



**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP
BILANGAN 1-10 MELALUI METODE BERMAIN ANGKA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA PANCING IKAN PADA ANAK
KELOMPOK A DI TK KUSUMA MULIA PLOSO-TIRON
KECAMATAN BANYAKAN KABUPATEN KEDIRI
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

ARTIKEL PENELITIAN

Skripsi Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PG-PAUD FKIP UNP Kediri



Oleh:

RANI MIA KURNIAWAN
NPM. 11.1.01.11.0629

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



Skripsi oleh:

RANI MIA KURNIAWAN
NPM.11.1.01.11.0629

Judul :

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP
BILANGAN 1-10 MELALUI METODE BERMAIN ANGKA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA PANCING IKAN PADA ANAK
KELOMPOK A DI TK KUSUMA MULIA PLOSO-TIRON
KECAMATAN BANYAKAN KABUPATEN KEDIRI
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian Skripsi Jurusan PGPAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 23 Maret 2015

Pembimbing I

Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi
NIDN.0720058503

Pembimbing II

Rosa Iman Khan, M.Psi
NIDN.0705068602



Skripsi oleh:

RANI MIA KURNIAWAN
NPM. 11.1.01.11.0629

Judul:

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP
BILANGAN 1-10 MELALUI METODE BERMAIN ANGKA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA PANCING IKAN PADA ANAK
KELOMPOK A DI TK KUSUMA MULIA PLOSO-TIRON
KECAMATAN BANYAKAN KABUPATEN KEDIRI
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Jurusan PGPAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 30 Maret 2015

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Rosa Imani Khan, M.Psi
3. Penguji II : Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi

Mengetahui
Dekan FKIP

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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : RANI MIA KURNIAWAN
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 30 Mei 1988
NPM : 11.1.01.11.0629
Fak/PRODI : FKIP/PGPAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Februari 2015
Yang Menyatakan



RANI MIA KURNIAWAN
NPM : 11.1.01.11.0629

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10
MELALUI METODE BERMAIN ANGKA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA PANCING IKAN PADA ANAK KELOMPOK A
DI TK KUSUMA MULIA PLOSO-TIRON
KECAMATAN BANYAKAN KABUPATEN KEDIRI**

ABSTRAK

Kata kunci : Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Metode Bermain Angka Dengan Menggunakan Media Pancing Ikan

Penelitian ini dilatar belakangi masih kurangnya pemahaman konsep bilangan 1-10, melalui media pancing ikan, diharapkan anak mampu mengembangkan konsep bilangan 1-10. Permasalahan penelitian ini adalah apakah melalui metode bermain angka dengan menggunakan media pancing ikan dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A Di TK Kusuma Mulia Ploso-Tiron Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui melalui media pancing ikan menggunakan metode bermain angka dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A Di TK Kusuma Mulia Ploso-Tiron Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015.

Untuk mengumpulkan data tentang kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik kelompok A, digunakan teknik unjuk kerja yaitu dengan instrumen berupa pedoman unjuk kerja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar pada pra tindakan sebesar 21 % dari 19 anak, kemudian setelah diadakanya pada siklus I prosentase ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 31 %, pada siklus II ketuntasan belajar anak menjadi 74 %, dan pada siklus III ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 84%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tindakan pembelajaran melalui media pancing ikan menggunakan metode bermain angka dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak Kelompok A Di TK Kusuma Mulia Ploso-Tiron Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015. Dan Guru hendaknya selalu aktif, kreatif, inovatif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga menghasilkan pembelajaran yang maksimal.

I. PENDAHULUAN

Pengembangan kognitif pada hakikatnya merupakan proses mental untuk mengidentifikasi, menghubungkan, membandingkan, menjelaskan, mengklarifikasi, menganalisis, serta mengaplikasikan sesuatu. Pembelajaran di tingkat Paud merupakan dasar untuk menyiapkan anak secara mental agar siap mengikuti pembelajaran kognitif di tingkat sekolah Dasar. Perkembangan awal yang di alami oleh anak berada dalam tahap sensori – motorik yaitu suatu tahap dimana individu dan aktivitas langsung dengan menyentuh, memegang, meraba obyek benda, serta anak terdorong untuk mendekati dan mengalami langsung terhadap sekitarnya. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 dapat menggunakan beberapa pencapaian perkembangan untuk anak TK Kusuma Mulia Ploso-Tiron Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015 Kemampuan kognitif dalam

mengetahui konsep bilangan 1-10 hanya 25% dari jumlah anak atau dari 19 anak hanya 5 anak yang mampu menyebut bilangan 1-10. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan yang diharapkan, setiap penyampaian pelajaran harus di organisasikan dengan strategi yang tepat. Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 th yang merupakan masa peka bagi anak untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional (konsep diri, disiplin) dan kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. (Depdiknas 2005:2). Anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *the golden age*. Masa ini merupakan masa emas perkembangan anak. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi demikian besar mengoptimalkan segala aspek perkembangan kemampuan. Pengembangan kognitif pada hakikatnya merupakan proses mental

sehingga pemilihan metode dan media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan suatu proses belajar mengajar.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak, Guru di harapkan dapat menggunakan media yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dicapai. Dalam pembelajaran sehari-hari, Guru sudah mengajarkan mengenal konsep bilangan 1-10 di TK Kusuma Mulia Ploso-Tiron dengan menggunakan jari-jari anak sendiri maupun majalah gempita, namun tetap saja kemampuan anak dalam mengenal konsep belajar dengan menggunakan media tersebut kurang menarik perhatian anak. Selain kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak yang masih kurang, dalam hal ini strategi pembelajaran yang digunakan Guru kurang kreatif. Kurangnya kemampuan guru dalam menyampaikan materi, metode yang kurang menyenangkan sehingga sulit menarik perhatian dan minat anak.

Dengan serangkaian tindakan itu di harapkan dapat mengubah suasana pembelajaran yang sebelumnya membosankan. Berdasarkan observasi di lapangan, bahwa perkembangan mengenal lambang bilangan 1-10 anak masih kurang dan masih perlu dikembangkan lagi. Untuk meningkatkan, peneliti menggunakan pembelajaran metode bermain angka dengan menggunakan media pancing ikan yang menarik bagi anak didik.

Diharap melalui media Pancing ikan dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Kusuma Mulia Ploso-Tiron Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun pelajaran 2014 / 2015. Tujuan yang ingin di capai adalah dengan metode tersebut diharapkan anak semakin tertarik dan lebih mudah mengenal konsep bilangan 1-10. Dengan demikian, pembelajaran di paud menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret artinya bahwa anak di harapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10

Menurut Harahap (dalam Hariwijaya, 2009) angka merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan himpunan. Angka adalah suatu ide yang sifatnya abstrak atau lambang namun memberikan keterangan mengetahui banyaknya anggota himpunan.

Menurut Tajudin, (2008) Angka adalah satuan-satuan dalam system matematis yang abstrak dan dapat di unitkan, ditambah atau dikalikan. Angka-angka ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang angka.

Menurut Copley (dalam Karim dkk, 2007), angka adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari bilangan-bilangan. Sebagai contoh angka 10, dapat ditulis dengan 2 buah angka (double digits) yaitu angka 1 dan angka 0. Dalam pengenalan konsep angka ini tidak terlepas konsep tentang angka-angka. Pengenalan konsep angka melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlah suatu benda atau beberapa banyak benda. Pengenalan konsep angka ini pada akhirnya akan memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan.

b. Fungsi Mengenal Bilangan 1-10

Menurut Depdiknas (2007) mengemukakan tujuan kemampuan berhitung termasuk kemampuan membilang pada anak TK terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut:

1. Tujuan umum

Secara umum bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

2. Tujuan khusus

Sementara tujuan secara khusus antara lain sebagai berikut:

- a) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak;
- b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung;
- c) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi;
- d) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya;
- e) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan. Beberapa teori

yang mendasari perlunya kemampuan membilang pada anak, menurut Depdiknas(2007) adalah sebagai berikut: (1) Tingkat perkembangan mental anak, (2) Masa peka anak, (3) Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya. Berdasarkan tujuan dan manfaat meningkatkan kemampuan membilang pada anak TK, dapat dikatakan bahwa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung diperhatikan oleh seorang guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung yang dimiliki anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung tersebut. Urutan-urutan proses belajar tersebut sangat penting untuk dilakukan karena anak memerlukan berbagai pengalaman yang nyata dengan benda yang nyata pula sebelum berlanjut ke visual maupun abstrak. Berikan dorongan dengan berbagai aktifitas pelatihan, waktu untuk bereksplorasi, material untuk di manipulatif, penghargaan dan penguatan. Mengingat pada anak usia prasekolah, matematika hanya pengalaman dan bukan penguasaan.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan kemampuan mengenal Bilangan 1-10

Menurut Sujiono,dkk (2011), perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Partini (2003) bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak-anak.

Sedangkan menurut Sumantri dalam Sujiono,dkk, (2011) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan

perkembangan anak. Makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.

d. Metode Pengembangan kemampuan mengenal Bilangan 1-10

Menurut Ifzanul (2009) Sedangkan metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal Bilangan 1-10 diantaranya adalah

1. Metode Bermain Angka

Menurut Gordon ,dkk dalam Ifzanul (2009), bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Yang mana metode ini dipilih agar anak tidak merasa bosan dalam belajar mengenal bilangan seperti menggunakan metode yang monoton, dalam bermain ini guru dapat mengajak anak untuk bermain tebak-tebakan, bernyanyi tentang bentuk angka, bahkan anak dapat diajak untuk berkompetensi dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 ini.

2. Metode Pemberian tugas.

Metode pemberian tugas ini diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan maksud untuk melatih rasa tanggung jawab anak untuk menyelesaikan tugas yang di berikan kepadanya. Baik tugas yang di selesaikan langsung di kelas seperti juga mengenal bilangan 1-10 ini juga tugas lain yang bisa diselesaikan di rumah, yang pada kenyataannya pada TK tugas rumah sangat jarang diberikan.

3. Metode Demonstrasi.

Menurut Syah (2013) metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Disini guru sebagai peneliti memilih metode ini karena sebelum melakukan kegiatan guru haruslah terlebih dulu mendemonstrasikan kegiatan sebagai contoh atau pengenalan

kegiatan pembelajaran kepada anak didik, dimana kegiatan tersebut masih merupakan kegiatan yang baru bagi anak.

4. Metode eksperimen

Menurut Schoenherr dalam Ifzanul (2009) dalam blog pribadinya, disebutkan bahwa metode eksperimen adalah metode yang sesuai untuk pembelajaran sains, karena metode eksperimen mampu memberikan kondisi belajar yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan

keaktivitas secara optimal. Anak diberi kesempatan untuk menyusun sendiri konsep-konsep dalam struktur kognitifnya, selanjutnya dapat diaplikasikan dalam kehidupannya. Dalam metode eksperimen, guru dapat mengembangkan keterlibatan fisik dan mental, serta emosional anak. Anak mendapat kesempatan untuk melatih ketrampilan proses agar memperoleh hasil belajar yang maksimal. Pengalaman yang dialami secara langsung dapat tertanam dalam ingatannya. Keterlibatan fisik dan mental serta emosional siswa diharapkan dapat diperkenalkan pada suatu cara atau kondisi pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan juga perilaku yang inovatif dan kreatif.

Guru memilih metode eksperimen ini bertujuan agar anak dapat berfikir kreatif juga dapat menarik minat serta rasa ingin tahu anak terhadap kegiatan bermain angka misalnya melalui bermain memancing ikan.

e. Media untuk Mengembangkan Kemampuan mengenal bilangan 1-10 Anak Kelompok A TK Kusuma Mulia Ploso-Tiron

Menurut Dhieni,dkk (2008), Media merupakan segala sesuatu yang di gunakan untuk menyampaikan pesan, dalam hal ini peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak TK sangatlah beragam. Baik media visual atau media yang dapat dilihat, media audio atau media yang bisa di dengar maupun media audio visual yaitu media yang bisa dilihat maupun di dengar seperti TV, vcd dan masih banyak yang lainnya. Dan dalam kegiatan mengenal konsep bilangan 1-10 ini media yang digunakan adalah berupa pancing dan ikan. Adapun media untuk

Mengembangkan Kemampuan mengenal bilangan 1-10 anak kelompok A TK Kusuma Mulia Ploso-Tiron. Adalah sebagai berikut :

- 1) Pancing
- 2) Ikan
- 3) Ember
- 4) Air .

Yang tentunya Pancing dan ikannya adalah mainan dari plastik yang dirasa aman untuk anak.

2. Metode Bermain Angka

a. Pengertian Metode Bermain Angka

Menurut Aisyah,dkk (2012), Bermain merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal.

Menurut Zainal dalam Ifzanul (2009), metode adalah cara menyampaikan atau mentrasfer ilmu yang tepat sesuai dengan usia anak TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik.

b. Manfaat Metode Bermain Angka

Menurut Sujiono, dkk, (2011) Manfaat yang dapat kita ambil dalam penerapan metode bermain angka ini adalah:

- 1) Anak dapat mengenal bentuk-bentuk angka khususnya angka 1-10 sebagai angka atau bentuk bilangan dasar.
- 2) Anak dapat dilatih untuk mengendalikan emosinya secara wajar dengan mengantri dalam melaksanakan kegiatan untuk menggunakan media yang terbatas.
- 3) Anak dapat dilatih untuk bekerja sama dalam melakukan kegiatan bermain.

c. Tujuan Metode Bermain Angka

Menurut Sujiono, dkk, (2011) tujuan dari menggunakan metode bermain angka ini diantaranya adalah :

- 1) Menilai perkembangan konsep mengenal bilangan anak.
- 2) Mengetahui perkembangan anak dalam perkembangan kognitif khususnya dalam mengenal konsep bilangan 1-10 dalam tindakan ini.
- 3) Menilai Tingkat Pencapaian Kompetensi anak dalam perkembangan mengenal konsep bilangan 1-10.
- 4) Membuat rencana yang lebih baik dalam mengantisipasi segala hambatan yang dihadapi anak dalam perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan.

3. Media Pancing Ikan

a. Pengertian Media Pancing ikan

Menurut Dhieni, dkk, (2012) media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Sedangkan menurut Briggs (dalam Haryanto 2012) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya

B. Kerangka Berfikir

Kemampuan kognitif sangat penting untuk dikembangkan terutama kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. Melalui media Pancing ikan, anak akan di ajak untuk mengenal dan memahami angka yang telah di pancingnya dari dalam ember. Jika anak sudah bisa mengenal dan memahami tentang bilangan 1-10, maka kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 akan berkembang.

Mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak, sehingga anak memiliki fondasi untuk mampu berpikir kritis dan sistematis. Jika anak salah memahami suatu konsep maka akan berdampak pada pemahaman yang

lainnya sehingga kemampuan anak tidak berkembang dengan baik.

Anak kelompok A berada pada tahap praoperasional, kemampuan kognitif anak hanya dapat berkembang dengan memberikan rangsangan atau stimulasi pada anak terdorong untuk dapat berfikir logis dan sistematis melalui pengamatan benda konkrit serta interaktif dengan lingkungannya.

Salah satu stimulasi yang di berikan yaitu dengan bermain pancing ikan yang dapat dilihat, diraba, dipegang anak secara langsung sehingga bentuk-bentuk geometri yang abstrak dapat dihadirkan lebih nyata untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Kusuma Mulia Plosotiron Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri.

Dimana anak kelompok A ini berjumlah 19 anak yang terdiri dari 9 putra dan 10 putri. Penelitian dilakukan pada Minggu pertama sampai dengan minggu ketiga bulan Februari 2015. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender pendidikan sekolah, karena penelitian tindakan kelas memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dikelas. Adapun latar belakang dipilihnya kelas tersebut sebagai objek penelitian adalah Pemilihan kelompok berdasarkan hasil data perkembangan anak khususnya perkembangan kemampuan mengenal bilangan anak masih cukup rendah. Di samping itu peneliti melihat anak kurang fokus dalam memusatkan perhatian pada saat pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung. Hal ini peneliti anggap penting sebagai pertimbangan menggunakan metode bermain angka dengan menggunakan media pancing.

B. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif, yaitu kerja sama antara guru kelas yang bertindak sebagai kolaborator dan peneliti. Peneliti bertindak sebagai perencana penelitian, pelaksana pembelajaran, pengumpul data, menganalisa data dan pelapor hasil penelitian.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Istilah dalam bahasa Inggris adalah Classroom Action Research (CAR). Dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung

didalamnya, yaitu sebuah kegiatan yang dilakukan dikelas. Dikarenakan ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, maka ada tiga pengertian yang dapat di terangkan :

1. Penelitian, menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metode tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan, menunjuk suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk anak.
3. Kelas, dalam hal ini tidak terikat pada pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah kelompok anak yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang mencakup tiga tahapan pada setiap siklusnya, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, refleksi. Peneliti berusaha untuk mendapatkan keberhasilan setelah penerapan mengenal konsep bilangan 1 – 10 melalui permainan Pancing ikan untuk kelompok A TK Kusuma Mulia Ploso-Tiron Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri.

Dari definisi diatas, batasan pengertian tiga kata inti yaitu, penelitian, tindakan dan kelas maka dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan suatu pencermatan kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh anak (Arikunto dkk, 2008).

Rencana tahapan atau langkah tindakan pada tiap siklus adalah sebagai berikut :

- 1) Tahap Perencanaan
 - a) Peneliti menganalisis tentang Program Semester, dengan indikator Mengulang kalimat yang telah di dengarnya.
 - b) Membuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan dilaksanakan kegiatan bermain Angka
 - c) Membuat instrumen penelitian.
 - d) Persiapan sarana dan prasarana antara lain :
 - (1) Kolam air (Ember plastik)
 - (2) Air

(3) Pancing mainan

(4) Ikan mainan dengan angka di badannya

- 2) Tahap Pelaksanaan
 - a) Memposisikan anak berkelompok membentuk formasi lingkaran mengelilingi kolam air (Ember yang berisi air).
 - b) Posisi anak harus dapat menjangkau penglihatan dan pendengarannya.
 - c) Memastikan bahwa jarak pandang harus jelas dan bebas hambatan, artinya tidak ada penghalang antara guru dan anak.
 - d) Guru menjelaskan tentang cara dan langkah-langkah bermain pancing ikan dengan baik dan benar.
 - e) Guru menerapkan metode bermain angka dalam kegiatan pembelajaran.
 - f) Adanya guru pendamping atau kolaborator untuk melakukan observasi membantu anak yang kesulitan dalam kegiatan bermain angka menggunakan media pancing ikan.

3) Tahap Observasi

Hal-hal yang diamati adalah sebagai berikut :

- a) Aktifitas dan partisipasi anak selama kegiatan pembelajaran melalui metode bermain angka menggunakan media pancing ikan.
- b) Kemampuan anak dalam kegiatan pembelajaran bermain angka menggunakan media pancing ikan sesuai dengan langkah-langkah.
- c) Kemampuan anak dalam kegiatan pembelajaran melalui metode bermain angka dengan menggunakan media pancing ikan

4) Tahap refleksi

Refleksi merupakan kajian tentang pembelajaran yang dilakukan berdasarkan observasi, jika ditemukan kelemahan dan permasalahan belum terpecahkan. Peneliti mencatat kelemahan / kekurangan yang terjadi pada siklus I. Dari hasil tersebut akan di ketahui apa yang terjadi dan apa yang perlu di lakukan pada tahap berikutnya.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar atau pedoman observasi. Dengan pedoman unjuk kerja

★ : Jika anak belum mampu mengurutkan angka 1-10

★★ : Jika anak mulai mampu mengurutkan angka 1-10

- ☆☆☆ : Jika anak memahami dan mampu mengurutkan angka 1-10 tetapi masih dibantu guru
- ☆☆☆☆ : Jika anak memahami dan mampu mengurutkan angka 1-10 tanpa dibantu guru

D. Teknik Analisis Data

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

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$
 - P : prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu
 - f : jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu
 - n : jumlah anak keseluruhan
2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapatkan bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, siklus II dan tindakan 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 penulis skripsi dan pelaksanaan penelitian adalah 6 bulan sesuai dengan SK Dekan FKIP No. 1645/C/FKIP-UNP/IX/2014 tertanggal 2 September 2014.

No	Kegiatan penelitian	Oktober 2014			November 2014			Desember 2014			Januari 2015			Februari 2015			Maret 2015				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	✓																			
2	Penulisan Proposal				✓																
3	Seminar proposal											✓									
4	Revisi Proposal											✓	✓								
5	Pelaksanaan PTK												✓	✓	✓						
6	Analisis data dan penarikan kesimpulan																			✓	
7	Penyusunan Laporan Penelitian																				✓

- Siklus I : 4 Februari 2015
- Siklus II : 11 Februari 2015
- Siklus III : 18 Februari 2015

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Pada saat penelitian anak sudah dipersiapkan dengan sebaik baiknya, sehingga ketika guru memulai kegiatan Bermain Angka anak dapat mengikuti dan berminat

untuk melakukan kegiatan tersebut. Terlebih dahulu guru menunjukkan media yang akan digunakan yaitu Ember berisi air dan Ikan Mainan serta memperagakan cara memancing, menyebutkan hasil pancingan mulai dari angka 1, dengan menyebut angka pada tubuh ikan hasil pada pancingan pertama, kedua, ketiga, keempat, kelima, keenam, ketujuh, kedelapan, kesembilan, dan kesepuluh. Pada pertemuan pertama memastikan bahwa anak sudah bisa memperagakan memancing ikan-ikanan dan menyebut angka hasil pancingannya mulai pada ikan-ikanan 1 sampai yang ke 10 dan dapat menumbuhkan minat anak dalam melakukan kegiatan Pancing Ikan.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Data hasil pengumpulan data dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, serta hasil pembelajaran anak didik terhadap pengembangan kemampuan mengenal konsep bilangan 1 – 10 dengan kegiatan bermain Angka menggunakan Pancing Ikan sebagai media pembelajaran pada siklus I ini, selengkapanya disajikan dalam tabel 4.1 sebagai berikut :

Tabel 4.1
Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Siklus I Anak Kelompok ATK Kusuma Mulia Ploso-Tiron

NO	NAMA ANAK	HASIL PENELITIAN				Kriteria Ketuntasan Minimal 75 %	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1	Andika		✓				✓
2	Ahmad		✓				✓
3	Amel		✓				✓
4	Chintia		✓				✓
5	Dwi		✓				✓
6	Ima		✓				✓
7	Isro'ul		✓				✓
8	Lala	✓					✓
9	Kiki			✓		✓	
10	Refa		✓				✓
11	Renata				✓	✓	
12	Roni			✓		✓	
13	Rurin				✓	✓	
14	Shinta			✓		✓	
15	Usman		✓				✓
16	Wahyu				✓		✓
17	Tuntas	16%	53%	21%	10%	32%	68%
18	Belum Tuntas						

Berdasarkan tabel 4.1 hasil penilaian kegiatan bermain angka dengan media Pancing Ikan, anak yang mendapat bintang 1 ada 3 anak dengan prosentase 16 %,

mendapat bintang 2 ada 10 anak dengan prosentase 53 %, mendapat bintang 3 ada 4 anak dengan prosentase 10 %.

Sehingga pembelajaran mengenal konsep bilangan dengan pancing ikan sebagai media pembelajaran pada siklus I dikatakan belum mencapai ketuntasan belajar yaitu di bawah 75 %. Untuk itu diadakan perbaikan pembelajaran lagi pada siklus II.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada tahap ini Guru menyiapkan Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian, media pembelajaran yang akan diberikan kepada anak, menyiapkan instrumen.

Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas pada Hari Rabu tanggal 11 Februari 2015.

Tabel 4.4
Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal konsep bilangan 1-10 Siklus II Anak Kelompok ATK Kusuma Mulia Ploso-Tiron

NO	NAMA ANAK	HASIL PENELITIAN				Kriteria Ketuntasan Minimal 75 %	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1	Andika			✓		✓	
2	Ahmad		✓				✓
3	Amel			✓		✓	
4	Chintia			✓		✓	
5	Dwi		✓				✓
6	Ima			✓		✓	
7	Isro'ul			✓		✓	
8	Lala		✓				✓
9	Kiki			✓		✓	
10	Refa			✓		✓	
11	Renata			✓		✓	
12	Roni			✓		✓	
13	Rurin			✓		✓	
14	Shinta				✓	✓	
15	Usman			✓		✓	
16	Wahyu				✓	✓	
17	Toyib		✓				✓
18	Titin		✓				✓
19	Winda			✓		✓	
Jumlah			5	12	2	14	5
Prosentase		0	26 %	63 %	11 %	74 %	26 %

Berdasarkan tabel 4.4 hasil penilaian kegiatan bermain angka dengan pancing ikan, anak yang mendapat bintang 2 ada 5 anak dengan prosentase 26 %, mendapat bintang 3 ada 12 anak dengan prosentase 63 % dan mendapat bintang 4 ada 2 anak dengan prosentase 11 % .Jadi ketuntasan belajar mengajar masih mencapai 74 % sehingga kegiatan bermain angka dengan media pancing ikan pada siklus II dikatakan belum mencapai ketuntasan belajar yaitu di bawah 75 %. Untuk itu diadakan perbaikan pembelajaran lagi pada siklus III.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Pada Tahap Perencanaan, Guru menyiapkan Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian, menyiapkan media pembelajaran yang akan diberikan kepada anak, menyiapkan instrumen.

Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas pada Hari Rabu tanggal 18 Februari.

Data hasil pengumpulan data dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, serta hasil pembelajaran anak didik terhadap kegiatan bermain angka dengan menggunakan pancing ikan sebagai media pembelajaran pada siklus III ini, disajikan dalam tabel 4.5 sebagai berikut :

Tabel 4.7
Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Siklus III Anak Kelompok ATK Kusuma Mulia Ploso-Tiron

NO	NAMA ANAK	HASIL PENELITIAN				Kriteria Ketuntasan Minimal 75 %	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1	Andika			✓		✓	
2	Ahmad			✓		✓	
3	Amel			✓		✓	
4	Chintia			✓		✓	
5	Dwi		✓				✓
6	Ima				✓	✓	
7	Isro'ul			✓		✓	
8	Lala		✓				✓
9	Kiki			✓		✓	
10	Refa			✓		✓	
11	Renata			✓		✓	
12	Roni				✓	✓	
13	Rurin				✓	✓	
14	Shinta				✓	✓	
15	Usman			✓		✓	
16	Wahyu				✓	✓	
17	Toyib		✓				✓
18	Titin		✓				✓
19	Winda			✓		✓	
Jumlah			3	11	5	16	3
Prosentase		0%	26 %	58 %	26 %	84 %	16 %

Dari tabel 4.7 hasil penilaian kegiatan bermain angka dengan menggunakan pancing ikan sebagai media pembelajaran, anak yang mendapat bintang 1 ada 0% anak yang mendapat bintang 2 ada 3 anak dengan prosentase 16 %, anak yang mendapat bintang 3 ada 11 anak dengan prosentase 58 % dan mendapat bintang 4 ada 5 anak dengan prosentase 26 %.

Jadi ketuntasan belajar pada siklus III mencapai 84 % sehingga kegiatan bermain angka dengan media pancing ikan pada siklus III dikatakan sudah mencapai ketuntasan belajar yaitu di atas 75 %. Untuk itu penelitian dengan menggunakan pancing ikan sebagai media pembelajaran sudah

berhasil dan tidak perlu diadakan perbaikan lagi.

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan pancing ikan kata sebagai media pembelajaran pada anak kelompok ATK Kusuma Mulia Ploso-Tiron Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri dari pra tindakan, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari perbandingan ketuntasan belajar anak pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.10

Hasil Penilaian Anak mulai dari Pra Tindakan Sampai dengan Siklus III

No	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	★	32 %	16 %	0 %	0 %
2	★★	47 %	53 %	26 %	16 %
3	★★★	16 %	21 %	63 %	58 %
4	★★★★	5 %	10 %	11 %	26 %
Jumlah		100 %	100 %	100 %	100 %

Berdasarkan tabel 4.10 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar pada pra tindakan sebesar 21 % dari 19 anak, kemudian setelah diadakanya pada siklus I prosentase ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 31 %, pada siklus II ketuntasan belajar anak menjadi 74 %, dan pada siklus III ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 84%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain angkayang menggunakan pancing ikan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak kelompok ATK Kusuma Mulia Ploso-Tiron Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri, sehingga hipotesis penelitian.

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain Angka yang menggunakan pancing ikan sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak didik TK. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman anak didik terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I mendapat rata-rata 31 %, siklus II mendapat nilai rata-rata 74 %, dan siklus III mendapat nilai rata-rata 84 %) sehingga presentasi

belajar anak didik dalam kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 menjadi lebih baik.

D. Kendala Dan Keterbatasan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan tanpa ada kendala berarti yang ditemukan, penelitian tindakan kelas ini bisa dilaksanakan dari awal sampai akhir kegiatan, dapat berjalan dengan lancar.

Meskipun masih terdapat keterbatasan, namun dengan usaha yang keras, dengan bertanya kepada narasumber yang kompeten permasalahan tersebut dapat terselesaikan dengan baikditerima.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dalam tiga siklus dan berdasarkan pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa tindakan pembelajaran melalui media pancing ikan menggunakan metode bermain angka dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak Kelompok A TK Kusuma Mulia Ploso-Tiron Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015.

B. Saran Untuk Tindakan lebih lanjut

1. Bagi Guru TK Kusuma Mulia Ploso-Tiron Kecamatan Banyakan
 - a) Guru hendaknya menyediakan media pembelajaran yang lebih beragam dan menarik Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal
 - b) Guru hendaknya memberi motivasi anak didik untuk bisa melakukan kegiatan mengenal angka
 - c) Guru hendaknya selalu aktif, kreatif, inovatif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga menghasilkan pembelajaran yang maksimal
2. Bagi Anak Didik TK Kusuma Mulia Ploso-Tiron Kecamatan Banyakan
 - a) Diharapkan melauai media pancing ikan menggunakan metode bermain angka anak mampu mengenal angka 1-10
 - b) Diharapkan anak akan terbiasa kreatif dan tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan bermacam-macam media karena untuk menunjang daya fikirnya dalam memberikan ide-idenya

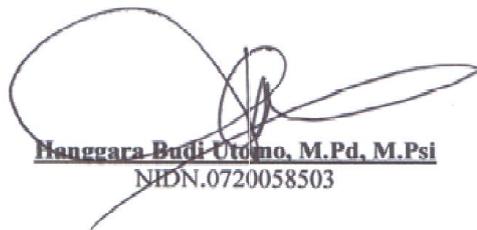
3. Bagi Peneliti selanjutnya

- a) Diharapkan pada penelitian selanjutnya peneliti lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran yang menarik sehingga anak didik termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar
- b) Diharapkan peneliti selanjutnya lebih memperhatikan penelitian pada anak didik dan tindakan kelas khususnya anak usia dini dalam memberikan pembelajaran yang tepat dan bermanfaat

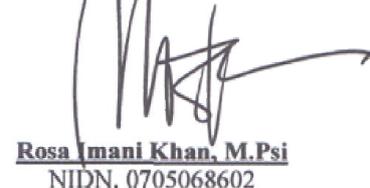
DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. Dkk.(Ed) 2012. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini (Cet.10)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsini,dkk.2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Depdiknas.
- Badiningsih. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineksa Cipta
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif*. Jakarta.
- Dhieni, N.dkk. (Ed).2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. (Cet.8). Jakarta : Universitas Terbuka.
- Hariwijaya.2009. *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*. Yogyakarta : Tugu Publisier.
- Hariyanto.2012. *Pengertian Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam belajar Psikologi. com 21 Januari2012, (online),<http://BelajarPsikologi.com/pengertian-mediapembelajaran/>,diunduh 24November 2014
- Ifzanul. 2009. *Macam – macam Metode Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Ifzanul Lagi Belajar, (online) Tersedia :<http://ifzanul.blogspot.com/2009/macam-macam-metode-pembelajaran.html>,diunduh 17 oktober 2014. Karim, Muchtar,dkk. 2007. *Pendidikan Matematika Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdikbud
- Partini siti.2013. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta : Studing Asri
- Sudjono, Y N.dkk.(Ed). 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. (Cet.13). Jakarta:Universitas Terbuka.
- Sujiono, Sumantri, 2011. *Metode Perkembangan Fisik* Jakarta : Universitas Terbuka.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Syah, Hardian Gigih.2013. *Makalah Metode Pemberian Tugas dan Metode Permainan Wordpress.com* 7 Januari 2013 online tersedia: <http://giyhhardians.wordpress.com/2013/01/07/makalah-metode-pemberiantugas-dan-metode-permainan>, diunduh 17 Oktober 2014
- Tajudin. 2008. *Peningkatan Pemahaman Bilangan Pada Anak Melatih Alat Peraga Pesona Bilangan*. Jurnal link melalui Pendidikan. Jakarta : tki. Allzhar Pond Labu

Pembimbing I



Henggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi
NIDN.0720058503

Kediri,
Pembimbing II

Rosa Imani Khan, M.Psi
NIDN. 0705068602