

Pendekatan dalam pembelajaran anak TK mengaitkan beberapa aspek baik dalam segi kognitif, psikomotorik, dan afektif antar mata pelajaran. Dengan pembelajaran tematik anak akan memperoleh pengalaman belajar yang utuh dan bermakna. Utuh dalam arti pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Bermakna disini memberikan arti bahwa pada pembelajaran terpadu siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, maka pembelajaran terpadu tampak lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam belajar, sehingga siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk pembuatan keputusan.

Pemberlakuan pembelajaran permainan untuk anak kelas di TK dapat dibenarkan secara akademik, karena anak pada usia tersebut masih berpandangan holistik serta berperilaku dan berpikir konkrit. Mereka belum terbiasa dengan cara berpikir terspesialisasi dan abstrak. Pengalaman belajar akan bermakna bagi mereka jika banyak berkaitan dengan ragam pengalaman keseharian mereka yang ditunjang dengan benda-benda dan fenomena nyata yang dapat diobservasi. Dengan demikian pengelolaan pembelajaran dengan pendekatan tematik akan memberikan pengalaman belajar yang sangat kaya bagi siswa dalam rangka menumbuhkembangkan keragaman potensi yang dimiliki setiap siswa. Tumbuh dan berkembangnya potensi siswa secara optimal sejak usia dini akan sangat menentukan kualitas pengalaman dan hasil belajar mereka pada jenjang berikutnya.

Dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi juga menjelaskan bahwa prinsip

pengembangan kurikulum di TK antara lain: (1) berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, kepentingan peserta didik dan lingkungannya, (2) beragam dan terpadu, (3) tanggap terhadap perkembangan iptek dan seni, (4) relevan dengan kebutuhan kehidupan, (4) menyeluruh dan berkesinambungan, (5) belajar sepanjang hayat, (6) seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah. Selanjutnya juga dijelaskan bahwa prinsip pelaksanaan kurikulum melalui pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan

Yuliani Nurani Sujiono (2009:13) menjelaskan bahwa guru yang baik untuk anak-anak memiliki banyak sifat dan ciri khas, yaitu: kehangatan hati, kepekaan, mudah beradaptasi, jujur, ketulusan hati, sifat yang bersahaja, sifat yang menghibur, menerima perbedaan individu, mampu mendukung pertumbuhan tanpa terlalu melindungi, badan yang sehat dan kuat, ketegaran hidup, perasaan kasihan/keharuan, menerima diri, emosi yang stabil, percaya diri, mampu untuk terus menerus berpartisipasi dan dapat belajar dari pengalaman.

Guru wajib menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dialogis, berkomitmen meningkatkan mutu pendidikan, memberi tauladan, menjaga nama baik lembaga. Guru berperan untuk mampu melakukan interaksi,

pengasuhan, mengatur tekanan, memberi fasilitas, perencanaan, pengayaan, menangani masalah, membimbing dan memelihara. Dengan guru memahami tugas-tugas tersebut dan memahami apa yang mesti dilakukan tentu saja kondisi yang diharapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar akan dapat terlaksana dengan baik. Selain memahami hal-hal tersebut, guru juga harus mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan anak (H. Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan (2013: 30-32).

Dari semua kutipan di atas jelaslah kondisi yang diharapkan dalam pembelajaran bagi anak-anak TK, untuk itu guru harus mampu melaksanakannya agar peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai sesuai harapan. Kenyataan yang ada di lapangan ternyata tidak sesuai dengan semua harapan tadi, ini terlihat pada data awal penilaian kemampuan berhitung anak TK kelas B pada semester I TK Negeri Pembina Denpasar tahun pelajaran 2017/2018 yang diukur menggunakan kriteria penilaian bermain kartu angka setelah dilakukan metode permainan. Mengacu kriteria penilaian yang ditetapkan, kemampuan mereka baru mencapai rata-rata 13,5%.

Kondisi tersebut jika dibiarkan, dapat memunculkan masalah baru yang lebih serius dan dikhawatirkan dapat mengganggu perkembangan kemampuan anak secara menyeluruh. Sehingga sebagai seorang guru harus berupaya untuk memecahkan masalah yang ada.

Untuk hal tersebut peneliti mencoba mengintensifkan penggunaan metode permainan kartu angka untuk mengupayakan peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B semester I TK Negeri Pembina Denpasar tahun pelajaran 2017/2018. Mengingat permasalahan yang ada adalah permasalahan yang mendesak untuk dipecahkan maka penelitian ini menjadi penting untuk dilaksanakan.

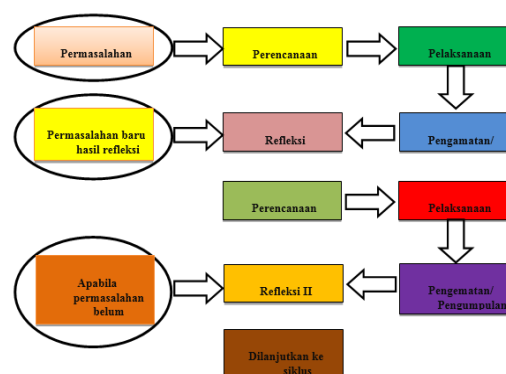
METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Dalam pelaksanaan dilapangan dilakukan bertahap yaitu tahap I atau siklus I kemudian dilanjutkan ke Tahap II atau siklus II, untuk penyempurnaan tindakan agar memperoleh hasil sesuai yang diharapkan yaitu anak kelompok B TK Negeri Pembina Denpasar untuk meningkatkan motorik halus

Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian tindakan. Oleh karenanya, rancangan yang khusus untuk sebuah penelitian tindakan sangat diperlukan. Penelitian tindakan didasarkan pada filosofi bahwa setiap manusia tidak suka atas hal-hal yang statis, tetapi selalu menginginkan sesuatu yang lebih baik. Peningkatan diri untuk hal yang lebih baik ini dilakukan terus menerus sampai tujuan tercapai (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006: 67).

Untuk penelitian ini penulis memilih rancangan penelitian tindakan

yang disampaikan oleh Arikunto, Suharsimi, 2007 seperti terlihat pada gambar berikut:



Gambar: 01 Alur Penelitian Tindakan Kelas (dalam Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006: 74)

Prosedur PTK.

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti membuat RPP, berkonsultasi dengan teman sejawat membuat instrumen. Pada tahap menyusun rancangan diupayakan ada kesepakatan antara guru dan sejawat. Rancangan dilakukan bersama antara peneliti yang akan melakukan tindakan dengan guru lain yang akan mengamati proses jalannya tindakan. Hal tersebut untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan pengamatan yang dilakukan.

Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan pembelajaran di kelas. Pada tahap ini guru peneliti giat melakukan tindakan menggunakan permainan kartu angka. Rancangan tindakan tersebut sebelumnya telah dilatih untuk dapat diterapkan di dalam kelas sesuai dengan

skenario. Skenario dari tindakan diupayakan dilaksanakan dengan baik dan wajar.

Pengamatan atau observasi

Tahap ini sebenarnya berjalan bersamaan dengan saat pelaksanaan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi, keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Pada tahap ini, guru yang bertindak sebagai peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan tes prestasi belajar yang telah tersusun, termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Refleksi

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

Refleksi dalam PTK mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan: perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga permasalahan dapat teratasi.

Adapun Subjek penelitian ini adalah semua anak kelompok B Tk Negeri Pembina Denpasar semester I tahun 2017/2018. Objek penelitian ini adalah peningkatan kemampuan motorik halus setelah diterapkan permainan kelompok melempar dan menangkap bola.

Penelitian ini dilakukan dari bulan Juli s/d Desember tahun 2017. Metode yang digunakan untuk menganalisa data hasil penelitian ini adalah tes prestasi belajar. Instrumen yang digunakan adalah tes. Indikator yang diusulkan dalam keberhasilan penelitian ini adalah pada siklus I mencapai nilai rata-rata kelas 60 dengan ketuntasan belajar 80 % dan pada siklus II mencapai nilai rata-rata kelas 60 atau lebih dan ketuntasan belajar minimal 80%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, akan dipaparkan data yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini secara rinci berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Negeri Pembina Denpasar.

Hasil Data Awal

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 01. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar Tahun pelajaran 2017/2018 Denpasar Siklus Awal

No	L/P	Nama Anak	KLP	Kemampuan Kognitif	Skor nilai	Persentase (%)	Kategori
1.	P		B2	Sering	8	53%	Mampu
2.				Selalu	7	47%	Kurang Mampu
3.				Jarang	9	60%	Kurang mampu
4.				Sering	10	67%	Mampu
5.				Selalu	8	53%	Kurangmampu
6.				Sering	10	67%	Mampu
7.				Sering	8	53%	Mampu
8.				Jarang	7	47%	Tidak mampu

Siklus I

Rencana Tindakan I

Hasil yang didapat dari kegiatan perencanaan meliputi:

- a. Menyusun RPPH mengikuti alur metode permainan kartu angka
- b. Menyiapkan bahan-bahan pendukung pembelajaran seperti kartu angka dan alat pelajaran lainnya
- c. Membaca teori-teori tentang metode permainan kartu angka untuk dapat dilaksanakan dengan benar di lapangan
- d. Membuat soal-soal penilaian yang berhubungan dengan kompetensi dasar
- e. Mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan membantu proses pembelajaran
- f. Membaca dengan baik pedoman-pedoman yang diberikan oleh Departemen pendidikan dalam menyusun perencanaan agar mampu nanti melakukan pembelajaran sesuai harapan
- g. Menyusun materi pembelajaran

Pelaksanaan Tindakan I

- a. Membawa semua persiapan ke kelas

- b. Memulai pelaksanaan pembelajaran dengan pembelajaran pendahuluan yaitu: mengucapkan salam, melakukan absensi, memotivasi siswa agar giat belajar, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran serta cakupan materi yang sedang diajarkan
- c. Melakukan pembelajaran inti explorasi dengan cara: (1) Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber; (2) Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain; (3) Memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya; (4) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- d. Memfasilitasi peserta didik melakukan permainan kartu angka.
- e. Melakukan pembelajaran inti elaborasi dengan cara: (1) Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna; (2) Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis; (3) Memberi kesempatan untuk

- berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa rasa takut; (4) Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- f. Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
 - g. Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
 - h. Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan variasi; kerja individual maupun kelompok;
 - i. Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
 - j. Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
 - k. Melakukan pembelajaran inti konfirmasi dengan cara: (1) Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik, (2) Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber; (3) Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.
 - l. Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar;
 - m. Membantu menyelesaikan masalah;
 - n. Memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi;
 - o. Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh;
 - p. Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.
 - q. Melakukan kegiatan pembelajaran penutup dengan cara: (1) Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran; (2) Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram; (3) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; (4) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; (5) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
 - r. Mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup
 - s. Melakukan penilaian proses Observasi/Pengamatan Siklus I

Pengamatan dilakukan setelah proses pembelajaran dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan memberikan tes prestasi belajar. Dalam pengamatan ini peneliti mengawasi anak dengan ketat agar tidak ada siswa yang bekerjasama dalam mengerjakan soal. Hasil pengamatan pada siklus I penelitian sampaikan pada tabel berikut.

Tabel 02. Kemampuan kognitif anak kelompok B TK Negeri Pembina Denpasar Semester I Tahun pelajaran 2017/2018 Siklus I

No	L/P	Nama Anak	KLP	Kemampuan Kognitif	Skor nilai	Persentase (%)	Kategori
1.	P		B2	Sering	12	50%	Mampu
2.				Selalu	11	57%	Kurang Mampu
3.				Jarang	14	56%	Mampu
4.				Sering	12	60%	Mampu
5.				Selalu	13	63%	Mampu
6.				Sering	15	50%	Mampu
7.				Sering	15	50%	Mampu
8				Jarang	12	60%	Mampu
9				Sering	15	50%	Mampu
10				Sering	10	50%	Mampu
11				Selalu	10	67%	Kurang Mampu

Refleksi Siklus I

Refleksi merupakan kajian secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan. Refleksi menyangkut analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan (Hopkin, 1993 dalam Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006: 80).

Analisis kuantitatif kemampuan Kognitif anak siklus I

1. Rata-rata (mean) dihitung dengan:
13,5

2. Median (titik tengahnya) dicari dengan mengurut data/nilai siswa dari yang terkecil sampai terbesar. Setelah diurut apabila jumlah data ganjil maka mediannya adalah data yang ditengah. Kalau jumlahnya genap maka dua data yang di tengah dijumlahkan dibagi 2 (dua). Untuk median yang diperoleh dari data siklus I dengan menggunakan cara tersebut adalah: 12
3. Modus (angka yang paling banyak/paling sering muncul) setelah diascending/diurut angka tersebut adalah: 10 dan 12

Siklus II

Rencana Tindakan II

Hasil yang didapat dari kegiatan perencanaan meliputi:

- a. Menyusun RPP mengikuti alur model permainan kartu angka
- b. Menyiapkan bahan-bahan pendukung pembelajaran seperti alat peraga kartu angka
- c. Membaca teori-teori tentang model permainan kartu angka untuk dapat dilaksanakan dengan benar di lapangan
- d. Membuat soal-soal penilaian yang berhubungan dengan kompetensi dasar
- e. Mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan membantu proses pembelajaran
- f. Membaca dengan baik pedoman-pedoman yang diberikan oleh Departemen pendidikan dalam menyusun perencanaan agar mampu

nanti melakukan pembelajaran sesuai harapan

g. Menyusun materi pembelajaran

Pelaksanaan Tindakan II

- a. Membawa semua persiapan ke kelas
- b. Memulai pelaksanaan pembelajaran dengan pembelajaran pendahuluan yaitu: mengucapkan salam, melakukan absensi, memotivasi siswa agar giat belajar, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran serta cakupan materi yang sedang diajarkan
- c. Melakukan pembelajaran inti eksplorasi dengan cara: (1) Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber; (2) Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain; (3) Memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya; (4) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan (5) Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.
- d. Melakukan pembelajaran inti elaborasi dengan cara: (a) Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;

(b) memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis; (c) Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa rasa takut; (d) Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif; (e) Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar; (f) Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok; (g) Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan variasi; kerja individual maupun kelompok; (h) Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan; (i) Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

- e. Melakukan pembelajaran inti konfirmasi dengan cara: (1) Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik, (2) Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber,
- f. Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang

- bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.
- g. Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar;
 - h. Membantu menyelesaikan masalah;
 - i. Memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi;
 - j. Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh;
 - k. Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.
 - l. Melakukan kegiatan pembelajaran penutup dengan cara: (1) Bersamaan dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran; (2) Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram; (3) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; (4) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; (5) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

- m. Mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup
- n. Melakukan penilaian proses

Observasi/Pengamatan II

Hasil pengamatan pada siklus II penelitian sampaikan pada tabel berikut.

Tabel 03 Kemampuan kognitif anak TK Negeri Pembina Denpasar Semester I Tahun pelajaran 2017/2018 Siklus II

No	L/P	Nama Anak	KLP	Kemampuan Kognitif	Skor nilai	Persentase (%)	Kategori
1.	P		B2	Sering	21	73%	Sangat Mampu
2.				Selalu	21	87%	Sangat Mampu
3.				Jarang	25	78%	Sangat Mampu
4.				Sering	29	81%	Sangat Mampu
5.				Selalu	24	85%	Sangat Mampu
6.				Sering	28	87%	Sangat Mampu
7.				Sering	21	75%	Sangat Mampu
8.				Jarang	21	75%	Sangat Mampu
9.				Sering	25	78%	Sangat Mampu
10.				Sering	29	81%	Sangat Mampu
11.				Selalu	24	85%	Sangat Mampu
12.				Sering	28	87%	Sangat Mampu
13.				Sering	28	87%	Sangat Mampu
14.				Selalu	29	81%	Sangat Mampu
15.				Selalu	27	75%	Sangat Mampu
Jumlah					370,5	1233%	
Rata-rata					24,7	82,2%	

Refleksi Siklus II

Analisis kuantitatif Prestasi belajar siswa siklus II

1. Rata-rata (mean) dihitung dengan: 24,7
2. Median (titik tengahnya) dicari dengan mengurut data/nilai siswa dari yang terkecil sampai terbesar. Setelah diurut apabila jumlah data ganjil maka mediannya adalah data yang ditengah. Kalau jumlahnya genap maka dua data yang di tengah dijumlahkan dibagi 2 (dua). Untuk median yang diperoleh dari data siklus I dengan menggunakan cara tersebut adalah: 21

3. Modus (angka yang paling banyak/paling sering muncul) setelah *diascending*/diurut. Angka tersebut adalah: 25

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, untuk menandai akhir dari penulisan laporan ini dapat ditarik kesimpulan penting sebagai jawaban atas masalah-masalah penelitian yang telah dikemukakan di awal penelitian, sebagai berikut: (1) Pemicu rendahnya prestasi belajar ada pada faktor-faktor seperti metode yang digunakan guru, sehingga penggunaan atau penggantian metode konvensional menjadi metode-metode yang sifatnya konstruktivis sangat diperlukan, akibatnya peneliti mencoba model pembelajaran Tematik dengan Pendekatan Sainstifik sebagai upaya untuk dapat memecahkan permasalahan yang ada di sekolah. (2) penerapan model permainan kartu angka terbukti bisa meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Negeri Pembina Denpasar Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018 terhadap materi pokok pembelajaran “ Permainan kartu angka”. Peningkatannya terhadap kemampuan kognitif anak yang semula dari data awal diperoleh hasil 8 % yang menunjukkan bahwa kemampuan anak masih tergolong

rendah. Setelah tindakan pada siklus I hasil tersebut meningkat menjadi 13,5%. Setelah pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan dari 13,5%. pada siklus pertama meningkat menjadi 24,7% pada siklus kedua, suatu peningkatan yang boleh dibilang cukup signifikan. Sementara peningkatannya terhadap ketuntasan belajar siswa sangat signifikan, dari 56,.% yang belum tuntas pada data awal menjadi 57,8% siklus pertama dan menjadi 82,2% pada siklus kedua. Itu artinya, penerapan model Pembelajaran permainan kartu angka sampai akhir siklus kedua terbukti berhasil menuntaskan pembelajaran 82,2% dari 15 siswa subyek penelitian. (3) Dari semua data pendukung pembuktian pencapaian tujuan pembelajaran dapat disampaikan bahwa model pembelajaran permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Negeri Pembina Denpasar semester I Tahun pelajaran 2017/2018

Saran

Berdasarkan hasil-hasil temuan penelitian tersebut, dapatlah kiranya di sarankan di sini, utamanya kepada sejawat guru - guru TK lainnya agar:

1. Mengupayakan sedapat mungkin penerapan model Pembelajaran di

sekolah harus Berbasis Masalah untuk merangsang rasa ingin tahu dari siswa, untuk melatih daya nalar dan sikap kritis mereka, untuk membangkitkan motivasi belajar mereka, serta untuk memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi mereka, dengan cara menghadapkan mereka pada permasalahan-permasalahan hidup nyata yang terjadi di sekeliling mereka, dan dengan memberikan tantangan kepada mereka untuk turut serta ambil bagian dalam upaya pemecahan masalah-masalah tersebut. Sehingga dengan begitu, siswa akan merasakan kebermanaknaan dari apa yang sedang dipelajari, dan belajar benar-benar dirasakan sebagai sesuatu yang menyenangkan tidak sebaliknya sebagai sesuatu yang menjemukan dan membosankan.

2. Kepala sekolah sebagai manajer dan *Top Leader* di suatu lembaga sekolah, dengan jiwa kepemimpinannya hendaknya bisa mendorong, merangsang, dan menciptakan suasana yang kondusif, syukur-syukur mau berupaya untuk memfasilitasi para guru bawahannya yang berinisiatif untuk mengembangkan kreativitas dan profesionalismenya sebagai guru. Sehingga dengan begitu, proses pembelajaran di sekolah benar-benar bisa dilaksanakan secara aktif,

inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM).

3. Selanjutnya untuk adanya penguatan-penguatan, diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan guna verifikasi data hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Conny R. Semiawan 2002. Belajar dan pembelajaran dalam Taraf Usia Dini. Jakarta: PT Prenhallindo

Departemen Pendidikan Nasional Kurikulum 2004. Standar Kompetensi TK. Jakarta :

Depdiknas 2004. Penilaian Pembelajaran Matematika Bentuk Tes. Jakarta

F.J Monks – A.M.P Knoer dan Siti Rahayu Haditono. 2006. Psikologi Perkembangan. Yogyakarta : (UGM) University Gadjah Mada Press.

Kunandar 2008 Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Musfiroh Tadkiroatun 2008. Pengembangan kecerdasan Majemuk. Jakarta.

Netra, I.B 1979. Metodologi Penelitian Singaraja : Biro Penerbit FKIP UNUD.

Rindjin Ketut 1980. Petunjuk Penyusunan Karangan Ilmiah (Makalah, Skripsi dan Tesis) Singaraja : FKIP Unud.

Rochati Wiriarmaja. 2005. Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suharsimi Arikunto. 2006. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara.

Suryadi. 2007. Cara Efektif Memahami
Prilaku anak Usia Dini. Jakarta:
EDSA Mahkota.

The Liang Gie. 1980. Pendidikan Dasar.
Bali : Depdikbud Propinsi Bali.

Wardani, 2007. Penelitian Tindakan
Kelas. Jakarta: Universitas
Terbuka.

[www. Cerdas. Com / katalogdetil](http://www.Cerdas.Com/katalogdetil))