MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENYEBUT LAMBANG BILANGAN 1 – 10PADAANAK KELOMPOKB1 MELALUI MEDIA PICTUREFLAG DI TK PG PESANTREN BARU KECAMATANPESANTREN KOTA KEDIRI TAHUNPELAJARAN 2013-1014

SKRIPSI
DiajukanuntukmemenuhiSebagaiSyaratGuna
MemperolehGelarSarjanaPendidikan(S.Pd)
pada Program Studi PG PAUD

Oleh:

ENIKE RATNAWATI
NPM : 12.1.01.11.0532 P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURUPENDIDIKANANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2014

Skripsi oleh :

ENIKE RATNAWATI
NPM : 12.1.01.11.0532 P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENYEBUT LAMBANG BILANGAN 1 – 10PADAANAK KELOMPOKB1 MELALUI MEDIA PICTUREFLAG DI TK PG PESANTREN BARU KECAMATANPESANTREN KOTA KEDIRI TAHUNPELAJARAN 2013-1014

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

Tanggal : 10 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Kutjojo, M.Pd, M.Psi	Intan Prastihastari W, M.Pd, M.Psi
NIDN. 0717015501	NIDN. 0729078402

ii

Skripsi oleh :

ENIKE RATNAWATI
NPM : 12.1.01.11.0532 P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENYEBUT LAMBANG BILANGAN 1 – 10PADAANAK KELOMPOKB1 MELALUI MEDIA PICTUREFLAG DI TK PG PESANTREN BARU KECAMATANPESANTREN KOTA KEDIRI TAHUNPELAJARAN 2013-1014

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

Pada tanggal : 27 Maret 2015

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

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

Mengetahui
Dekan FKIP

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

iii

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENYEBUT LAMBANG BILANGAN 1 – 10PADAANAK KELOMPOKB1 MELALUI MEDIA PICTUREFLAG DI TK PG PESANTREN BARU KECAMATANPESANTREN KOTA KEDIRI TAHUNPELAJARAN 2013-1014

Enike Ratnawati
12.1.01.11.0532 P
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Enike Ratnawati.unp@yahoo.co.id
Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi dan Intan Prastihastari Wijaya M.Pd, M.Psi

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

ENIKE RATNAWATI : **Meningkatkan kemampuan Kognitif Menyebut Lambang Bilangan 1-10 pada anak kelompok B1 melalui Media Picture Flag di TK PG. Pesantren Baru Kecamatan Pesantren Kota Kediri** : Skripsi PG PAUD FKIP UNP Kediri, 2014.

Penelitian ini dilator belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa pembelajaran dalam berhitung tidak sesuai dengan harapan guru. Karena kemampuan berhitung mempunyai obyek yang bersifat abstrak maka sangat diperlukan media permainan dalam berhitung, sedangkan dalam proses pembelajaran selama ini hanya menggunakan kata – kata lisan saja dan mengajak anak untuk berhitung dipapan tulis. Akibatnya proses pembelajaran tidak berlangsung menyenangkan pasif dan membosankan. Hal tersebut kelihatan dari kurang berminatnya anak dan ketidakmampuan anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung.

Permasalahan peneliti adalah apakah penerapan media picture flag dalam pembelajaraan dapat meningkatkan kemampuan menyebut lambang bilangan ?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak kelompok B1 TK PG. Pesantren Baru. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, yaitu siklus I, siklus II, siklus III. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I terdapat hasil yang menunjukkan bahwa sebanyak 28 % dari 25 anak talah memenuhi kriteria ketuntasan, kemudian pada siklus II hasil yang di dapat meningkat menjadi 68 % anak yang telah memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan pada siklus III terdapat hasil yang menyatakan bahwa sebanyak 92 % anak yang telah memenuhi kriteria ketuntasan.

Berdasarkan analisa hasil penilaian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat peningkatan prosentase ketuntasan belajar anak mulai dari siklus I, II dan III. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian yang berbunyi penerapan media picture flag pada anak dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok BI TK PG .Pesantren Baru Kediri, diterima.

Kata Kunci : Kemampuan menyebut, media picture flag.

I. LATAR BELAKANG

Anak yang berada pada usia 3-4 tahun, Apabila ditinjau dari klasifikasi usianya maka trmasuk kategori anak yang berada pada masa usia dini (*early childhood*). Masa usia dini sering disebut sebagai *golden age* atau usia emas karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbabagai aspek perkembangannya (Gunarti dkk, 2010: 5). Pada usia dini merupakan usia yang sangat efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak, salah satunya adalah pengembangan kemampuan kognitif anak. Pengembangan aspek kognitif merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika di masa tahapan awal perkembangan anak untuk melihat, membedakan dan mengenal angka. Permainan bilangan di kelompok bermain (KB) tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional karena dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Salah satu unsur yang ada di dalam matematika adalah kemampuan membilang bilangan atau biasa disebut dengan angka. tidak terlepas dari matematika, bilangan merupakan bagian dari hidup kita, setiap hari kita selalu menemukan angka atau bilangan kapanpun dan dimanapun. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0. bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. namun demikian, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda.

Anak usia tiga sampai enam tahun adalah anak yang sedang berada dalam periode sensitif atau masa peka, yaitu suatu periode dimana fungsi tertentu perlu dirangsang dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembanganya (Hurlock,1978: 326). Apabila anak sudah menunjukan masa peka untuk berhitung, maka orang tua dan guru harus segera tanggap untuk memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Pada prinsipnya kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan anak usia dini dapat ditingkatkan asalkan guru mengetahui cara-cara yang tepat. Berbagai cara dapat dicoba oleh guru agar anak mengenal bilangan. Satu diantaranya adalah

melalui media stiker angka. Melalui media ini diharapkan kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini dapat ditingkatkan. Media stiker angka termasuk dalam jenis media pembelajaran visual yang nana terdapat angka pada stiker. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan melalui penggunaan angka, media ini akan lebih efektif untuk menyajikan isi tema atau pembelajaran kepada anak.

Sejalan dengan adanya hal ini maka faktor guru dalam proses pembelajaran sangat menentukan, misalnya dalam metode mengajar guru harus mempertimbangkan karateristik anak di kelompok bermain yang memiliki dorongan kuat untuk mengenali lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosial yang lebih baik.Salah satu faktor yang perlu diperhatikan oleh guru adalah mengenai metode untuk membangkitkan kreativitas anak. Dalam mengembangkan kemampuan berhitung di kelompok bermain dibutuhkan salah satu metode yaitu bermain. Penggunaan kegiatan bermain ini dimaksudkan agar anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan di Kelompok Bermain Al-Arqom Bedug Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014-2015, ditemukan kurangnya kemampuan anak dalam memahami dan mengenal bilangan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pembelajaran anak setiap mengerjakan tugas menyebutkan angka, didapatkan data bahwa dari 15 anak hanya satu anak mendapat bintang tiga ( ), enam anak mendapat bintang dua ( ) dan delapan anak mendapat bintang satu ( ). Kondisi anak juga pasif saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut disebabkan oleh strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik minat anak sehingga dalam proses pembelajaran anak mudah merasa bosan dan guru hanya menggunakan media papan tulis sebagai media pembelajaran.

Berangkat dari kondisi tersebut, maka peneliti akan merancang suatu penelitian tindakan kelas derngan melakukan uji coba merancang suatu model media pembelajaran berbentuk media stiker angka dengan maksud untuk menggali informasi, faktor-faktor apa yang berpengaruh pada kemampuan belajar anak. Untuk itu dalam penelitian ini dirumuskan judul **"Meningkatkan kemampuan Kognitif Menyebut Lambang Bilangan 1-10 pada anak kelompok B1 melalui Media Picture Flag di TK**

PG. Pesantren Baru Kecamatan Pesantren Kota Kediri.

II. METODE

A. Subyek dan Setting Lokasi

Subyek penelitian adalah anak kelompok bermain tahun pelajaran 2014/2015 sebanyak 15 anak dan pelaksanaan penelitian dilakasanakan di KB Al-Arqom Desa Bedug Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri

B. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari Perencanaan, Tindakan, Pengamatan dan refleksi.

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Data yang Diperlukan
   a. Data tentang kemampuan mengenal bilangan 1-5 kelompok bermain Al-Arqom Bedug Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri tahun ajaran 2014-2015.
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran oleh guru pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.
2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data
   a. Data tentang kemampuan mengenal angka 1-5 pada anak kelompok bermain Al-Arqom Desa Bedug Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015 dikumpulkan dengan teknik Unjuk kerja menggunakan instrument Lembar Unjuk Kerja.
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi. Observasi dilakukan oleh guru, yang digunakan adalah lembar observasi

D. Tehnik Analisis Data

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui instrumen observasi dilakukan teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang tiga dan bintang empat) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II dan tindakan siklus III. Langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

1. Menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang satu (☆), bintang dua (☆☆), bintang tiga (☆☆☆) dan bintang empat (☆☆☆☆) dan menghitung distribusi frekuensi

perolehan tanda bintang dengan rumus:

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

Keterangan :

P = prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

f = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N = jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III. Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadi kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus II ketuntasan belajar /kriteria ketuntasan mininal mencapai sekurang-kurangnya 75%).

E. Jadwal Penelitian

Siklus I : 4 Pebruari 2015

Siklus II : 11 Pebruari 2015

Siklus III: 18 Pebruari 2015

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Gambaran Selintas tentang Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di KB Al-Arqom Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri semester 2 Tahun Pelajaran 2014-2015 dengan materi kegiatan bidang pengembangan kognitif. Subyek penelitian ini adalah anak Kelompok Bermain yang berjumlah 15 anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1.Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Rencana umum dalam pelaksanakan ini adalah dengan mempersiapkan :

a. Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
b. Rencana Kegiatan Harian (RKH)
c. Lembar observasi guru dan anak dan lembar penilaian untuk anak
d. Media permainan stiker angka

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain dari Model Kemmis dan Taggart (1988) yang terdiri dari tiga siklus, setiap siklus meliputi empat tahapan yaitu : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4)Refleksi. Dara hasil refleksi dijadikan dasar untuk menentukan keputusan perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Siklus I ini dilaksanakan pada pada hari Rabu tanggal 4 Februari 2015 dan dihadiri oleh 15 anak didik dan 2 orang guru, salah satu bertugas sebagai kolaborator. Tema pekerjaan subtema macam-macam pekerjaan, waktu pukul 07.30 sampai 10.00 WIB. Pada siklus ini proses pembelajaran berlangsung berdasarkan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah ditetapkan.

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bilangan 1-5 Anak Kelompok Bermain pada Siklus I

No	Nama	Kemampuan Mengenal Bilangan Anak				Kriteria Ketuntasan Minimal:★★★	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1	Abel		V				V
2	Alwan			V		V	
3	Candra		V				V
4	Dimas			V		V	
5	Lodang		V				V
6	Nadia			V		V	
7	Nazwa		V				V
8	Nio	V					V
9	Rafa		V				V
10	Robi			V		V	
11	Sarah	V					V
12	Shifa			V		V	
13	Silda		V				V
14	Talita	V					V
15	Zaki		V				V
Jumlah		3	7	5	0	5	10
Prosentase (%)		20%	46,67 %	33,33 %	0	33,33%	66,67%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan, dengan penerapan kegiatan konsep bilangan melalui penggunaan media stiker angka diperoleh nilai ketuntasan belajar sebesar 5/15 x 100% = 33,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I anak belum tuntas belajar.

Tabel 4.3
Hasil Observasi Guru Dan Anak Dalam Pelaksanaan Siklus I

No	Aspek yang dinilai	B	C	K	Keterangan
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			√	Cara menyampaikan tujuan pembelajaran belum jelas serta posisi guru yang berpindah-pindah sehingga anak tidak konsentrasi pada saat kegiatan berlansung.
2	Penjelasan guru dalam pembelajaran dapat dipahami oleh anak		√		Penjelasan guru dalam pembelajaran cukup dapat dipahami oleh anak tetapi masih kurang mendetail.
3	Guru memotivasi anak dalam kegiatan permainan		√		Penggunaan alat peraga sudah sesuai tetapi kurang menarik.minat anak dalam permainan stiker angka.
4	Guru membimbing anak dalam kegiatan permainan			√	Suara guru kurang keras sehingga anak asyik bicara dengan temanya.
5	Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk berekspresi			√	Anak diberikan kesempatan dalam bermain stiker angka.
6	Anak mendengarkan guru saat memberikan penjelasan pelaksanaan kegiatan.			√	Anak kurang memperhatikan guru saat memberikan penjelasan.
7	Keaktifan anak dalam melaksanakan kegiatan mencocokkan gambar dengan stiker angka.			√	Anak kurang aktif dalam melaksanakan kegiatan mencocokkan gambar.
8	Anak dapat menyelesaikan tugas guru sampai selesai.			√	Anak belum dapat menyelesaikan tugas guru sampai selesai.

Hasil Refleksi menunjukkan bahwa pendidik dalam meyampaikan tujuan pembelajaran masih belum jelas, posisi guru yang berpindah-pindah sehingga anak tidak konsen pada permainan stiker angka. Penjelasan guru dalam pembelajaran stiker angka masih kurang, baik bahasa maupun suara yang digunakan belum jelas serta penjelasan guru dalam pembelajaran cukup dapat dipahami oleh anak tetapi masih kurang mendetail.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Siklus II ini dilaksanakan pada semester II minggu ke enam, yaitu satu kali pertemuan pada hari Rabu tanggal 11 Pebruari 2015 dan dihadiri oleh 15 anak didik dan 2 orang guru, salah satu bertugas sebagai kolaborator. Tema pekerjaan dengan subtema tempat-tempat bekerja dan waktu pukul 07.30 sampai 10.00 WIB. Proses pembelajaran berlangsung berdasarkan RKH yang telah ditetapkan.

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bilangan1-5 Anak Kelompok Bermain pada Siklus II

No	Nama	Kemampuan Mengenal Bilangan Anak				Kriteria Ketuntasan Minimal:★★★	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1	Abel		V				V
2	Alwan		V			V	
3	Candra		V				V
4	Dimas		V			V	
5	Lodang		V				V
6	Nadia				V	V	
7	Nazwa	V					V
8	Nio				V		V
9	Rafa				V		V
10	Robi		V			V	
11	Sarah				V		V
12	Shifa					V	
13	Silda				V		V
14	Talita				V		V
15	Zaki						V
Jumlah		1	6	6	2	8	7
Prosentase (%)		6,67 %	40%	40%	13,33%	53,33%	46,67%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan, dengan penerapan kegiatan bilangan melalui penggunaan media stiker angka diperoleh nilai ketuntasan belajar sebesar 8/15 x 100% = 53,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II anak belum tuntas belajar.

Tabel 4.6
Hasil Observasi Proses Belajar Pembelajaran Siklus II

No	Aspek yang dinilai	B	C	K	Keterangan
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.		√		Cara penyampaian tujuan pembelajaran yang pendidik berikan sudah cukup jelas dimengerti oleh anak.
2	Penjelasan guru dalam pembelajaran dapat dipahami oleh anak.	√			Penjelasan guru dalam pembelajaran sudah baik dalam permainan stiker angka sehingga dapat dipahami oleh anak.
3	Guru memotivasi anak dalam kegiatan permainan		√		Dalam bermain stiker angka anak sudah bisa mengikuti dengan cukup baik.
4	Guru memberikan bimbingan kepada anak dalam kegiatan permainan		√		Suara guru sudah mulai keras saat membimbing anak.
5	Guru memberikan kebebasan kepada anakuntuk berekspresi		√		Anak dapat menyebutkan angka pada kartu yang di pegangnya.
6.	Anak mendengarkan guru saat memberikan penjelasan pelaksanaan kegiatan.		√		Anak mulai memperhatikan guru saat memberikan penjelasan.
7.	Keaktifan anak dalam melaksanakan kegiatan mencocokkan gambar dengan stiker angka.		√		Anak aktif dalam melaksanakan kegiatan mencocokkan gambar..
8.	Anak dapat menyelesaikan tugas guru sampai selesai.		√		Anak mulai mampu menyelesaikan tugas sampai selesai akan tetapi masih dengan bantuan guru.

Hasil refleksi terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus ini terdapat temuan-temuan sebagai berikut:

1) Keterbatasan waktu yang tersedia untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan anak.
2) Anak didik baru mengenal bilangan 1-5 dengan simbolnya yang benar.
3) Sebagian anak masih belum bisa aktif saat kegiatan berlangsung.

Berdasarkan penelitian pada siklus II saran kolaborator ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tindakan selanjutnya adalah:

1) Menggunakan waktu seefisien mungkin.
2) Memberikan penjelasan dan contoh yang lebih jelas dan terampil supaya ank lebih mengenal dan memahami bilangan dengan simbolnya yang benar.
3) Memberikan kegiatan yang dapat menarik minat anak sehingga semua anak bisa aktif dalam kegiatan.

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

Siklus III ini dilaksanakan pada semester II minggu ketujuh, yaitu pada hari Rabu tanggal 19 Februari 2014. Tema yang digunakan adalah tema pekerjaan dengan Subtema alat-alat/ perlengkapan bekerja dan waktu pelaksanaan adalah pukul 07.30 sampai 10.00 WIB.

Tabel 4.8
Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bilangan1-5 Anak Kelompok Bermain pada Siklus III

No	Nama	Kemampuan Mengenal Bilangan Anak				Kriteria Ketuntasan Minimal:★★★	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1	Abel			V		V	
2	Alwan		V				V
3	Candra			V		V	
4	Dimas			V		V	
5	Lodang			V		V	
6	Nadia				V	V	
7	Nazwa		V				V
8	Nio				V	V	
9	Rafa			V		V	
10	Robi			V		V	
11	Sarah			V		V	
12	Shifa				V	V	
13	Silda			V		V	
14	Talita				V	V	
15	Zaki				V	V	
Jumlah		0	2	8	5	13	2
Prosentase (%)		0%	13,33%	53,33%	33,33%	86,67%	13,33%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan, dengan penerapan kegiatan mengenal bilangan melalui penggunaan media stiker angka diperoleh nilai ketuntasan belajar sebesar 13/15 x 100 = 86,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus III anak mengalamiketuntasan dalam belajar.

Data ini menunjukkan ada kemajuan dari siklus II yang belum memenuhi harapan yaitu : 53,33% dan pada siklus ke III rata-rata yang diperoleh sudah memenuhi harapan 86,67%.

Sehingga ketuntasan belajar anak pada kelompok bermain sudah berhasil.

Tabel 4.9

Hasil Observasi Proses Belajar Pembelajaran Siklus III

No	Aspek yang dinilai	B	C	K	Keterangan
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.		√		Cara penyampaian tujuan pembelajaran yang pendidik berikan sudah cukup dalam permainan stiker angka.
2	Penjelasan guru dalam pembelajaran dapat dipahami oleh anak.	√			Penjelasan guru dalam pembelajaran sudah baik dalam permainan stiker angka sehingga dapat dipahami oleh anak.
3	Guru memotivasi anak dalam kegiatan permainan	√			Penggunaan stiker angka yang menarik serta peraturan yang lebih disukai oleh anak.
4	Guru memberikan bimbingan kepada anak dalam kegiatan permainan		√		Pendidik dapat melakukan permainan dengan cukup baik sehingga anak dapat larut ikut serta dalam permainan.
5	Guru memberikan kebebasan kepada anakuntuk berekspresi		√		Anak sudah dapat menyebutkan stiker angka dengan baik dan benar.
6.	Anak mendengarkan guru saat memberikan penjelasan pelaksanaan kegiatan.		√		Anak sudah cukup focus mendengarkan penjelasan guru.
7.	Keaktifan anak dalam melaksanakan kegiatan mencocokkan gambar dengan stiker angka.	√			Anak aktif dalam melaksanakan kegiatan mencocokkan gambar.
8.	Anak dapat menyelesaikan tugas guru sampai selesai.		√		Anak cukup mampu menyelesaikan tugas sampai selesai dengan sedikit bantuan guru.

Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus ini terdapat temuan-temuan sebagai berikut:

a) Terdapat peningkatan partisipasi anak dalam proses pembelajaran.
b) Anak mulai terbiasa menggunakan media stiker angka kegiatan mengenal bilangan, hal ini terlihat pada keaktifan siswa selama mengkuti kegiatan pembelajaran.
c) Anak sudah mampu mandiri dalam menyelesaikan tugas.

Sehingga ketuntasan belajar anak pada kelompok bermain sudah berhasil

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Berdasarkan tindakan siklus I dan siklus II serta siklus III dapat diuraikan keberhasilan melaksanakan pengembangan mengenal bilangan 1-5 melalui penggunaan media stiker angka pada aspek penilaian untuk mencapai hasil kriteria ketuntasan minimal. Hasil penelitian yang telah dilaksanakananak didik dari siklus I, siklus II dan siklus III dapat dipresentasikan melalui tabel berikut :

Tabel 4.10

Hasil Penilaian Siklus I,II dan III pada Kegiatan Mengenal Bilangan Anak

No	Hasil Penilaian	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	★	20%	6,67%	0%
2	★★	46,67%	40%	13,33%
3	★★★	33,33%	40%	53,33%
4	★★★★	0%	13,33%	33,33%
Jumlah		**100%**	**100%**	**100%**

Data diatas menunjukkan bahwa bahwa penggunaan media stiker angka dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-5 anak kelompok bermain Al-Arqom Bedug dikatakan berhasil.

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, dan hasil penelitian, maka hipotesis tindakan yang berbunyi penerapan permainan "Stiker angka" dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-5 pada anak kelompok bermain Al-Arqom Bedug Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015 **diterima**.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar Berbagai Aspek*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.

Aisyah Siti, dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:Universitas Terbuka

Alfiatun, Siti Fadilah, 2013. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Kartu Bergamabar Kelompok A Di RA Perwanida*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Kediri. FKIP kediri.

Arikunto, Suharsimi (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media.
belajaran. Jakarta: Rajawali Press.

Asmani, Jamal Ma'ruf. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta : Laksana

Carol See Feldt dan Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Cetakan 1. Di cetak dan dijilid di Indonesia Oleh PT. Macanan Jaya Cemerlang..

Gugun, dkk. 2012. Pengertian Cutting Stiker, Desember 2012 (Online) tersedia: http://wordpress..com/2012/pengertian-cutting-sticker.html, diunduh 7 Desember 2014

Gunarti , Winda, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta:Universitas Terbuka.

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

Ismunamto, A.Spd,dkk. 2009. *Ensiklopedia Matematika 1*. Jakarta: Lentera Abadi.

Moeslichatoen R (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sujiono,Yuliani Nurani,dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono,Yuliani Nurani,dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wardani IGAK, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka