MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SONDAH PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA KEPUNG VI KECAMATAN KEPUNG KABUPATEN KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri

OLEH :
I S T I A N I
NPM : 11.1.01.11.0227

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

ISTIANI
NPM: 11. 1. 01. 11. 0227

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SONDAH PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA KEPUNG VI KECAMATAN KEPUNG KABUPATEN KEDIRI

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 17 Maret 2015

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

ii

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

ISTIANI
NPM: 11. 1. 01. 11. 0227

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SONDAH PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA KEPUNG VI KECAMATAN KEPUNG KABUPATEN 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

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SONDAH PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA KEPUNG VI KECAMATAN KEPUNG KABUPATEN KEDIRI

ISTIANI

11.1.01.11.0227

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

Istiani@yahoo.co.id

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

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti di TK Dharma Wanita Kepung VI telah ditemukan masalah tentang kemampuan kognitif anak yang masih sangat rendah. Sehingga anak kurang berminat dalam melakukan kegiatan mangenal konsep bilangan, hal ini disebabkan karena media dan metode yang dipergunakan oleh pendidik monoton dan membosankan.
Dengan melalui permainan sondah diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal konsep bilangan sehingga dapat memberi motivasi kepada anak untuk dapat mengembangkan imajinasi dan kreatifitasnya.
Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Kepung VI Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri yang berjumlah 20 anak. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah unjuk kerja.
Peningkatan kemampuan kognitif melalui Permainan Tradisional Sondah, di TK Dharma Wanita Kepung VI Kecamatan Kepung, terbukti dilihat dari hasil penelitian Pada siklus I anak yang mendapat bintang tiga sebanyak 3 anak (41,25%) pada siklus II anak yang mendapat bintang tiga meningkat 9 anak (68,75%) dan pada siklus III anak yang mendapat bintang tigadanempatmeningkat menjadi 18 anak (82,50%).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Permainan sondah mempunyai pengaruh positif yaitu dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak didik yang ditunjukkan dengan unjuk kerja anak didik yang aktif.

Kata kunci : Melalui permainan Tradisional Sonda,Mampu mengembangkan kemampuan konsep bilangan.

I. LATAR BELAKANG

Sejak anak usia dini konsep bilangan perlu diperkenalkan.Pemahaman konsep bilangan berkembang seiring dengan perkembangan waktu dan kesempatan.Dalam pembelajaran di Tk guru sering menunjukkan perasaan kecewa terhadap cara berpikir anak.Kepercayaan diri anak akan berkurang saat mereka harus bersandar pada apa yang tidak mereka ketahui.Pada prinsipnya kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini dapat dikembangkan asalkan guru mengetahui cara-cara yang tepat.Menurut Santoso (2004 : 11) menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak".

Kognitif sangat penting untuk dikenalkan kepada anak usia dini. Namun, dalam pembelajarannya tidak harus dengan teori dan menulis. Anak akan lebih paham bila diajarkan dengan suatu permainan yang sangat menyenangkan. Karena, pada dasarnya anak usia dini itu sangat senang dengan bermain dan bereksperimen. Selain bisa mengembangkan kognitif, dalam permainan ini diusahakanuntuk bisa mengembangkan aspek perkembangan anak.

Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. Bahwa praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini baik jalur formal maupun nonformal sudah seringt dilaksanakan.Istilah-isatilahyangdikenal diantaranya pengembangan kognitif,daya pikir atau pengembangan kecerdasan logika matematika.

Pembelajaran pengenalan konsep bilangan di TK Dharma Wanita Kepung VI Kabupaten Kediri masih rendah dan mengalami kesulitan.Hal ini disebabkan karena kurang tersedianya media pembelajaran yang dapat mendorong anak untuk melakukan kegiatan pengenalan konsep bilangan,di samping itu kurang terbukanya kesempatan untuk bermain dan bereksplorasi dengan bebas serta peran guru,terutama penggunaan metode yang kurang tepat,sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menyenangkan.

Pada kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di TK Dharma Wanita Kepung VI dalam mengenal konsep bilangan1-10 hanya menggunakan media papan tulis.Hal ini sangat mempengaruhi tingkat belajar dalam pembelajaran konsep bilangan 1-10.Ini dibuktikan dengan hasil pekerjaan anak pada tiap tengah semaster.Dari 20 anak

hanya 8 anak yang sudah mampu konsep bilangan 1-10 atau 20 %,sebagian lainya perlu bimbingan guru.Padahal target yang harus dipenuhi dalam kegiatan pembelajaran kognitif khususnya konsep bilangan seharusnya mencapai 75 %.Ternyata anak yang belum mampu menggunakan media jari.

Berdasarkan uraian tersebut diatas,maka penulis bermaksud memecahkan masalah tersebut dengan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) melalui permainan tradisional sondah sebagai upaya mengembangkan kemampuan konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Kepung VI Kabupaten Kediri.

II. METODE

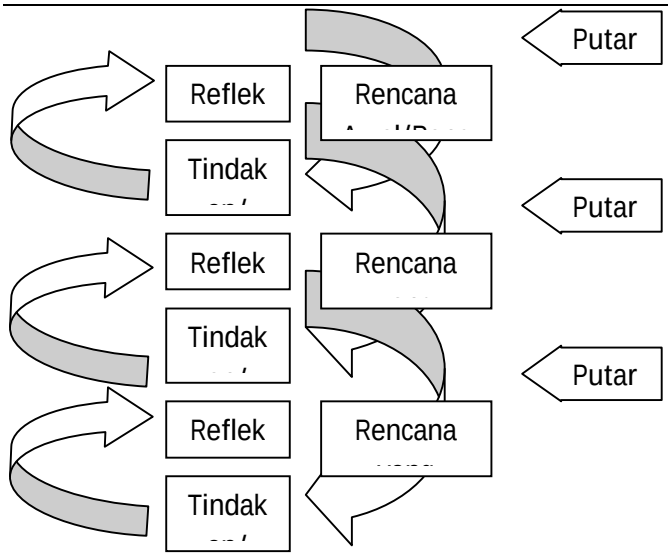
A. Sobjek dan Setting Lokasi

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Kepung VI Tahun ajaran 2014-2015. Sedangkan subjek penelitian ini adalah anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Kepung VI dengan jumlah siswa 20 anak,terdiridari 13 anak perempuan dan7 anaklaki-laki.Alasan penelit imemilih di kelompokA,karena untuk memperbaiki dan mengembangkan kemampuan pada pembelajaran menyebutkan konsep bilangan 1-10.

B. ProsedurPenelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengembangkan proses belajar mengajar dikelas.Metode yang digunakan adalah PTK kolaboratif,model kolaboratif digunakan karena peneliti bekerja sama dengan guru kelas / fasilitator untuk mengobservasi pada saat pembelajaran,model PTK yang digunakan mengacu pada rancangan model Kemmis dan Taggart (1988) dengan 3 siklus,masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu Perencanaan,Pelaksanaan,observasi (pengamatan), refleksi. (Suryanto,2010:14)Model yang dikemukakan Kemmis dan Taggart merupakan pengembangan lebih lanjut dari model Kurt Lewin.Secara mendasar tidak ada perbedaan prinsip antara keduanya.Model ini banyak dipaka ikarena sederhana dan mudah dipahami.Rancangan Kemmis dan Taggart dapat mencakup sejumlah siklus,masing-masing terdiri dari tahap-tahap : Perencanaan (plain), Pelaksanaan dan Pengamatan (act and observe), dan refleksi (reflect).

Dituangkan dalam bentuk gambar,rancangan Kemmis dan Taggart akan tampak sebagai berikut :



Gambar 3.1

SIKLUS PTK

Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis Tanggart(dalam Aqib,2009) Setiap siklus penelitian ini terbagi menjadi 4 tahapan pokok yaitu :

1. Penyusunan rencana tindakan
2. Pelaksanakan tindakan
3. Pengamatan
4. Refleksi

Keempat langkah tersebut merupakan satu siklus atau satu putaran artinya sesudah langkah keempat lalu melaksanakan kesiklus 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 1

1.Penyusunan rencana Tindakan I (perencanaan)

Pada tahapan ini akan dipersiapkan berbagai hal yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas :

a .Rencana perbaikan dalam RKH untuk mengembangkan kemampuan konsep bilangan 1-10

b.Membuat rencana perbaikan pembelajaran.

c.Mempersiapkan media permainan sondah dan sarana pendukung lainnya.

d.Format penilaian kemampuan mengembangkan konsep bilangan 1-10.

2.Pelaksanaan Pada tahapan ini akan dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan dalam Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) melalui Permainan Tradisional Sondah dengan kegiatan sebagai berikut :

a.Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran

b.Guru menjelaskan tentang kegiatan bermain sondah

c.Guru meminta anak untuk melakukan kegiatan bermain sondah

d.Guru memotivasi anak untuk dapat melakukan kegiatan bermain sondah

e.Guru mengamati kegiatan anak

3.Pengamatan

Pada tahapan ini guru atau observer akan melakukan pengamatan terhadap aktifitas belajar anak didik dan membuat catatan tentang hal-hal khusus,baik yang dilakukan guru atau anak didik.

Selama proses pembelajaran berlangsung seperti yang telah direncanakan sebelumnya setiap anak didik diminta untuk melakukan kegiatan yang telah diajarkan.Pengamatan aktifitas anak didik dan pendidik guna mengevaluasi aktifitas pembelajaran dituangkan dalam lembar observasi dan sebagai bahan reflexi pendidik.

4.Refleksi

Pada tahapan ini akan dilakukan analisis data mengenai proses hasil,masalah,dan hambatan yang dijumpai dalam pembelajaran.Selanjut nya hal tersebut akan direfleksikan secara bersama-sama dengan kolaborato rkhususnya berkaitan dengan dampak pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran tersebut.

2.SiklusII

a.Tahap perencanaan

Penelitian membuat perencanaan tindakan berdasarkan hasi lrefleksi Pada Siklus pertama

b.Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran tetap menggunakan kegiatan Permainan Sondah berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

c.Tahap pengamatan

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

d.Tahap refleksi

Melaksanakan refleksi terhadap pelaksanakan pembelajarandan 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 media permainan sondah berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua

c. Tahap pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan lebih tajam terhadap partisipasi anak Didik 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 keberhasil an penggunakan metode unjuk kerja untuk mengembangkan kemampuan konsep bilangan 1-10 dengan melalui permainan tradisional sondah.

C. Teknik danInstrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang di perlukan
   a. Data tentang kemampuan konsep bilangan 1-10 anak kelompok A TK

Dharma Wanita Kepung VI tahun pelajaran 2015-2016.

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

2. Teknik dan instrumen yang digunakan

a. Data tentang konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Kepung VI Tahun pelajaran 2015-2016 dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja menggunakan instrument pedoman / rubric unjuk kerja, sebagai berikut :

1) Subjek yang dinilai : Peserta anak didik kelompok A TK Dharma WanitaKepung VI
2) Kemampuan yang dinilai : Konsep bilangan 1-10
3) Indikator : Mengenal konsep bilangan dengan benda
4) Teknikpenilaian : Unjuk kerja
5) Prosedur :
   (1) Guru menyiapkan tempat permainan sondah,dengan membuat 10 kotak yang diisiangka 1-10
   (2) Anak diajak menghitung banyaknya kotak sesuai urutan angka yang ada pada kotak.
   (3) Guru memberi contoh cara bermain sondah dan peralatan yang dipakai untuk bermain sondah,yaitu gacu(pecahangenteng,keramik)
   (4) Anak secara bergantian melakukan permainan sondah,dengan menggunakan gacu untuk melempar kesetiap kotak yang telah ada angkanya.
   (5) Anak mengingat perolehan angka dari kotak yang diloncati
   (6) Guru memberi tugas kepada salah satu peserta didik untuk membilang dan menyebutkan perolehan angka yang ada pada kotak.
   (7) Guru memberi tugas kepada anak untuk melempar gacuk keara angka yang ditentukan sesuai permintaan guru.
   (8) Guru memberi nilai.
6) Kriteria penilaian :
   (1) Anak mendapat ★★★★bintang empat jika anak mampu mengenal konsep bilangan 1-10 dengan benar dan lancar.
   (2) Anak mendapatkan ★★★bintang tiga jika anak

mampu mengenal konsep bilangan 1-10 dengan benar.

(3) Anak mendapatkan ★ ★ bintang dua jika anak mampu mengenal konsep bilangan 1-10 dengan bantuan guru.

(4) Anak mendapat ★ bintang satu jika anak belum mampu mengenal konsep bilangan 1-10.

b. Data tentang pelaksanakan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar / pedoman sebagai berikut :

Tabel 3.2

Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran

No	Item Observasi	KURANG	CUKUP	BAIK
1	Metode yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan kegiatan			
2	Kegiatan pembelajaran anak sesuai dengan rencana yang ada di RKH			
3	Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan anak			
4	Penilaian dilaksanakan sesuai dengan rencana			
5	Pemberian motivasi pada anak dalam kegiatan pembelajaran			
6	Kegiatan pembelajaran dapat memusatkan perhatian anak			
7	Cara penyampaian materi dapat diterima anak			
Jumlah				

a. Lembar Hasil Belajar

Lembar hasil belajar anak merupakan simbol bintang yang dikerjakan pada setiap siklus yang terdapat setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak. Hasil belajar yang digunakan pada siklus 1 sampai siklus 3 menilai kemampuan anak dalam proses

pembelajaran melalui permainan tradisional sonda.

D. TeknikAnalisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan ,tindakan siklusI,tindakan siklusII,dan tindakan siklus III.

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

1. Menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang 1,bintang 2,bintang 3,dan bintang 4 dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

P :Prosentase anak yang mendapat bintang tertentu

f:Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu

N :Jumlah anak keseluruhan

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

E. Rencana Jadwal Penelitian

Alokasi penulisan skripsi dan pelaksanakan penelitian adalah 6 bulan sesuai dengan SK Dekan FKIP.Buat rencana kegiatan dalam bentuk Gantt Chart.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK "Dharma Wanita Kepung VI" pada kelompok A Semester II Tahun ajaran 2015-2016 dengan materi kegiatan bidang pengembangankognitif .

TK Dharma Wanita Kepung VI adalah suatu TK yang berada di Dsn Kepung Barat Desa Kepung Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri,dengan bangunan gedung berlantai satu yang terdiri dari 4 ruang kelas dan 1 ruang kantor dengan jumlah peserta didik 114.Sebagai obyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok A yang berjumlah 20 anak,yang terdiri dari 13 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Deskripsi peneliti melalui permainan tradisional sondah agar anakdidik dapat aktif dan tertarik serta termotifasi untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang dimiliki anak dengan suasana yang menyenangkan.Personel atau kolabolator

berjumlah satu guru.Sekolah tersebut dipilih sebagai tempat penelitian karena TK DharmaWanita Kepung VI merupakan tempat bertugas peneliti sehingga diyakini peneliti mengetahui dengan baik kondisi siswa tersebut, dengan demikian sangat mendukung peneliti dalam menjalankan tugasnya.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pembelajaran 1 dan alat-alat pembelajaran yang mendukung.

Rencana pembelajaran mengacu pada Rencana Kegiatan Harian yaitu:

Kelompok : A
Semester : II
Hari/Tanggal : Selasa, 03 Februari 2015
Tema : Pekerjaan
Sub Tema : Macam – macam pekerjaan
Lingkup Perkembangan : Mengenal konsep bilangan
Tingkat Pencapaian Perkembangan : Mengenal konsep bilangan
Metode : Demonstrasi
Alat/media pembelajaran : pola gambar sondah
Teknik : Unjuk kerja

a) **Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I dilaksanakan pada hari selasa tanggal 03 Februari 2015 pada anak didik kelompok A“TK Dharma Wanita Kepung VI” dengan jumlah 20 anak didik, proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan.

Rencana kegiatan yang telah dipersiapkan adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal
   a. Baris, salam, berdo’a sebelum Belajar
   b. Menyanyi lagu Rukun Islam (Nam 7)
2) Kegiatan Inti
   a. Anak melakukan kegiatan bermain sondah,anak melompat dengan satu kaki pada kotak yang telah tertera angka 1-10 sesuai dengan gacu yang telah dilempar scr berurutan, anak menunjuk urutan bilangan pada kotak yang telah dilalui.(Kog 29)
   b. Menjiplak pola gambar petani.(FM Halus 31)

c. Mampu mewarnai pola gambar petani.(Sosem 19)

3)Kegiatan Akhir

a. Tanya jawab tentang macam-macam pekerjaan.misal: Petani Pedagang, Dokter,Polisi

b. Diskusi kegiatan hari ini dan informasi kegiata esok

c. Berdoa mau pulang,salam.

b. Tahap Pengamatan

Berdasarkan pengamatan diluar kelas,peserta didik sangatmenyukai kegiatan ini.Peneliti dan kolabolator saling bekerjasama memberikan motifasi kepada anak dan teguran apabila ada anak yang tidak mematuhi aturan permainan ini.Ditinjau dari ketuntasan siswa,dan hasil observasi (pengamatan) siklus I ,dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1

Hasil Penilaian Anak Didik Dalam Membilang Dengan menunjuk Benda (Mengenal Konsep Bilangan Dengan benda) Sampai 10

No.	Nama	Kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan			
		★1	★★2	★★★3	★★★★4
1.	Alda		√		
2.	Alfin	√			
3.	Alfa		√		
4.	Anggi			√	
5.	Ariel		√		
6.	Amel		√		
7.	Elsy	√			
8.	Fatma			√	
9.	Febri			√	
10.	Firman		√		
11.	Ica	√			
12.	Iva	√			
13.	Izzul	√			
14.	Ninis		√		
15.	Rahma	√			
16.	Raka		√		
17.	Revando	√			
18.	Rima	√			
19.	Tisya	√			
20.	Zulfa	√			
Jumlah		**10**	**7**	**3**	**-**

Hasil dari pertemuan siklus I dapat dilihat pada table 4.1 bahwa dari semua aspek yang dinilai belum mencapai ketuntasan belajar dalam mengenal konsep bilangan dengan benda sampai 10melalui permainan tradisional sondah, dapat dibuktikan dengan perhitungan tingkat keberhasilan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} x100\%$$

$$= \frac{(0x4) + (3x3) + (7x2) + (10x1)}{20x4} x100\%$$

$$= \frac{33}{80} x100\%$$

= 41,25%

Keterangan :

P : Hasil jawaban dalam persen

f : Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

n : Jumlah frekuansi individu x nilai tertinggi

Tabel 4.2

Hasil Observasi Guru Dalam Membilang Dengan Menunjuk Benda (Mengenal Konsep Bilangan Dengan Benda) Sampai 10

No	Item Observasi	K	C	B
1	Metode yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan kegiatan	√		
2	Kegiatan pembelajaran anak sesuai dengan rencana yang ada di RKH	√		
3	Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan anak		√	
4	Penilaian dilaksanakan sesuai dengan rencana	√		
5	Pemberian motivasi pada anak dalam kegiatan pembelajaran	√		
6	Kegiatan pembelajaran dapat memusatkan perhatian anak	√		
7	Cara penyampaian materi dapat diterima anak	√		
Jumlah		6	1	-

Keterangan :

K : Skor 1

C : Skor 2

B : Skor 3

$$P = \frac{f}{n} x100\%$$

$$= \frac{(0x3) + (1x2) + (6x1)}{7x3} x100\%$$

$$= \frac{8}{21} x100\% = 38{,}09\%$$

c. Tahap Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar melalui permainan sondah. Dari data-data yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi prosentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
2) Kelebihan dari siklus I yaitu Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa anak didik cukup aktif selama proses belajar berlangsung.
3) Kekurangan dari siklus I, karena anak didik kurang memperhatikan guru, dan kurang percaya diri dalam melaksanakan kegiatan permainan sondah karena masih bingung dalam cara bemain,maka dalam membilang dengan menunjuk benda masih mengalami kesulitan.Dan bagi anak yang kurang menyukai, kegiatan ini dianggapnya sesuatu yang membosankan .

4) Hasil belajar anak didik pada siklus I belum mencapai ketuntasan sehingga perlu diadakan perbaikan rancangan berikutnya.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Asrori, Muhammad. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Wacana Prima.

Djamarah,Saiful Bahri dan Aswin Zain. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Montolalu,dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka

PatmonoDewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Prayitno, Elida. 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar*. Padang: Angkasa Raya.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran.* Bandung: SinarBaru.

Santoso, Soegeng. 2004. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.

Sujiono Y. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indek.

Sudjiono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta

Slamet Suryanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PembinaanPendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan PerguruanTinggi.