MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA ANAK KELOMPOK A TK GOTONG ROYONG DESA KARANGTALUN KECAMATAN KRAS KABUPATEN KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PG-PAUD

Oleh :

SITI MIFTAHUR ROHMAH

NPM : 11.1.01.11.0183

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

SITI IMRO'ATUS SHOLEHAH

NPM : 11.1.01.11.0250

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN RODA PUTAR PADA ANAK KELOMPOK USIA 3-4 TAHUN PAUD PKK PURWODADI KECAMATAN RINGINREJO KABUPATEN KEDIRI

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang skripsi Program Studi PG PAUD

FKIP UNP KEDIRI

Tanggal : 18 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
INTAN PRASTIHASTARI WIJAYA,M.Pd, M.Psi	**Drs. KUNTJOJO,M.Pd, M.Psi**
NIDN. 0729078402	**NIDN. 0717015501**

ii

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh

Siti Miftahur Rohmah
NPM : 11.1.01.11. 0183

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA ANAK KELOMPOK A TK GOTONG ROYONG DESA KARANGTALUN KECAMATAN KRAS KABUPATEN KEDIRI

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal : 27 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd (.....)
2. Penguji I : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi (.....)
3. Penguji II : Drs. Kuntjojo, M.Pd, M.Psi (.....)

Mengetahui
Dekan FKIP,

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN.0716046202

iii

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA ANAK KELOMPOK A TK GOTONG ROYONG DESA KARANGTALUN KECAMATAN KRAS KABUPATEN KEDIRI

SITI MIFTAHUR ROHMAH

NPM : 11.1.01.11.0183

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Siti.miftahurrohmah@yahoo.co.id

Intan Prastihastari Wijaya M.Pd M.Psi dan Kuntjojo M.Pd M.Psi

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran mengenal bilangan 1-10 masih rendah. Akibatnya anak-anak merasa bosan bila melakukan kegiatan mengenal bilangan 1-10. Hal tersebut Nampak dari motivasi belajar siswa yang masih rendah, dan pada akhirnya hasil belajarnya pun juga rendah.

Permasalahan pada penelitian ini adalah: (1) bagaimana guru menggunakan media permainan bowling untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak?. (2) Apakah kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan media permainan bowling?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian siswa TK Gotong Royong Desa Karangtalun Kecamatan Kras Kabupaten Kediri, observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, unjuk kerja dan tes hasil belajar siswa.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) melalui siklus tindakan, pembelajaran dapat ditemukan langkah-langkah yang efektif dalam penerapan media permainan bowling untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. (2) melalui siklus tindakan, penerapan media permainan bowling terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak.

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis, dan hasil-hasil pengujian selanjutnya disimpulkan bahwa: pemaparan media permainan bowling dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Gotong Royong Desa Karangtalun Kecamatan Kras Kabupaten Kediri. Dan juga direkomendasikan bagi guru TK dalam pengembangan kemampuan mengenal bilangan 1-10, apa yang sudah peneliti lakukan bisa dijadikan pilihan tindakan.

Kata Kunci : motivasi, hasil belajar.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan pada jalur formal yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai 6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar (Depdiknas, 2005). Usia ini merupakan masa peka karena anak mulai sensitive dalam menerima rangsangan dari luar dan upaya mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Jadi masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan- kemampuan materi pengembangan yang ada di Taman Kanak- Kanak (TK).

Materi pengembangan di Taman Kanak- Kanak (TK) meliputi pengembangan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar meliputi kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, seni (Depdiknas,2005) . Sedangkan hasil observasi peneliti di kelomok A TK Gotong Royong karangtalun Tahun Ajaran 2014/2015 kemampuan mengenal bilangan anak-anak masih rendah. Anak-anak kelompok masih sulit membedakan, mengurutkan dan menyebutkan angka 1-10.

Menurut kurikulum pembelajaran di TK (Depdiknas, 2005) ,penyajian dalam kegiatan belajar mengajar untuk anak usia Taman Kanak-kanak adalah *learning through playing* yaitu belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Setiap materi yang diajarkan harus dilakukan melalui bermain. Upaya pengembangan yang meliputi pembentukan perilaku, kemampuan bahasa, kognitif 1 oric, dan seni harus dilakukan melalui pembelajarn yang dilakukan. Dengan bermain anak memiliki kesempatanuntuk bereksplorasi menemukan sesuatu yang baru, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain juga membantu anak mengenal diri sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Disamping bermain, situasi belajar yang disajikan harus menarik dan menyenangkan untuk anak-anak, karena bias merangsang mereka untuk belajar secara optimal. Setiap materi pengembangan yang diajarkan harus disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak, oleh karena itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang ada di jalur pendidkan sekolah, sebagaimana ditetapkan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 ayat 3 yang menyatakan "Pendidikan anak usia dini pada pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) dan atau Raudatul Atfhal (RA) dan bentuk lain yang sederajat". Salah satu bentuk awal pendidikan sekolah yang dikenal oleh anak usia dini adalah Taman Kanak-kanak. Dalam ayat yang sama disebutkan pula bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Menurut Nurdiana (2006:17) pada masa ini anak memiliki potensi atau kekuatan seperti intelegensi, emosi, imajinasi, kemampuan, spiritual, social dan fisik yang sedang tumbuh dan berkembang secara pesat dan sensitif, dan merupakan individu yang unik, aktif dan dinamis.

Maka dari itu, pendidik perlu menciptakan situasi pendidikan yang kondusif, yaitu mampu memberikan rasa aman, tentram dan menyenangkan bagi anak. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan dan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, media yang menarik serta mudah dipahami peserta didik. Melalui kegiatan bermain peserta didik diajak untuk bereksplorasi menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran jadi menyenangkan.

Keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Dengan kata lain pengembangan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika, lebih lanjut di Sekolah Dasar, seperti mengenalkan konsep bilangan melalui berbagai alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Adapun fungsi alat permainan yaitu untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca indranya secara aktif. Cara-cara yang dapat dilakukan di Taman Kanak-kanak dalam pengenalan konsep bilangan antara lain dengan menggunakan sarana pendukung yang berupa media atau alat peraga atau alat

permainan yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus dapat memberikan informasi atau menghasilkan pengertian, memberi kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak. Selain itu dapat juga dengan menggunakan metoda yang bervariasi (Sudono, 1995:8).

Namun kenyataan di lapangan peneliti menyadari bahwa anak belum memiliki kemampuan yang optimal dalam mengenal konsep bilangan, hal ini terlihat dalam membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda), menghubungkan dan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda dan mengelompokkan benda menurut warna. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut, seorang guru harus mengerti cara berfikir anak, menghargai pengalaman dan memahami bagaimana anak mengatasi suatu persoalannya. Dengan dem,ikian guru hendaknya menyediakan dan memberikan materi sesuai taraf perkembangan anak agar dapat membantu cara berfikir dalam membentuk pengetahuan, serta menggunakan metode dan media yang bervariasi untuk mengembangkan seluruh kemampuan dasar yang dimilikinya.

Di TK Gotong Royong Desa Karangtalun Kecamatan Kras Kabupaten Kediri khususnya anak kelompok A sebelum diadakannya penelitian menunjukkan bahwa masih rendahnya nilai kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak. Dalam kegiatan permainan bowling terdapat 60 % anak yang belum menguasai. Hal ini terbukti dengan adanya 15 anak yang mendapat *11 sebanyak 7 anak, *2 sebanyak 6 anak dan *3 sebanyak 2 anak. Permasalahan ini dikarenakan kurangnya minat anak dalam kegiatan permainan bowling, serta anak menganggap bahwa permainan bowling merupakan permainan yang sulit untuk dilaksanakan.

Dari uraian di atas maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **"Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Bowling Pada Anak kelompok A TK Gotong Royong Desa Karangtalun Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015.**

II. Prosedur Penelitian

A. Subjek dan Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Anak Kelompok A TK Gotong Royong Karangtalun Kecamatan Kras Kabupaten

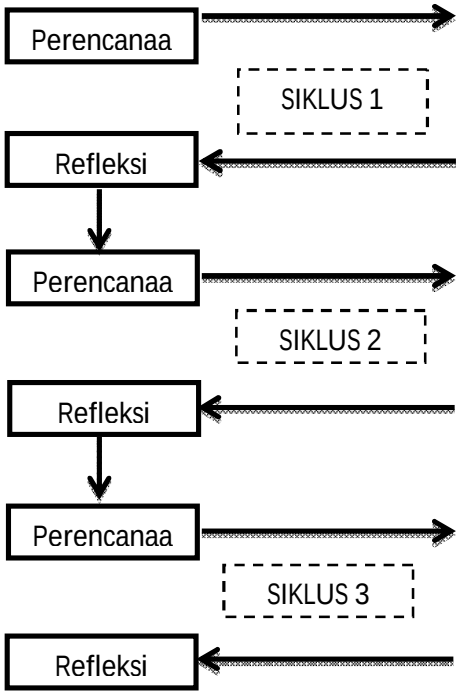
Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015 yang beralamatkan di Desa Karangtalun Kecamatan Kras Kabupaten Kediri, yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Alasan dipilihnya kelompok ini adalah karena penelitian mengajar di kelompok tersebut.

2. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Gotong Royong Karangtalun Kecamatan Kras Kabupaten Kediri. Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan, yaitu mulai bulan Oktober 2014 sampai dengan bulan Maret tahun 2015. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender pendidikan sekolah, karena penelitian tindakan kelas memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah suatu langkah-langkah yang dilakukan untuk melaksanakan suatu penelitian. Tahap-tahap penelitian dalam masing-masing tindakan terjadi secara berulang-ulang yang akhirnya menghasilkan beberapa tindakan dalam penelitian tindakan kelas. Tahap-tahap rersebut membentuk spiral. Tindakan penelitian yang bersifat spiral tersebut dengan jelas, digambarkan oleh Hopkins (dalam Muslich 2010) sebagai berikut :



Gambar : 3.1 Bagan Siklus PTK

Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Langkah-langkah tersebut merupakan satu siklus atau satu putaran, artinya sesudah langkah ke-4 lalu melaksanakan ke siklus 2 dengan keempat langkah yang sama dan seterusnya.

Jumlah siklus yang direncanakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 3 siklus dengan tindakan kegiatan pembelajaran sebagai berikut :

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

1) Peneliti menganalisis kurikulum TK melalui program semester
2) Membuat rencana kegiatan mingguan (RKM)

3) Membuat rencana kegiatan harian (RKH)
4) Menyiapkan media pembelajaran berupa alat permainan bowling
5) Membuat lembar kegiatan
6) Membuat instrumen penelitian

b. Tahap Pelaksanaan
1) Anak dibagi menjadi 3 kelompok
2) Guru menerangkan cara menggunakan media
3) Anak diajak melaksanakan kegiatan bermain bowling
4) Secara berpasangan anak bergantian mendemonstrasikan keterampilan berhitung dengan menggunakan media bowling
5) Kegiatan dilanjutkan dengan membagikan lembar kegiatan untuk dikerjakan anak
6) Selama anak melakukan kegiatan guru berkeliling dan melakukan penilaian dan bimbingan seperlunya
7) Guru dan teman sejawat melakukan observasi

c. Tahap Pengamatan

Hal-hal yang akan diamati adalah :
1) Kesesuaian metode pembelajaran dengan tujuan kegiatan
2) Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran
3) Kesesuaian model pembelajaran dengan tingkat perkembangan anak
4) Keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran
5) Perhatian anak terhadap guru dan materi pembelajaran

d. Tahap Refleksi

Keberhasilan dalam penelitian dapat dilihat apabila :
1) 95% ketepatan dalam memahami peraturan permainan bowling
2) 90% ketepatan menghitung biji bowling

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Peneliti membuat perencanaan tindakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran tetap menggunakan permainan bowling dan berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

c. Tahap Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan lebih tajam terhadap partisipasi anak dalam pembelajaran dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus pertama.

d. Tahap Refleksi

Melaksanakan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan hasil pembelajaran pada siklus kedua.

3. Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Peneliti membuat perencanaan tindakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran tetap menggunakan permainan bowling dan berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua.

c. Tahap Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan lebih tajam terhadap partisipasi anak dalam pembelajaran dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus kedua.

d. Tahap Refleksi

Melaksanakan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan hasil pembelajaran pada siklus ketiga, kemudian menganalisis dan membuat kesimpulan tentang keberhasilan penggunaan permainan bowling untuk meningkatkan konsep mengenal bilangan 1-10.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang Diperlukan

a. Data tentang kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A TK Gotong Royong Karangtalun Kras Kediri

b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan

2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Data tentang kemampuan anak dalam mengenal angka pada anak kelompok A TK Gotong Royong Desa Karangtalun Kecamatan Kras Kabupaten Kediri dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja menggunakan pedoman unjuk kerja sebagai berikut:

Tabel 3.1

RUBRIK UNJUK KERJA (PEDOMAN PENILAIAN)	
1. Subjek yang dinilai	Anak kelompok A TK Gotong Royong Desa Karangtalun Kecamatan Kras Kabupaten Kediri
2. Kemampuan yang dinilai	Kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui permainan bowling
3. Indikator	Menyebutkan angka
4. Teknik penelitian	Unjuk kerja
5. Prosedur	a. Guru memberikan penjelasan tentang tata cara permainan bowling. b. Guru meminta anak untuk maju satu persatu. c. Guru meminta anak untuk menyebutkan bilangan pada pin bowling yang jatuh. d. Guru memberikan bimbingan pada anak yang memerlukan. e. Guru memberi nilai.
6. Kriteria penilaian	a. Anak mendapat bintang empat jika dapat mengenal bilangan 1-10 dengan benar tanpa bantuan guru b. Anak mendapat bintang tiga jika dapat mengenal bilangan 1-10 tanpa bantuan guru

	c. Anak mendapat bintang dua jika dapat mengenal bilangan 1-10 dengan bantuan guru d. Anak mendapat bintang satu jika belum dapat mengenal bilangan 1-10 dan masih perlu bantuan guru

b. Tabel observasi yang digunakan guru dalam pembelajaran pada siklus I, siklus II dan siklus III seperti di bawah ini :

Tabel 3.2

Format Observasi Anak dan Guru dalam Proses Pembelajaran

No.	Aspek yang diobservasi	Baik	Cukup	Kurang	Ket
1.	Metode yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan kegiatan.				
2.	Kegiatan pembelajaran anak sesuai dengan tingkat perkembangan.				
3.	Penggunaan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran.				
4.	Pemberian motivasi pada anak dalam kegiatan pembelajaran.				
5.	Kegiatan pembelajaran dapat memusatkan perhatian anak.				
6.	Cara penyampaian materi dapat diterima anak didik.				
7.	Anak mendengarkan penjelasan yang diberikan guru.				
8.	Anak mengajukan pertanyaan jika mengalami kesulitan.				
9.	Anak senang jika guru memberi contoh.				
10.	Anak mengikuti contoh yang diberikan guru dengan baik.				
11.	Anak menyelesaikan pekerjaan dengan baik dan selesai.				

Keterangan :

Item Penilaian Observasi Guru

1. Metode yang digunakan dalam penjelasan sesuai dengan tujuan kegiatan.

   Baik : Guru menggunakan metode sesuai dengan rencana pembelajaran dan tujuan

   Cukup : Guru menggunakan metode tidak sesuai dengan rencana pembelajaran dan tujuan, ada salah satu metode yang belum digunakan

   Kurang : Guru menggunakan metode tidak sesuai dengan rencana pembelajaran dan tujuan, hanya menggunakan sebagian metode yang ditetapkan

2. Kegiatan pembelajaran anak sesuai dengan tingkat perkembangan

Baik : Kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Cukup : Kegiatan yang dilaksanakan hampir sesuai dengan rancangan yang dibuat tetapi masih ada salah satu kegiatan yang tidak sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Kurang : Kegiatan yang dilaksanakan tidak sesuai dengan tingkat perkembangan anak

3. Penggunaan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran

Baik : Guru dalam mengajar sudah menggunakan alat peraga (permainan bowling dengan media bowling) dan semua anak diberi kesempatan untuk berperan aktif

Cukup : Guru dalam mengajar sudah menggunakan alat peraga (permainan bowling dengan media bowling) tetapi hanya sebagian anak yang diberi kesempatan menggunakannya

Kurang : Guru dalam mengajar sudah menggunakan alat peraga (permainan bowling dengan media bowling) tetapi anak tidak diberi kesempatan untuk berperan dalam menggunakannya

4. Pemberian motivasi pada anak dalam kegiatan pembelajaran

Baik : Guru memberikan dorongan dan motivasi pada anak secara klasikal

Cukup : Guru memberikan dorongan dan motivasi pada anak belum menyeluruh hanya sebagian

Kurang : Guru memberikan dorongan dan motivasi hanya pada beberapa anak

5. Kegiatan pembelajaran dapat memusatkan perhatian anak

Baik : Dalam kegiatan pembelajaran semua anak sudah tertarik dengan kegiatan pembelajaran

Cukup : Dalam kegiatan pembelajaran semua anak sudah mulai kenal dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran

Kurang : Dalam kegiatan pembelajaran ada sebagian anak yang belum tertarik

6. Cara penyampaian materi dapat diterima anak didik

Baik : Dalam penyampaian materi jelas, bahasa sederhana,

dan mudah dipahami, materi disampaikan secara mendetail

Cukup : Dalam penyampaian materi jelas, bahasa sederhana, dan mudah dipahami tetapi belum mendetail

Kurang : Penyampaian materi terlalu cepat sehingga 50% anak belum paham

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif dengan membandingkan ketuntasan belajar (persentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan yaitu tindakan siklus I, siklus II dan siklus III.

Adapun langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

1. Menghitung persentase anak yang mendapat bintang 1, bintang 2, bintang 3, dan bintang 4 dengan rumus:

   $P = \frac{f}{N}$

   P = Persentase anak yang mendapat bintang tertentu

   F = Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu

   N = Jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah persentase anak yang mendapatkan bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III. Dimana kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah siklus III ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%)

E. Rencana Jadwal Penelitian

Alokasi penulisan skripsi dan pelaksanaan penelitian adalah 6 bulan yang mana sesuai dengan SK Dekan FKIP No. 1645/C/FKIP-UNP/IX/2014

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pembahasan

Berdasarkan analisa pengelolaan data, dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan pada akhir proses siklus I mencapai (63,7 %). Hal ini menunjukkan bahwa daya serap pada siklus I belum mencapai hasil yang baik. Dalam hal ini guru sudah berusaha, namun masih banyak kelemahan-kelemahan yang terjadi dalam proses pembelajaran diantaranya anak didik masih ragu-ragu dan belum bisa memahami kegiatan pembelajaran secara maksimal dalam menggunakan media permainan bowling serta ketepatan anak dalam menyebutkan angka belum maksimal.

Pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan media permainan bowling dan pemberian contoh di sini mulai mengalami peningkatan sebesar 81,8 %, namun masih ada kelemahan-kelemahan dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus II ini anak didik mulai mengerti cara menggunakan media dengan baik, namun dalam menyebutkan angka masih terdapat anak yang masih bingung untuk menyebutkan angka pada pin yang jatuh, sehingga guru membimbing anak untuk menyebutkan angka yang sesuai dengan pin bowling yang jatuh.

Adapun proses pembelajaran pada siklus III sudah mengalami peningkatan sebesar 100 %. Hal ini sudah sesuai harapan, dan juga anak didik sudah mempu melakukan kegiatan sesuai dengan perintah yang diberikan oleh guru serta dalam melakukan kegiatan tanpa bantuan dari guru.

2. Pengambilan Keputusan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil belajar anak didik dari Pra Tindakan sampai dengan Tindakan Siklus III dapat dijelaskan melalui table berikut:

Tabel 4.10

Hasil Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Bowling Para Tindakan Sampai Tindakan Siklus III Anak Kelompok A TK Gotong Royong Desa Karangtalun Kecamatan Kras Kabuipaten Kediri

No	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Bintang 1	66,7 %	46,6 %	6,8 %	-
2	Bintang 2	33,3 %	26,6 %	20 %	-
3	Bintang 3	-	20 %	26,6 %	20 %
4	Bintang 4	-	6,8 %	46,6 %	80 %
Jumlah		100 %	100 %	100 %	100 %

Berdasarkan data di atas, prosentase hasil penilaian kemampuan berhitung anak kelompok A TK Gotong Royong Desa Karangtalun Kecamatan Kras Kabuipaten Kediri, dapat dijelaskan bahwa pada Pra Tindakan prosentase bintang 1 sebesar 66,7 %, prosentase bintang 2 sebesar 33,3 %, tidak ada anak didik yang mendapat bintang 3, dan tidak ada anak didik yang mendapat bintang 4.

Pada tindakan siklus I prosentase bintang 1 sebesar 46,6 %, prosentase bintang 2 sebesar 26,6 %, prosentase bintang 3 sebesar 20 %, prosentase bintang 4 sebesar 6,8 %. Adapun pada tindaka siklus II prosentase bintang 1 sebesar 6,8 %,

prosentase bintang 2 sebesar 20 %, prosentase bintang 3 sebesar 26,6 %, prosentase bintang 4 sebesar 46, 6 %. Dan pada tindakan siklus III tidak ada anak didik yang mendapat bintang 1, tidak ada anak didik yang mendapat bintang 2, prosentase bintang 3 sebesar 20 %, prosentase bintang 4 sebesar 80 %.

Perolehan bintang yang didapat oleh setiap anak didik menentukan ketuntasan dan ketidak tuntasan mereka dalam proses pembelajaran. Prosentase ketuntasan belajar dapat dijelaskan melalui table berikut:

Tabel 4.11
Prosentase Ketuntasan Belajar Pra Tindakan Sampai Tindakan Siklus III

No	Tindakan	Prosentase	Kriteria
1	Pra Tindakan	-	Ketuntasan Belajar Minimal 75 %
2	Siklus I	26,6 %	
3	Siklus II	73,4 %	
4	Siklus III	100 %	

Data di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 26,6 % dari Pra Tindakan ke Siklus I, sebesar 46,8 % dari Siklus I ke Siklus II dan 26,6 % dari Siklus II ke Siklus III. Adapun pada Siklus III ketuntasan belajar mencapai 100 %. Berdasarkan data tersebut ketuntasan belajar anak telah terpenuhi yang sekurang-kurangnya 75 %.dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada kelompok A TK Gotong Royong Desa Karangtalun Kecamatan Kras Kabupaten Kediri. Penggunaan media permainan bowling untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 dinyatakan berhasil, dengan demikian hipotesis dapat diterima.

Kendala Dan Keterbatasan

1. Kendala

Di sini guru sebagai peneliti mengalami kendala dalam penelitian ini, yaitu pelaksanaan tindakan tidak sesuai dengan jadwal yang direncanakan karena banyaknya kegiatan di ruang lingkup TK Gotong Royong, seperti lomba antara gugus, kurang menariknya minat anak didik ketika siklus I, karena pada saat itu model permainan bowling masih sangat sederhana, akhirnya peneliti berinisiatif untuk merancang model permainan bowling dengan memberi berbagai warna dan gambar yang menarik pada bola dan pin bowling.

2. Keterbatasan

Di sini peneliti memiliki keterbatasan dalam melaksanakn

penelitian yaitu dalam hal pengalaman karena peneliti sebelumnya belum pernah melakukan penelitian. Keterbatasan lainnya yaitu dalam hal waktu yang terbatas menjadikan anak kurang dapat bereksperimen secara optimal.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Armai Arief. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Press.

Bahri, Syaiful & Zain, Aswan. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Harjanto. 1997. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Latuheru, John D. 1998. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta : Depdikbud &P2 LPTK.

Mansyur. 1996. *Materi Pokok Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Depdiknas.

Mudhoffir. 1999. *Teknologi Instruksional*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Mulyasa. 2007. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nasution. 1998. *Azas-azas Kurikulum*. Bandung: Jemmars.

Nurdiana, J. 2006. *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*. Bandung : Departemen Pendidikan Nasional.

Purba, Hartono. 2007. *Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. Medan : FT. UNIMED.

Roestiyah, N.K. 1986. *Didaktik Metodik*. Jakarta: PT. Bina Aksara.

Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta : Alfabeta.

Sriningsih. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung : Pustaka Sebelas.

Soetomo. 1993. *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Udin Saud S. 2005. *Perencanaan Pendidikan SuatuPendekatan Komprehensif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Soekartiwi. 1995. *Meningkatkan Efektivitas Mengajar*. Jakarta: Dunia Pustaka Raya.