MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BERHITUNG MELALUI PERMAINAN IKAN PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI JEDING KECAMATAN SANANKULON KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Artikel Penilitian

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

Oleh:

SUNARWIYATI
NPM.13.1.01.11.0526P

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

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :
SUNARWIYATI
NPM.13.1.01.11.0526P

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BERHITUNG MELALUI PERMAINAN IKAN PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI JEDING KECAMATAN SANANKULON KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014/2015

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

Pada Tanggal : 23 Maret 2015

Pembimbing 1	Pembimbing 2
[illegible] Utomo, M.Pd, M.Psi	Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi
NIDN. 0720058503	NIDN. 0701038303

i

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh :
SUNARWIYATI
NPM.13.1.01.11.0526P

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BERHITUNG MELALUI PERMAINAN IKAN PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI JEDING KECAMATAN SANANKULON KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD 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 : Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi
3. Penguji II : Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

ii

ABSTRAK

Sunarwiyati : Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Konsep Berhitung melalui Permainan Ikan Pada Anak Kelompok A pada TK Pertiwi Jeding Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2014 / 2015. Skripsi, PG PAUD, FKIP UNP Kediri,2015
Kata kunci ; kognitif, metode bermain dan konsep bilangan

Penelitian ini dilator belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran kemampuan konsep bilangan pada anak Kelompok A di TK Pertiwi Jeding Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar masih didominasi oleh aktivitas klasikal dengan dominasi pada peran guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif dan membosankan. Hal tersebut nampak dari motivasi belajar siswa yang rendah, yang pada akhirnya hasil belajarnyapun juga rendah. Guna meningkatkan hasil prestasi pada anak Kelompok A di TK Pertiwi Jeding Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar tersebut, peneliti mengatasi masalah pembelajaran meningkatkan Kemampuan Konsep bilangan dengan menggunakan metode bermain.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode bermain. Penelitian ini dilakukan pada anak Kelompok A di TK Pertiwi Jeding Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar. Instrumen yang digunakan Penelitian untuk pengumpulan data berupa table observasi. Peneliti terlibat secara penuh dalam kegiatan Penelitian baik perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi maupun refleksi.

Berdasarkan hasil Penelitian yang dilaksanakan sebanyak tiga siklus menggunakan instrumenberupa RKH, RKM. Lembar Observasi Aktivitas Anak dan Lembar Aktifitas Guru.

Kesimpulan hasil penelitian ini diketahui bahwa ketuntasan belajar anak dengan menerapkan metode bermain mengalami peningkatan sebesar 45% pada siklus I, pada siklus II 70% dan pada siklus III 80%.

Kata Kunci : Kemampuan berhitung media gambar ikan

I. PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan anak usia dini secara terprogram dan terencana dengan tujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Perkembangan berbagai aspek tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Semua aspek perlu dikembangkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini secara keseluruhan, tidak hanya berfokus dalam salah satu aspek perkembangan saja.

Aspek perkembangan anak yang berhubungan dengan kemampuan berfikir yaitu perkembangan kognitif. Menurut Piaget (Yudha dan Rudyanto, 2004) proses mengetahui sesuatu dengan berfikir merupakan fungsi kritis dalam kehidupan yang memung proses mengetahui sesuatu dengan berfikir merupakan fungsi kritis dalam kehidupan yang memungkinkan anak dapat beradapatasi dengan lingkungan.. Piaget (dalam Yudha dan Rudyanto, 2004)percaya bahwa anak secara alami memiliki jiwa ingin tahu yang besar dn akan belajar maksimal apabila nak dibri kesempatan melakukan secara langsung dan terlibat dalam situasi yang memungkinkan mereka membangun pengetahuan barunya.

Pembelajaran kognitif yang dalam kehidupan sangat dibutuhkan agar anak dapat memahami dan beradaptasi dengan lingkungannya. Interaksi sosial pun dapat dibangun melalui pembelajaran kognitif, dimana terdapat kegiatan berkolaborasi, bekerjasama dan saling membantu.

Dengan karakteristik anak didik, perkembangan fisik dan psikologis anak TK, keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan sangat mendukung keberhasilan pembelajaran.Kegiatan berhitung ini untuk meningkatkan kemampuan anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki Sekolah Dasar, lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia dini merupakan *golden age* (usia emas) yang di dalamnya terdapat “masa peka” yang hanya datang sekali. Masa peka merupakan suatu masa menuntut perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Berdasarkan pengamatan di TK Pertiwi peneliti menemukan adanya masalah yaitu masih rendahnya minat anak didik dalam belajar berhitung karena dianggap sulit, pembelajaran yang diberikan gu 1 g variatif karena hanya berpegang pac

Dengan memberikan motivasi kepada anak karena motivasi merupakan proses internal yang mengaktifkan, memandu dan memelihara perilaku anak secara terus menerus. Contoh: motivasi intrinsik adalah rasa ingin tahu anak untuk menghitung benda yang ada di sekitarnya, sehingga anak mau mengulangi apa yang sudah dipelajari di TK Pertiwi pembelajaran berhitung dengan benda-benda, menggunakan alat yang sederhana. Para pendidik menggunakan media yang ada di dalam lingkungan sekolah misalnya: pensil, kaur, buku, japitan baju. Hal ini membuat anak merasa bosan.

Di dalam persiapan menyusun modal pembelajaran berhitung ini disesuaikan pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Dari ketidak berhasilan tersebut guru berupaya untuk menuntaskan pembelajaran dalam berhitung dengan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Konsep Berhitung Melalui Permainan Ikan pada Taman Kanak-Kanak”, sebagai upaya meningkatkan keaktifan anak didik yang berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar anak didik.

Pembelajaran kognitif yang dalam kehidupan sangat dibutuhkan agar anak dapat memahami dan beradaptasi dengan lingkungannya.Interaksi sosial pun dapat dibangun melalui pembelajaran kognitif, dimana terdapat kegiatan berkolaborasi, bekerjasama dan saling membantu.

Dengan karakteristik anak didik, perkembangan fisik dan psikologis anak TK, keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan sangat mendukung keberhasilan pembelajaran.Kegiatan berhitung ini untuk meningkatkan kemampuan anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk

menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki Sekolah Dasar, lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia dini merupakan *golden age* (usia emas) yang di dalamnya terdapat "masa peka" yang hanya datang sekali. Masa peka merupakan suatu masa menuntut perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Konsep Bilangan Berhitung Permulaan

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan melalui permainan berhitung yang disukai anak. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga mencakup pengetahuan umum, konsep bentuk, warna, ukuran, pola, konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf.

Bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam keadaan yang terisolasi melainkan interaksi dengan orang lain (Azizah Muis, dkk.,2007)

Bermain mendorong anak berfikir kreatif, karena permainan merupakan sarana belajar paling efektif dan menyenangkan (Ismail, 2006).Permainan berhitung permulaan merupakan bagian dari matematika, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Materi permainan disusun dan dikembangkan berdasarkan kemampuan yang akan dicapai. Juga harus diterapkan permainan yang cocok dengan kegiatan.

Menurut Mudjito (2007) Prinsip-Prinsip Permainan Berhitung Permulaan.

Lambang Merupakan visualisasi dan beberapa konsep, misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Berdasarkan pernyataan Azizah Muis (2007) kemampuan pemahaman bilangan atau berhitung dan mengenal angka meliputi kemampuan untuk memahami bilangan, menghubungkan bilangan dengan angka, dan system urutan bilangan, serta mampu untuk membilang dan membuat perkiraan konsep berhitung seperti apa yang harus di kenalkan pada anak? Pada anak usia prasekolah, matematika hanya pengalaman dan bentuk penguasaan. Ikutilah konsep yang harus diperkenalkan pada anak dengan memulai:

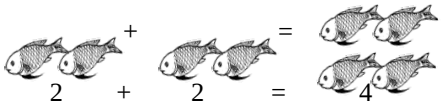
1) Korespondensi, satu-satu
   Pertama mulailah dengan mencoba-coba membilang dari tingkatan yang sangat sederhana. Contoh: satu buku, satu pensil, satu bola, dan seterusnya.
2) Pola
   Pola merupakan kemampuan untuk memunculkan pengaturan sehingga anak mampu memperkirakan urutan berikutnya.Setelah melihat bentuk dua sampai tiga pola yang berurutan.
3) Memilih atau Klasifikasi
   Anak belajar klasisfikasi materi pengelompokan berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan lain-lain.
4) Membilang
   Menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulang angka-angka yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka. Contoh: 1 2 3 4 5 .....dst.
5) Makna Angka dan Pengenalannya.
   Setiap angka memiliki makna dan benda-benda atau simbol-simbol angka dan gambar berikut adalah:

= 2

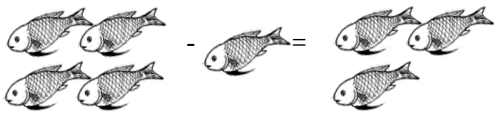
= 3 ikan, dst

6) Bentuk
   Anak dikenalkan p 12 ntuk-bentuk yang sama/tidak sama, besar-kecil, panjang-pendek.
7) Ukuran
   Anak perlu pengalaman akan mengukur benda meliputi berat, isi, panjang dengan cara mengukur langsung sehingga proses menemukan.
8) Waktu dan Ruang
   Dua hal ini merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari, contoh:
   Waktu : 1 hari, 2 hari.
   Ruang : sempit, luas.
9) Penambahan dan Pengurangan
   Dua hal ini dapat dikenalkan pada pra-sekolah dengan memanipulasi benda:

Contoh penambahan:



Contoh pengurangan:



4 - 1 = 3

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan PTK sebelumnya yang sudah berhasil, kajian hasil penelitian dengan media pembelajaran melalui permainan yang dilakukan oleh:

Reni Rustiani (2012) dengan judul Mengembangkan Kemampuan kognitif dalam Mengenal Konsep Berhitung melalui Permainan Ikan pada Anak Kelompok A TK Pertiwi Jeding Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar.

Dengan kesimpulan sebgai berikut :

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan ikan dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan pada anak Kelompok A TK Pertiwi Jeding Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar.

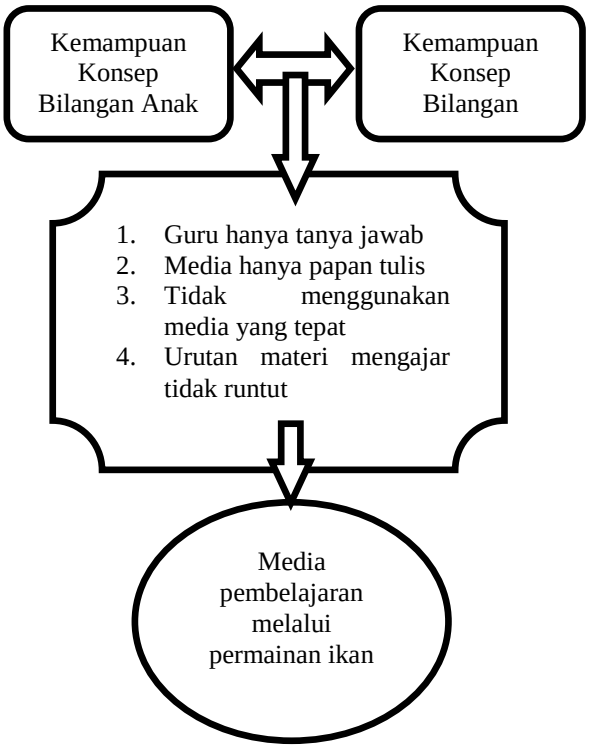
C. Kerangka Berpikir

Pengetahuan keterampilan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dari sederhana. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.

Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak.Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, menarik, bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

Di TK Pertiwi Jeding Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar khususnya untuk anak kelompok A tahun ajaran 2014/2015, kemampuan konsep bilangan berhitung permulaan kurang maksimal, hal ini disebabkan karena guru hanya tanya jawab saja, media hanya papan tulis, tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan maka perlu adanya tindakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu anak-anak diajak bermain seraya belajar dengan suasana yang menyenangkan dengan pembelajaran melalui media permainan ikan. Sehingga kemampuan konsep bilangan berhitung permulaan akan meningkat.



Gambar 2.1 Skema/bagan hubungan antar masalah

III METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

Subyek dalam Penelitian adalah kelompok A TK. Pertiwi Jeding Kecamatan Sanan Kulon Kabupaten Blitar tahun 2014/2015. Dalam suatu kelas berjumlah 20 anak dengan perincian 12 anak laki-laki 8 anak perempuan. Anak kelompok A adalah anak yang berada pada rentang usia 4 – 5 tahun.

TK Pertiwi Jeding ini beralamat di jalan Mataram RT.01 RW. 03 Desa Jeding Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar. Kegiatan dilakukan di dalam kelas. Alas an dipilihnya kelompok A sebagai subjek Penelitian karena Penelitian adalah pengasuh kelompok tersebut dan peniliti berupaya mengkoordinir kemampuan kognitif anak didiknya yang besar mengarah pada kegiatan yang bermanfaat bagi perkembangan berhitung anak sangat berpengaruh pada tahapan perkembangan selanjutnya.

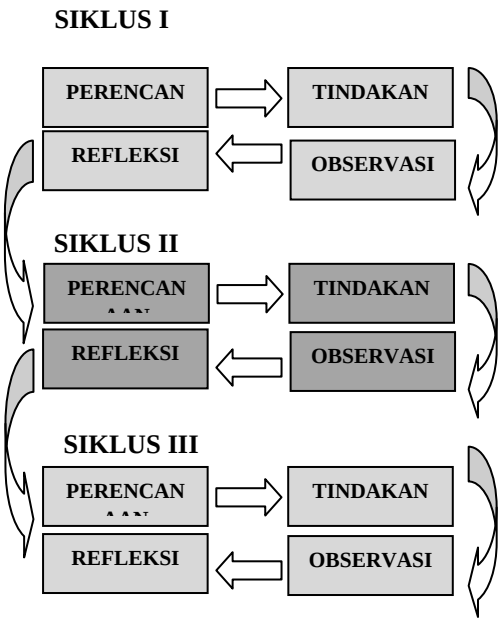
B. Prosedur Penelitian

Wardani, (2007) mengemukakan bahwa Penelitian tindaka kelas adalah Penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya senidiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk mmperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis PTK, maka pelaksanaanya penelitian ini menuntut kehadiran tim Penelitian sebagai *team teaching*

(satu orang sebagai pengelola kelas atau pengajar dan satu orang guru sebagai pengamat). *Team Teaching* yang dimaksud adalah satu tim guru dalam proses pembelajaran kelas. Kehadiran *Team Teaching* sebagai penelitian sangat penting karena sebagai instrumen utama yang berperan dalam hal 1) Perencanan; 2) Pengumpil; 3) Penganalisis data 4) Pelapor hasil Penilitian; 5) Sebagai guru.

Penelitian dirancang daam 3 Siklus yang didahului dengan pra tindakan. Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model yang dikembangkan oleh Kamis dan Tagrat (dalam Arikunto, Suharsimi, 2002) yang berbentuk spiral dari siklus ke siklus berkutnya. Setiap siklus meliputi : 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaa; 3) Observasi; 4) Refleks. Langkah berikutnya adalah perencanaan yan sudah direvisi, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus spiral dari tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas digambarkan sebagai berikut :



C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan dilakukan dengan observasi dan dokumentasi penilaian kerja, penguasaaan dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran berlangsung yaitu untuk mengetahui kemampuan anak dalam berpikir logis, analisis dan kritis dalam bereksperimen. Penilaian unjuk kerja dan penguasaan anak terfokus pada aspek-aspek yang telah ditentukan diantara lain; kemampuan kognitif yang tertulis dalam Rencana Kegiatan Kerja.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah alat yang digunakan pada waktu penelitian. Dalam penelitian menggunakan instrument.

2 macam observasi yaitu

1) Lembar Observasi guru

Lembar Observasi guru kegiatan guru berfungsi untuk menilai kegiatan guru yang dilakukan.

Lembar Penilaian Observasi Guru

N	Aspek yang dinilai	K	C	B	BS
1.	Menyiapkan Rencana Pembelajaran (RKH , Materi, Media)				
2.	Mengenalkan macam-maca bentuk ikan				
3.	Menjelaskan bermain yang baik				
4.	Menunjukan alat yang digunakan untuk permainan ikan				
5.	Proses permainan ikan				
6.	Mengevaluasi hasil kerja anak				

3. Lembar Kegiatan Anak

Lembar kegiatan ini yang dipergunakan Anak untuk membantu proses pengumpulan data hasil proses kerja.

Sebagaimana dikemukakan di depan bahwa kemampuan menjumlah dan mengurangi berhitung permulaan yang ada dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, untuk itu teknik yang akan digunakan adalah hasil karya, dengan instrument penelitian yang terdiri dari

1. Silabus Yaitu: seperangkat rencana dan pengaturan tentang pembelajaran serta penilaian hasil kerja.
2. Rencana Kegiatan
3. Yaitu Seperangkat pembelajaran yang digunakan guru sebagai pedoman dalam mengajar rencana kegiatan ini berisi kompetensi dasar. Hasil belajar dan indicator-indkator kegiatan pembelajaran.
4. Lembar Kerja Anak

   Lembar ini digunakan sebagai alat bantu proses pengumpulan hasil belajar anak.
5. Lembar Observasi

   Lembar observasi ini digunakan guru untuk mengamati aktifitas anak selama pembelajaran berlangsung.
6. Alat penilaian

   Alat Penilaian ini diberikan kepada anak setelah selesai pembelajaran yang ditandai dengan :

   ★ : Belum mampu

   ★★ :Mampu dalam membimbing

★★★: Mampu
★★★★: Sudah mampu tanpa bantuan
Anak nisa mencapai hasil skor 90% (★★★★) dinyatakan tuntas belajar.
Prosentase ketuntatasan belajar adalah S x F = skor rata-rata
S = Skor
F = Frekuensi

Lembar Pengamatan Observasi Anak

No.	Nama anak	Hasil Penilaian				Jumlah	Tuntas	Belum
		★	★★	★★★	★★★★			
1.	A B							
2.	AOP							
3.	AAS							
4.	AO							
5.	FN							
	Jumlah						Rata - rata	

Adapun teknik penilaian dalam penelitian ini menggunakan pemberian tanda simbul bintang (★) Krteria yang digunakan adalah :

1. Anak mendapatkan bintang (★★★★) Empat, jika anak mampu dengan sangat baik tanpa bimbingan guru.
2. Anak mendapatkan bintang (★★★) Tiga, jika anak mampu dengan baik tapi dalam bimbingan guru.
3. Anak mendapatkan Bintang (★★) jika anak belum mampu walaupun dalam bimbingan guru.
4. Anak mendapatkan bintang (★) Satu, jika anak belum mampu walaupun dalam bimbingan guru.

D. Teknik Analisa Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini, penilitian melakukan berbagai tahapan dalam mengumpulkan data. Tahapan tersebut antara lain:

1. Mengenalkan macam – macam bentuk ikan.
2. Menjelaskan bermain yang baik.
3. Menunjukan alat yang digunakan untuk permainan ikan.
4. Proses permainan

Pada saat permainan ikan, peneliti mengamati dengan cermat dan mendokumenkan pada lembar pengamatan.

Dari data yang diperoleh peneliti menyajikan data dalam bentuk format penilaian proses kerja dan penelitian untuk kerja dari masing-masing kelompok kerja.

Adapun prosedur analisis data, dilaksanakan dengan ca 5 mati, meneliti dan menyimpulkan kem perhitung anak TK. A Pertiwi Jeding Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar untuk mengetahui ketuntasan dalam belajar.

Langkah - langkah refleksi dimulai dengan menganalisa penilai lembar kegiatan anak dan menganalisa hasil observasi. Dari hasil refleksi dapat diketahui ketuntasan belajar anak jumlah bintang yang di peroleh anak.

E. Rencana Jadwal Penelitian

1. Tahap siklus ke I : Minggu V Februari 2015
2. Tahap siklus ke II : Minggu VI Februari 2015
3. Tahap siklus ke III : Minggu VII Februari 2015

IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Seting Peneliti

Penelitian pada anak kelompok A TK Pertiwi Jeding Tahun Ajaran 2014/2015. Yang menjadi subjek penelitian tindakan ini berjumlah 20 aak. Dengan jumlah anak laki-laki 12 anak perempuan 8 anak.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok A TK Pertiwi Jeding Kecamatan Sanankulon Blitar Pada Siklus 1

no	Nama Anak	Hasil Penelitian				Kriteria Ketuntasan	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1	A B			√		√	
2	AOP			√		√	
3	AAS			√		√	
4	AO			√		√	
5	FN			√		√	
6	G		√				√
7	JR	√					√
8	K		√				√
9	L			√		√	
10	LTF		√				√
11	M.H	√					√
12	M. F	√					√
13	N		√				√
14	N C		√				√
15	R		√				√
16	S		√				√
17	W		√				√
18	WHD			√		√	
19	WHA		√				√

20	A B	√					√
	JUMLAH PRESENTASE	**4 20 %**	**8 40 %**	**8 40 %**		**8 40 %**	**12 60%**

Penilaian :
★ 4/20 = 20 %
★★ 8/20 = 40 %
★★★ 8/20 = 40 %

Adapun prosentase ketuntasan belajar anak pada siklus I sebagai berikut

Tabel 4.2 Prosentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus 1

No	Hasil Penelitian Perkembangan Anak	Jumlah Anak	Prosentase
1.	Tuntas	8 Anak	40 %
2.	Belum Tuntas	12 Anak	60 %
Jumlah		20 Anak	100 %

Keterangan:
Jumlah Anak yang tuntas = 8 Anak
Anak yang belum tuntas = 12 Anak
Klasikal = 20 Anak

Hasil yang diperoleh tentang ketuntasan belajar anak pada siklus I ternyata pembelajaranya belum tuntas karena masih mencapai 40%

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok A TK Pertiwi Jeding Kecamatan Sanankulon Blitar Pada Siklus II

No	Nama Anak	Hasil Peneliti				Kriteria Ketuntasan	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1	A B			√		√	
2	AOP			√		√	
3	AAS			√		√	
4	AO			√		√	
5	FN			√		√	
6	G	√					√
7	JR	√					√
8	K			√		√	
9	L			√		√	
10	LTF		√				√
12	M.H	√					√
13	M. F	√					√
14	N			√		√	
15	N C		√				√
16	R		√				√
17	S			√		√	
18	W			√		√	
19	WHD			√		√	
20	WHA		√				√
	JUMLAH PRESENTAS	**4 20 %**	**4 20 %**	**12 60 %**		**12 60%**	**8 40%**

Penilaian :
★ 4/20 = 20 %
★★ 4/20 = 20 %
★★★ 12/20 = 60 %

Adapun prosentase ketuntasan belajar anak pada siklus II sebagai berikut

Tabel 4.4 Prosentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus II

No	Hasil Penelitian Perkembangan Anak	Jumlah Anak	Prosentase
1.	Tuntas	12 Anak	60 %
2.	Belum Tuntas	8 Anak	40 %
Jumlah		20 Anak	100 %

Keterangan:
J Anak yang tuntas = 12 Anak
Anak yang belum tuntas = 8 Anak
Klasikal = 20 Anak

Hasil yang diperoleh tentang ketuntasan belajar anak pada siklus II ternyata pembelajaranya belum tuntas karena masih mencapai 60%.

3. Pelaksanaan Tindakan Skls III

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok A TK Pertiwi Jeding Kecamatan Sanankulon Blitar Pada Siklus III

No	Nama Anak	Hasil Peneliti				Kriteria Ketuntasan	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1	A B			√		√	
2	AOP			√		√	
3	AAS			√		√	
4	AO			√		√	
5	FN			√		√	
6	G	√					√
7	JR	√					√
8	K			√		√	
9	L			√		√	
10	LTFY		√				√
12	M. N H	√					√
13	M. F	√					√
14	N			√		√	
15	N C		√				√
16	R		√				√
17	S			√		√	
18	W			√		√	
19	WHD			√		√	
20	WHDA		√				√
	JUMLAH PRESENTAS	**1 5 %**	**3 15 %**	**16 80 %**		**16 80%**	**4 20%**

Keterangan :
★ 1/20 = 5 %
★★ 3/20 = 15 %
★★★ 16/20 = 80 %
Kr

Adapun prosentase ketuntasan belajar anak pada siklus III sebagai berikut

Tabel 4.6 Prosentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus III

No	Hasil Penelitian Perkembangan Anak	Jumlah Anak	Prosentase
1.	Tuntas	16 Anak	80 %
2.	Belum Tuntas	4 Anak	20 %
Jumlah		20 Anak	100 %

Keterangan:
Anak yang tuntas = 16 Anak
Anak yang belum tuntas = 4 Anak

Klasikal = 20 Anak

Hasil yang diperoleh tentang ketuntasan belajar anak pada siklus III ternyata pembelajaranya dapat dikatakan tuntas karena telah mencapai 80%.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

a. Pembahasan

Melalui hasil peneliti menunjukan bahwa pembelajaran dengan media permaianan ikan berdampak positif dalam meningkatkan kemampuan konsep bilangan pada anak kelompok A. ini terlihat dalam kemampuan anak didik yang mendapat bintang 3 ditiap siklus mengalami peingkatan dan prosentase ketuntasan pada siklus III mencapai 80% dengan jumlah anak 16 anak.

Peningkatan prosentase kemampuan konsep bilangan anak dari sebelum tindakan sampai pada tindakan siklus III sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Kemampuan Kosep Bilangan anak dari sebelum tindakan sampai pada tindakan Siklus III pada Anak Kelompok A

TK Pertiwi Jeding Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar

No	Hasil Penilaian	Tindakan		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	BINTANG 1	20%	20%	5%
2	BINTANG 2	40%	20%	15%
3	BINTANG 3	40%	60%	80%
4	BINTANG 4	-	-	-

Dengan pencapaian ketuntasan belajar anak yang mendapat Bintang 3 mencapai 80% pada tindakan siklus III, criteria ketuntasan terpenuhi, maka tindakan guru berhasil dengan demikian hipotesis yang berbunyi "Penerapan Media Pembelajaran Melalui Permaian Ikan dapat Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Kelompok A TK Petiwi Jeding Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar dapat diterima.

b. Pengambilan Kesimpulan

Berdasarkan Deskripsi temuan penelitian dapat di simpulkan bahwa nilai anak dalam pembelajaran pada Siklus I diperoleh prosentase 40% pada Siklus II diperoleh prosentase 60 % dan pada Siklus III diperoleh prosentase 80%.

D. Kendala dan Keterbatasan

Pelaksanaan dalam peneliti ini tidak ada kendala, karena peneliti sudah mempersiapkan bahan peralatan yang dibutuhkan dalam kegiatan. Selain itu, anak menjadi lebih berminat dan senang untuk melakukan setiap kegiatan pembelajaran.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis dan hasil-hasil pengujian selanjutnya dapat disimpulkan yaitu Penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan ikan dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan pada anak kelompok A TK Pertiwi Jeding Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar.

B. Saran

Dari hasil peneliti yang diperboleh dari uraian sebelumnya agar kegiatan pembelajaran dapat efektif, efesien, dan kemampuan konsep bilangan pada anak dapat meningkat secara optimal.

Berdasarkan latar belakang masalah dan kesimpulan selanjutnya disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Taman Kanak-kanak
   a. Pembelajaran berhitung melalui permainan ikan di TK hendaknya menggunakan teknik atau metode yang bervariasi agar anak didik tidak mudah bosan terhadap materi yang disampaikan oleh guru
   b. Diharapkan seorang guru banyak mengetahui tentang berbagai ragam teknik berhitung untuk anak TK.
   c. Perlu mengembangkan terhadap materi pembelajaran khususnya tentang berhitung untuk anak-anak.
   d. Guru hendaknya mempersiapkan media gambar ikan yang tepat dan menarik dan guru harus dan pandai dalam menguasai kelas, misalnya membuat anak menjadi akif.
   e. Selama kegiatan berlangsung guru harus membimbing dan melakukan supervisi pada anak menjadi aktif.
   f.
2. Bagi Sekolah
   a. Sekolah hendaknya memberikan kesempatan yang luas kepada guru untuk berinovasi dan berimprovisasi dalam proses pembelajaran.
   b. Sekolah hendaknya mengalokasikan dana khusus untuk mengambangkan profesi guru.

c. Sekolah hendaknya mengalokasikan dana untuk kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) bagi seluruh guru.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsini, 2006. *Prosedur Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

Gunarti, Winda, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Mudjito, A.K. 2007.*Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak.*Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.

Mudjito, A.K. 2007.*Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.

Moeslicatoen. 2004. *Metode Pengajaran di taman Kanak-Kanak.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Sundayana.2004. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika.* Bandung: CV. Alfabeta.