MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN LAMBANG ILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN BOWLING ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KUSUMA MULIA II DESA SUMBERDUREN KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI

ARTIKEL

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PGPAUD FKIP UNP Kediri

Oleh :

KUSRINI INDRAWATI
NPM. 11.1.01.11.0724

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

KUSRINI INDRAWATI
NPM. 11.1.01.11.0724

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN BOWLING ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KUSUMA MULIA II DESA SUMBERDUREN KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN 2014-2015

Telah disetujui diajukan kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG-PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 18 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi	**Drs. KUNTJOJO, M.Pd,M.Psi**
NIDN : 0704118202	NIDN : 0717015501

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

KUSRINI INDRAWATI
NPM. 11.1.01.11.0724

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN BOWLING ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KUSUMA MULIA IIDESA SUMBERDUREN KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN 2014-2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUDFKIP UNP Kediri
Tanggal: 28 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

PANITIA PENGUJI :		TANDA TANGAN
1. Ketua	: Drs. SETYA ADI SANCAYA, M.Pd	
2. Penguji I	: Drs. KUNTJOJO, M.Pd., M.Psi	
3. Penguji II	: VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi	

Mengetahui
Dekan FKIP,

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd
NIDN. 0716046202

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama	: KUSRINI INDRAWATI
Tempat/tgl. Lahir	: Kediri, 23 Juli 1981
Jenis kelamin	: Perempuan
NPM	: 11.1.01.11.0724
Fak/Jur/Prodi	: FKIP/PG-PAUD

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, 10 Maret 2015

Menyatakan

KUSRINI INDRAWATI
NPM. 11.1.01.11.0724

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN BOWLING ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KUSUMA MULIA II DESA SUMBERDUREN KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN 2014-1015

KUSRINI INDRAWATI
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 771576,771503,771495 Kediri 64112

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa permainan bowling angka bukan sekedar pengantar pesan saja tetapi dianggap mampu mengembangkan kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak. Karena kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak kelompok A di TK Kusuma Mulia II Desa Sumberduren Kecamatan tarokan Kabupaten Kediri ini masih lemah, yang artinya masih perlu adanya bimbingan dari guru khususnya dalam kegiatan membatik diatas tisu. Dan untuk mengatasi masalah tersebut diatas, peneliti melaksanakan kegiatan meningkatkan kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak melalui permainan bowling angka. Yang mana kegiatan ini dimaksudkan untuk menarik perhatian anak dalam kegiatan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dirumuskan permasalahan yang diteliti yaitu : Apakah penerapan permainan bowling angka dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan lambang bilangan anak kelompok A TK Kusuma Mulia II SumberdurenKecamatan Tarokan?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif, dengan sampel siswa kelompok B TK Dharma Wanita Putra Gemilang Desa tarokan yang terdiri dari 20 anak. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan,pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapaun metode pengumpulan data meliputi observasi dan hasil karya.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa meningkatkan bidang pengembangan kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan bowling angka dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak kelompok A TK Kusuma Mulia II Sumberduren Kecamatan Tarokan. Disarankan bagi guru TK hendaknya didalam KBM menggunakan permainan bowling angka untuk menarik perhatian. Dan tidak segan untuk melakukan kegiatan di luar kelas.

Kata Kunci : Mengurutkan, Bowling Angka

I. PENDAHULUAN

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperolah anak dari lingkungan termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak (Depdiknas, 2010 :1). Aspekkognitifmerupakansalahsatuaspek yang perludikembangkanpadapembelajarananakusiadini.Aspek-aspekdalampengembangankognitifseperti: pengembangankemampuansains, melihat, membedakan, mengelompokkan, memahamimacam-macambentukdanwarna, danmengenalkonsepbilangan, salah satunya adalah mengurutkan lambang bilangan 1-10.

Pengalaman membilang paling banyak dialami oleh anak usia lima dan enam tahun. Karena untuk dapat menghafal bentuk lambang bilangan 1-10 anak haruslah terlebih dahulu mengenal bentuk lambang bilangan itu secara berurutan.

II KAJIAN PUSTAKA

1. Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10

a. Pengertian Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10

Hamalik (dalam Thamrin 2013:4), mengemukakan bahwa kemampuan adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa tingkah laku yang baru itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan-kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai perkembangan sifat-sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani.

Seriasi (mengurutkan) pada anak TK diantaranya anak dapat mengurutkan benda dari besar-kecil atau sebaliknya dengan 5 seriasi, mengurutkan benda dari terpanjang sampai terpendek atau sebaliknya dengan 5 seriasi, mengurutkan berdasarkan warna, serta mengurutkan benda dari paling tebal sampai paling tipis atau sebaliknya (Dirjen Dikdasmen, 2010).

b. Tujuan Mengurutkan bilangan Bilangan 1-10

Kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 sangat baik bila diberikan kepada anak sedini mungkin. Tujuan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 tidak lain agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar at aupun angka-angka yang terdapat di sekitar anak. Jihad (dalam Tamrin,2013) berpendapat bahwa tujuan kemampuan mengenal angka pada anak yaitu sebagai berikut: 1) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol, dan 2) Mengembangkan ketajaman penalaran yang dapat memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Depdiknas (2007:1-2) mengemukakan tujuan kemampuan berhitung termasuk kemampuan membilang pada anak TK terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus.

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

Menurut Susanto (2011: 59-60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

1) Faktor Hereditas/Keturunan Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf *intelegensi* sudah ditentukan sejak lahir.
2) Faktor Lingkungan John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf *intelegensi* ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.
3) Faktor Kematangan Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.
4) Faktor Pembentukan Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan *intelegensi*. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).
5) Faktor Minat dan Bakat Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.
6) Faktor Kebebasan Keleluasaan manusia untuk berpikir *divergen* (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

d. Metode Pengembangan kemampuan mengenal Bilangan 1-10

Menurut Zainal (2009:7.3), metode adalah cara menyampaikan atau mentrasfer ilmu yang tepat sesuai dengan usia anak TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik. Sedangkan metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengurutkan lambang bilangan 1-10 diantaranya adalah :

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. Syah (2000:4).

2. Media Bowling Angka

a. Pengertian Media Bowling Angka

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.

Bowling adalah cabang olahraga yang berupa permainan dengan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada/pin yang berderet yang kemudian dapat tertata lagi secara otomatis, bowling atau istilah dalam bahasa Indonesia disebut boling (bola gelinding) adalah olahraga di dalam ruangan yang dilakukan dengan cara menggelindingkan bola khusus pada sebuah jalur untuk merobohkan sepuluh

gada / pin yang berderet-deret (dalam Kurniawati, 2012:13)

b. Manfaat Media Bowling Angka

Manfaat yang dapat kita ambil dalam penerapan media bowling angka ini adalah

1) Anak dapat dilatih untuk mengantri dalam melaksanakan kegiatan untuk menggunakan media yang terbatas.
2) Melatih koordinasi tangan untuk diayunkan kedepan dan belakang untuk menggelindingkan bola mengenai pin yang dituju
3) Media mengenal lambang bilangan 1-10 dengan mengurutkan pin yang ada bilangannya sesuai dengan urutannya 1-10 dengan tepat
4) Permainan bowling selain untuk cabang olahraga dapat digunakan untuk media pembelajaran yang dapat untuk meningkatkan motivasi dalam belajar anak di TK.

c. Tujuan Media Bowling Angka

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 yanglebih baik dalam mengantisipasi segala hambatan yang dihadapi anak dalam perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan.

d. Kelengkapan yang Dibutuhkan untuk media bowling angka

Kelengkapan yang dibutuhkan dalam media bowling angka ini adalah bola dan bowling plastik (mainan) yang yang sudah di beri angka. Peralatan ini dipilih karena dirasa aman dimainkan oleh anak-anak tanpa ada resiko dapat melukai anak.

Kerangka Berfikir

Pendidik harus memahami betul apa yang akan diajarkan pada anak. Pemahaman pendidik yang benar akan mempermudah dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan pendidik akan mampu memilih media yang sesuai dalam pembelajaran tersebut.dan media yang digunakan adalah bowling angka. Bowling angka ini dapat digunakan sebagai media untuk mengurutkan lambang bilangan sesuai dengan lambang bilangan yang tertulis pada pin bowling, selain kemampuan ini masih banyak lagi manfaat yang dapat diperoleh dari permainan bowling angka, salah satunya adalah melatih koordinasi tangan untuk diayunkan ke depan dan belakang untuk menggelindingkan bola agar dapan mengenai pin yang dituju, tentunya disamping manfaat mengenal lambang bilangan 1-10 yang ingin dikembangkan oleh peneliti.

III METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok A di TK KusumaMuliaII Sumberduren Desa Sumberduren KecamatanTarokan Kabupaten Kediri. Dimana siswa kelompok A ini berjumlah 20 anak yang terdiri dari 9 putra dan 11 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.

B. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif, yaitu kerja sama antara guru kelas yang bertindak sebagai kolabolator, dan peneliti. Peneliti bertindak sebagai

perencana penelitian, pelaksana pembelajaran, pengumpul data, menganalisa data dan pelopor hasil penelitian.

1. **Teknik dan Instrumen yang digunakan**
   a. Data tentang kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 anak kelompok A TK Kusuma Mulia II Sumberduren Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri.
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar atau pedoman observasi. Yang gambarkan dengan tabel di bawah ini.

Tabel 3.1
LembarObservasi Guru

No	Item Observasi	Ya	Tidak	Ket
1.	Penjelasan Guru sebelum menyampaikan materi			
2.	Cara Guru menyampaikan cara-cara bermain bowling dengan benar			
3.	Guru menggali informasi dari anak selesai bermain bowling angka			
4.	Perhatian Guru terhadap anak dalam bermain bowling angka			
5.	Guru melakukan kegiatan penutup			

C. Teknik Analisis 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 dan sesudah dilakukan tindakan, tindakan siklus I, siklus II, dan tindakan siklus III.

Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut :

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

$$P = \frac{f}{N} X\ 100\ \%$$

   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 mencapai sekurang-kurangnya 75%).

D. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : 30 Januari 2015
Siklus II : 06 Februari 2015
Siklus III : 13 Februari 2015

IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

TK Kusuma Mulia II Kediri adalah merupakan TK yang ada di kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri. Yang beralamatkan di Ds sumberduren

Kecamatan Tarokan dan memiliki satu ruangan kantor, dua ruangan kelas yang terdiri dari kelas Kelompok A dan kelas Kelompok B. Pada tahun pelajaran 2014-2015, jumlah peserta didiknya adalah 36 anak, terbagi menjadi 20 anak pada kelompok A dan Kelompok B sebanyak 20 anak, dan peneliti memilih meneliti anak kelompok A yang terdiri 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Sedangkan guru yang mengasuh ada dua guru, yakni peneliti dan seorang lagi sebagai guru sekaligus kepala Sekolah di TK Kusuma Mulia II Sumberduren ini.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Kondisi Pra Tindakan

Berdasarkan hasil penelitian awal, jumlah anak yang sudah mampu mencapai indikator keberhasilan masih sedikit.

Tabel 4.2
Hasil Penelitian Unjuk Kerja
Kemampuan Mengurutkan Lambang Bilangan 1-10Melalui pembelajaran permainan bowling angkaPra Tindakan

no	Nama	Mengurutlan Lambang Bilangan 1-10				Kriteria ketuntasan: minimal bintang 3	
		*1	*2	*3	*4	Tnts	Blm Tnts
1	Aurel		√				√
2	Roziq		√				√
3	Faisal			√		√	
4	Ahya			√		√	
5	Erico		√				√
6	Yahya		√				√
7	Winda	√					√
8	Denis	√					√
9	Key			√		√	
10	Roh	√					√
11	Pita			√		√	
12	Farrel				√	√	
13	Allifia			√		√	
14	Pino	√					√
15	Ardi			√		√	
16	Zahra				√	√	
17	Adit	√					√
18	Fahri	√					√
19	Juwita	√					√
20	Nilam	√					√
Jumlah		8	4	6	2	8	12
Prosentase		40%	20%	30%	10%	40%	60%

Berdasarkan Tabel 4.2 menjelaskan bahwa prosentase anak yang mendapatkan bintang satu ( ) sebesar 40% atau sebanyak 8 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang dua ( ) sebesar 20% atau sebanyak 4 anak, sedangkan prosentase anak yang mendapatkan bintang tiga ( ) sebesar 30% atau sebanyak 6 anak dan anak yang mendapatkan bintang empat ( ) sebesar 10% atau sebanyak 2 anak.Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak pada pra tindakan masih rendah yaitu dengan rata-rata prosentase kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 sebesar 40% dari kriteria ketuntasan minimal 75%.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Kegiatan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 30 Januari 2015 dengan tema Rekreasi dengan Sub Tema Tempat-tempat Rekreasi dan topik bahasan adalah tentang berekreasi ke pantai. Jumlah anak yang mengikuti pertemuan pertama sebanyak 20 anak.

Tabel 4.3
Kemampuan Mengurutkan lambang bilangan 1-10Melalui pembelajaran permainan bowling angkaSiklus I

no	Nama	Mengurutkan Lambang Bilangan 1-10				Kriteria ketuntasan: minimal bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tnts	Blm Tnts
1	Aurel			√		√	
2	Roziq			√		√	
3	Faisal			√		√	
4	Ahya			√		√	
5	Erico			√		√	
6	Yahya		√				√

7	Winda		√				√
8	Denis		√				√
9	Key			√		√	
10	Roh	√					√
11	Pita			√		√	
12	Farrel				√	√	
13	Allifia			√		√	
14	Pino	√					√
15	Ardi			√		√	
16	Zahra				√	√	
17	Adit	√					√
18	Fahri	√					√
19	Juwita		√				√
20	Nilam		√				√
Jumlah		4	5	9	2	11	9
Prosentase		20%	25%	45%	10%	55%	45%

Berdasarkan Tabel 4.3 menjelaskan bahwa prosentase anak yang mendapatkan bintang satu ( ) sebesar 20% atau sebanyak 4 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang dua ( ) sebesar 25% atau sebanyak 5 anak, sedangkan prosentase anak yang mendapatkan bintang tiga ☆☆☆) sebesar 45% atau senanyak 9 anak dan anak yang mendapatkan bintang empat (☆☆☆☆) yaitu sebesar 10% atau sebanyak 2 anak. Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak pada siklus I masih rendah yaitu dengan rata-rata prosentase kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 sebesar 55% dari kriteria ketuntasan minimal 75%.

2) Data Kemampuan Guru dalam melaksanakan Siklus I

Tabel 4.4
Hasil Observasi guru Siklus I

No	Item Observasi	Ya	Tdk	Ket
1.	Penjelasan Guru sebelum menyampaikan materi	√		
2.	Cara Guru menyampaikan cara-cara bermain bowling dengan benar		√	
3.	Guru menggali informasi dari anak selesai bermain bowling angka		√	
4.	Perhatian Guru terhadap anak dalam bermain bowling angka		√	
5.	Guru melakukan kegiatan penutup	√		

Kemampuan guru dalam pembelajaran juga sangat mempengaruhi keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 anak. Tabel 4.4 merupakan tabel yang menunjukkan kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 anak dalam bermain mikro.

Adapun perbandingan dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.5
Prosentase Ketuntasan Belajar Anak pada siklus I

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	55 anak	11%
2	Belum Tuntas	45 anak	9%
JUMLAH		20 anak	20 anak

Berdasarkan Tabel 4.5 diatas diketahui kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak dari data yang diperoleh sebelum pelaksanaan tindakan (Pra tindakan) dan pelaksanaan tindakan Siklus I terjadi peningkatan, prosentase kemampuan mengurutkan lambang bilangan anak pra tindakan. Sehingga dapat diambil

kesimpulan berdasarkan perolehan prosentase pada siklus I masih belum mencapai keberhasilan.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa kendala pada saat pelaksanaan tindakan Siklus I antara lain:

1) Perhatian anak terhadap penjelasan guru masih kurang sehingga menyulitkan guru dalam memberikan bimbingan, serta membuat anak kesulitan untuk memainkan media dalam bermain bowling angka.
2) Waktu yang tersedia untuk pembelajaran mengurutkan lambang bilangan 1-10 masih kurang, sehingga anak belum maksimal dalam bermain bowling angka.

Meskipun ada beberapa permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan Siklus I, terdapat kelebihan yaitu sebagian anak cukup antusias dalam mengikuti kegiatan bermain bowling angka dan sebagian anak menjadi lebih tenang dan mudah diatur.

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajran Siklus II

Melihat keadaan dalam pelaksanaan siklus I dimana masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 75% dan masih ada beberapa kendala, maka perlu dilaksanakan tindakan pembelajaran siklus II guna mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan,

Berikut adalah hasil observasi pelaksanaan tindakan siklus I :

1) Data Kemampuan Mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak

Tabel 4.6
Hasil Penilaian Unjuk Kerja
Kemampuan Mengurutkan lambang bilangan 1-10Melalui pembelajaran permainan bowling angkaSiklus II

No	Nama	Mengurutkan Lambang Bilangan 1-10				Kriteria ketuntasan: minimal bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tnts	Blm
							Tnts
1	Aurel			√		√	
2	Roziq		√			√	
3	Faisal			√		√	
4	Ahya			√		√	
5	Erico			√		√	
6	Yahya		√				√
7	Winda		√				√
8	Denis		√				√
9	Key				√	√	
10	Roh	√					√
11	Pita			√		√	
12	Farrel				√	√	
13	Allifia			√		√	
14	Pino	√					√
15	Ardi			√		√	
16	Zahra				√	√	
17	Adit		√				√
18	Fahri			√		√	
19	Juwita			√		√	
20	Nilam			√		√	
Jumlah		2	5	10	3	13	7
Prosentase		10%	25%	50%	15%	65%	35%

Berdasarkan Tabel 4.6 menjelaskan bahwa prosentase anak yang mendapatkan bintang satu (☆) sebesar 10% atau sebanyak 2 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang dua (☆☆) sebesar 25% atau sebanyak 5 anak, sedangkan prosentase anak yang mendapatkan bintang tiga (☆☆☆) sebesar 50% atau senanyak 10 anak dan anak yang mendapatkan bintang empat (☆☆☆☆) yaitu sebesar 15% atau sebanyak 3 anak. Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 anak pada siklus I masih belum sesuai dengan harapan yaitu dengan rata-rata prosentase kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 sebesar 65% dari kriteria ketuntasan minimal 75%.

2) Data Kemampuan Guru dalam melaksanakan Siklus II

Tabel 4.7
Hasil Observasi guru Siklus II

No	Item Observasi	Ya	Tidak	Ket

1.	Penjelasan Guru sebelum menyampaikan materi	√		
2.	Cara Guru menyampaikan cara-cara bermain bowling dengan benar	√		
3.	Guru menggali informasi dari anak selesai bermain bowling angka		√	
4.	Perhatian Guru terhadap anak dalam bermain bowling angka		√	
5.	Guru melakukan kegiatan penutup	√		

Observasi kemampuan guru yang dilakukan pada tindakan siklus II menunjukkan peningkatan. Tabel 4.7 menjelaskan bahwa indikator kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran sudah baik, dengan diberikannya tambahan waktu pada kegiatan bermain bowling angka, guru menjadi tidak tergesa-gesa dalam menyampaikan penjelasan tentang aturan permainan bowling angka yang disebabkan kurangnya waktu yang disediakan dan kurangnya pengelolaan waktu yang kurang tepat.

d. Tahap Refleksi

Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti bersama kolaborator yaitu guru dengan melihat perbandingan antara data sebelum tindakan dilakukan dengan data setelah dilaksanakan tindakan pada Siklus II. Peningkatan kemampuan bekerjasama anak pada Siklus II dapat diketahui dengan cara membandingkan perolehan prosentase kemampuan anak sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan. Adapun perbandingan dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.8
Prosentase Ketuntasan Belajar Anak pada siklus II

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	13 anak	65%
2	Belum Tuntas	7 anak	35%
JUMLAH		20 anak	100 %

Berdasarkan Tabel 4.8 diatas diketahui kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak dari data yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I dan pelaksanaan tindakan Siklus II terjadi peningkatan prosentase kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak mengalami kenaikan sebesar 10%. Sehingga diperoleh prosentase kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 pada siklus II sebesar 65% yang masih kurang dari target ketuntasan belajar yang telah ditetapkan sebesar 75%.

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

skenario langkah-langkah pembelajaran dalam siklus III adalah:

Kegiatan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 13 Februari 2015 dengan tema Rekreasi dengan Sub Tema Kebiasaan di lingkungan Pegunungan dan topik bahasan adalah tentang kebiasaan di sore yang ada dipegunungan. Jumlah anak yang mengikuti pertemuan ketiga adalah sebanyak 20 anak.

Tabel 4.9
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengurutkan lambang bilangan 1-10Melalui pembelajaran permainan bowling angkaSiklus III

No	Nama	Mengurutkan Lambang Bilangan 1-10				Kriteria ketuntasan: minimal bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tnts	Blm Tnts

1	Aurel			√		√		
2	Roziq			√		√		
3	Faisal			√		√		
4	Ahya			√		√		
5	Erico			√		√		
6	Yahya			√		√		
7	Winda			√		√		
8	Denis			√		√		
9	Key				√	√		
10	Roh		√				√	
11	Pita			√		√		
12	Farrel				√	√		
13	Allifia			√		√		
14	Pino		√				√	
15	Ardi			√		√		
16	Zahra				√	√		
17	Adit		√				√	
18	Fahri			√		√		
19	Juwita				√	√		
20	Nilam			√		√		
Jumlah		0	3	13	4	17	3	
Prosentase		0%	15%	65%	20%	85%	15%	

Berdasarkan Tabel 4.9 menjelaskan bahwa tidak ada anak yang mendapatkan bintang satu (☆, prosentase anak yang mendapatkan bintang dua (☆☆) sebesar 15% atau sebanyak 3 anak, sedangkan prosentase anak yang mendapatkan bintang tiga sebesar 65% atau senanyak 13 anak dan anak yang mendapatkan bintang empat yaitu sebesar 20% atau sebanyak 4 anak.

Hasil analisa perhitungan kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak pada siklus III telah menunjukkan kategori sangat meningkat dengan prosentase kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 sebesar 85%, melebihi dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%

2) Data Kemampuan Guru dalam melaksanakan Siklus I

Tabel 4.10
Hasil Observasi guru Siklus III

No	Item Observasi	Ya	Tidak	Ket
1.	Penjelasan Guru sebelum menyampaikan materi	√		
2.	Cara Guru menyampaikan cara-cara bermain bowling dengan benar	√		
3.	Guru menggali informasi dari anak selesai bermain bowling angka	√		
4.	Perhatian Guru terhadap anak dalam bermain bowling angka	√		
5.	Guru melakukan kegiatan penutup	√		

Dengan ditambahnya jumlah media dan dibaginya anak menjadi 4 kelompok, memberikan pengaruh yang baik tidak hanya bagi anak didik tetapi juga bagi peningkatan kemampuan guru dalam melakukan penyampaian pembelajaran kegiatan bermain bowling angka. Selain itu guru dapat memberikan pengarahan dan bimbingan secara personal bagi anak yang mengalami kesulitan dalam bermain bowling angka, sehingga anak menjadi lebih terfokus pada kegiatan tersebut.

a. Tahap Refleksi

Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti bersama kolaborator yaitu guru dengan melihat perbandingan antara data sebelum tindakan dilakukan dengan data setelah dilaksanakan tindakan pada Siklus I. Peningkatan kemampuan bekerjasama anak pada Siklus I dapat diketahui dengan cara membandingkan perolehan prosentase kemampuan anak sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan. Adapun perbandingan dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.11

Prosentase Ketuntasan Belajar Anak pada siklus III

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	17 anak	85%
2	Belum Tuntas	3 anak	15%
JUMLAH		20 anak	100%

Berdasarkan Tabel 4.11 diatas diketahui kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada pelaksanaan siklus III terjadi kenaikan sebesar 20% dari tindakan siklus II sehingga diperoleh prosentase kemampuan bekerjasama siklus III sebesar 85% melebihi target ketuntasan sebesar 75%.

Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada siklus III telah berhasil meningkatkan kemampuan bekerjasama dengan penggunaan kegiatan bermain bowling angka yaitu melampaui target keberhasilan yang di tetapkan sebesar 75%, sehingga peneliti tidak melanjutkan pada tahap siklus yang berikutnya.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

1. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang dicapai pada pratindakan dan siklus I, ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti, baik positif maupun negatif sebagai konsekuensi dari diterapkannya strategi pembelajaran ini. Beberapa catatan negatif yang belum teratasi pada siklus I dan II, telah dilakukan perbaikan pada siklus III agar capaian hasil yang diperoleh lebih baik.

2. Pengambilan Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dapat dievaluasi bahwa langkah-langkah yang telah diprogramkan dan telah dilaksanakan mampu mencapai tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini. Dengan demikian dalam proses mengajar, khususnya dalam hal meningkatkan kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 melalui kegiatan bermain bowling angka pada anak Kelompok A TK Kusuma Mulia II Sumberduren dapat meningkat. Dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan berhasil atau mencapai ketuntasan.

Tabel 4.12
Hasil penilaian Kemampuan Mengurutkan Lambang Bilangan 1-10 mulai Pra tindakan sampai dengan pelaksanaan siklus III

No	Hasil Penilaian	Pra Tind	Tind. Siklus I	Tind. Siklus II	Tind. Siklus III
1	*1	40%	20%	10%	0%
2	*2	20%	25%	25%	15%
3	* 3	30%	45%	50%	65%
4	*4	10%	10%	15%	20%
Jumlah		100%	100%	100%	100%

Seperti yang dijelaskan pada tabel 4.12 diatas bahwa peningkatan prosentase kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak melalui kegiatan bermain bowling angka meningkat dari pra tindakan 40%, siklus I sebesar 55%, siklus II Sebesar 65% dan siklus III sebesar 85% dengan nilai peningkatan dari siklus I dan siklus III sebesar 30%.

Keberhasilan terjadi pada siklus III dengan diperoleh data prosentase kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak sebesar 85%. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%. Berarti tindakan guru berhasil dengan demikian hipotesis penerapan media bowling angkadalampembelajarandapatmeningkatkankemampuanmengurutkan lambang bilangan 1-10 anakpadakelompok A TK KusumaMulia II DesaSumberdurenKecamatanTarokanKabupaten Kediri tahun 2014-2015 diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

1. Kendala

Dalam penelitian ini, selama pelaksanaan hanya terjadi sedikit kendala. Karena penggunaan media bowling angka jadi yang di dapat melalui pembelian dimana harga alat bermain bowling angka dirasa masih mahal. Sedangkan bermain peran yang medianya dari bahan aslinya, membutuhkan waktu agak lama dalam persiapannya. Namun dengan menggunakan kegiatan bermain bowling angka banyak membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengurutkan lambang bilangan 1-10 sehingga pelaksanaan siklus III hasil yang dicapai sudah optimal. Hal ini dikarenakan penggunaan media bowling angka yang masih baru bagi anak sangat disukai oleh anak serta menarik bagi anak.

2. Keterbatasan

Sedangkan keterbatasan yang peneliti dalam pelaksanakan penelitian ini terdapat pada saat pelaksanaan siklus I dimana keterbatasan jumlah media bowling angka sangat mempengaruhi hasil penelitian, namun hal tersebut dapat diatasi dengan baik.

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis dan hasil pengujian selanjutnya disimpulkan bahwa penerapan kegiatan melalui media bowling angka dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 anak kelompok A TK Kusuma Mulia II Sumberduren Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri.

B. SARAN – SARAN

Sesuai dengan permasalahan yang dibahas peneliti, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang dapat digunakan para guru dan pihak terkait demi menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

1. Bagi Guru TK untuk dapat menggunakan kegiatan permainan bowling angka untuk meningkatkan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak, karena kegiatan ini sangatlah menarik bagi anak dan masih jarang digunakan.
2. Bagi Kepala Sekolah upaya menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran serta mensosialisasikan media pembelajaran yang dapat menunjang dan meningkatkan hasil belajar anak, terutama media pembelajaran yang murah, aman, dan tahan lama.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyiah,S. Dkk.(Ed) 2010. PerkembangandanKonsepDasarPengembanganAnakUsiaDini (Cet.10). Jakarta. Universitas Terbuka.

ArikuntoSuharsimidkk. 2010 *PenelitianTindakanKelas* . Jakarta: PT BumiAksara.

Depdiknas.2007.Pedoman PembelajaranBidangPengembanganKognitif.Jakarta.

Dhieni,Ndkk.(Ed) 2008. MetodePengembanganbahasa (Cet.8).Jakarta.Universitas Terbuka.

Hariyanto,Spd.2012. Pengertian Media Pembelajaran. Makalahdisajikandalambelajar psikologi.com 21 Januari 2012, (Online), http://belajar psikologi.com/ pengertian-media-pembelajaran/, diunduhpada 24 November 2014

Papierppeint.2012. PengertianKognitif.Makalahdisajikandal amLady Boutiques 17 Agustus 2012,(Online),tersedia:http://papierppeint.com/2012/08/17/pengertian-kognitif/, diunduh 24 November 2014.

Prima Suci R. PerkembanganKognitifAnakUsiaDini. Makalahdisajikandalamperkembangananak, 08 juni 2013 Be sparklyng women by innerbeauty,(Online),http://primazip.wordpress.com/2013/06/08/perkembangan-kognitif-anak-usia-dini/, diunduhpada 15 Oktober 2014

Sujiadiss.2013.Definisi Kognitif.MakalahdisajikandalamSlidesare 29 Maret 2013, (Online), diunduhpada 4 januari 2015.

Tamrin,AW. MeningkatkanKemampuanMengenalAngka 1 sampai 10 DenganMenggunakanKartuRemiPadaAnakKelompok A TK Si KuncungDambaloKecamatanKwandang KabupatenGorontalo Utara.(Online).Tersedia: http://www.academia.edu/) ,diunduhpada 25 November 2014.

Titin. 2014. MembilangdenganMenunjuk Benda (Mengenalkonsepbilangandenganbendabenda) sampai 10. MakalahdisajikandalamSemogaBermanfaat, Padang 16 Februari 2014, dalam Blog, (Online), tersedia: http:// titinkusayang.blogspot.com/2014/02/membilang-dengan-menunjuk-benda.html diunduh 25 November 2014.

UUKurniawati.2012,Perkembangankognitif melaluipermainan. Makalahdisajikandalam A Fine Wordpress.com Site 15 Desember 2012, (Online),http://uukurniawati.wordpress,com/2012/12/15/perkembangan-kognitif-melalui-permainan/, diunduhpada 10 Januari 2015