MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI MEDIA KOTAK POS PADA ANAK KELOMPOK A TK AL KHODIJAH GEDANGAN KECAMATAN CAMPURDARAT

ARTIKEL PENELITIAN

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

OLEH :

SITI MUNAWAROH
NPM : 13.1.01.11.0562P

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

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

SITI MUNAWAROH
NPM : 13.1.01.11.0562 P

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI MEDIA KOTAK POS PADA ANAK KELOMPOK A TK AL KHODIJAH GEDANGAN KECAMATAN CAMPURDARAT

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PG - PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 23 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd, M.Psi	**ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi**
NIDN. 0720058503	**NIDN. 0701038303**

ii

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

SITI MUNAWAROH
NPM : 13.1.01.11.0562 P

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI MEDIA KOTAK POS PADA ANAK KELOMPOK A TK AL KHODIJAH GEDANGAN KECAMATAN CAMPURDARAT

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri
Tanggal : 30 Maret 2015

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji		Tanda Tangan
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
Universitas Nusantara PGRI Kediri

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

iii

ABSTRAK

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, mereka butuh permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran disekolah.

Penelitian ini dilatar belakangi untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak kelompok A TK Al Khodijah Gedangan Kecamatan Campurdarat dalam memahami konsep bilangan dengan menggunakan media kotak pos sesuai indikator dalam kurikulum pembelajaran kemampuan kognitif anak dalam membilang dengan menunjuk benda sampai 10 (kog.30). Subyek penelitian adalah anak kelompok A TK Al Khodijah Gedangan dengan jumlah 15 anak, 8 laki-laki dan 7 perempuan. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan metode demonstrasi, dilakukan melalui 3 siklus yang setiap masing-masing siklus mempunyai tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan penilaian unjuk kerja. Teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif.

Dari hasil penelitiaan kondisi awal kemampuan anak yang berkembang sebanyak 7 anak dengan prosentase 46,7% dari siklus I, II, III diketahui ada peningkatan jumlah anak yang tuntas belajar. Yaitu pada siklus I sebanyak 9 anak dengan prosentase ketuntasan 60%. Siklus II sebanyak 10 anak prosentase ketuntasan 66,7%. Siklus III sebanyak 13 anak prosentase ketuntasan 87%

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan dengan menggunakan media kotak pos dapat memotifasi anak didik kelompok A TK AL Khodijah Gedangan dalam mengembangkan kemampuan berhitung mengalami banyak peningkatan.

Kata Kunci : Kemampuan berhitung dan bermain media kotak pos

I. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan suatu periode pada saat individu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak ahli menyebut periode ini sebagai *golden age* (masa emas) dalam kehidupan seseorang. Pada masa ini,semua aspek kecerdasan anak dapat dikembangkan dengan baik dan dapat dengan mudah menerima apa yang disampaikan orang lain. Pada masa ini pula terjadi perkembangan fisik yang sangat pesat. Mengingat betapa pentingnya periode kanak-kanak bagi seseorang inilah, stimulasi yang tepat sangat diperlukan. Stimulasi yang tepat ini akan membantu anak-anak ini tumbuh, berkembang dan belajar secara maksimal.

Masitoh (2005 : 1) mengungkapkan bahwa Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, mereka butuh permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran disekolah.

. Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-Kanak Al Khodijah Gedangan mengenai proses pembelajaran matematika khususnya pada aspek kemampuan berhitung. Taman Kanak-Kanak Al Khodijah Gedangan masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru. Ini dapat dibuktikan dengan adanya guru memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Sehingga kegiatan yang dilakukan menjadi terasa membosankan untuk anak, ini terlihat pada saat guru memberikan tugas pada anak untuk membilang gambar apel sesuai jumlah gambar, hanya 7 dari 15 anak yang bisa menyelesaikannya dengan tuntas. Hal ini menunjukan bahwa kemampuan memahami konsep bilangan anak didik kelompok A dalam membilang sesuai jumlah gambar hanya 46,7%. Selain itu masih kurangnya media dan sumber belajar yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran berhitung. Kurangnya media dan sumber belajar ini lebih disebabkan oleh kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan alat peraga sebagai penunjang pembelajaran. Permasalahan lain yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Al Khodijah Gedangan adalah metode yang digunakan oleh guru saat mengajar kurang menarik, media yang digunakan sangat terbatas, dalam mengajarkan berhitung guru biasanya menuliskan angka-angka di papan tulis dan anak-anak meniru tulisan guru tersebut. Hal ini menyebabkan konsep berhitung kurang diserap dengan baik oleh anak didik dan saat mengajarkan berhitung anak disuruh menulis langsung dibuku atau majalah.

Berdasarkan hasil pengamatan guru di TK Al Khodijah Gedangan kurang memberikan media yang bervariasi dan juga masih menggunakan metode yang membuat anak merasa bosan dan tidak ada rasa antusias untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Karena kegiatan berhitung yang diterapkan di TK Al Khodijah Gedangan masih menggunakan metode konvensional atau pengerjaan latihan di buku tulis.

Guru mencoba membuat alat peraga, yang dengan mudah akan dimengerti anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung, melalui media kotak pos ini karena sambil bermain kotak pos dengan diberi gambar dan angka, anak mampu mengenal dan menguasai materi pembelajaran logika matematika.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Berhitung

a. Pengertian kemamapuan berhitung

Pengertian kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto (2011:98) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya,karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Piaget (dalam Suyanto S, 2005:161) menyatakan bahwa:
"Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir."

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

b. Faktor- faktor yang mempengaruhi berhitung

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Di yakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuannya. (Murdjito, 2007)

c. Metode pengembembangan berhitung di TK

Adapun metode yang dapat digunakan antara lain:
1). Metode Bercerita
2). Metode Bercakap-cakap
3). Metode Tanya Jawab
4). Metode Pemberian Tugas
5). Metode Demonstrasi
6). Metode Eksperimen

Berbagai metode yang lain pada dasarnya dapat digunakan di dalam permainan berhitung. Hal ini disesuaikan dengan situasi, kondisi dan kebutuhan serta tergantung kepada kreativitas guru.

d. Pengertian Media / APE

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.

2. Permainan Kotak Pos

a. Pengertian Permainan Kotak Pos

Dunia Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain dan juga berbagai alat permainan anak-anak. Salah satu sarana yang juga menjadi sumber belajar bagi anak di PAUD adalah alat pendidikan edukatif yang lebih dikenal dengan APE. Alat ini bisa didapatkan dengan cara membelinya dari produsen alat-alat permainan anak atau juga bisa dengan membuatnya sendiri.

Sedangkan menurut mayke sugianto. T Badru Zaman (2007:63) alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Sementara Badru Zaman (2007:63) menyatakan bahwa APE untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Alat Pendidikan Edukatif adalah merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak didik TK agar mereka mendapatkan pengalaman belajar.

Kami akan mencoba membuat alat permainan , permainan ini diberi nama ***kotak pos*** dan yang akan dibahas dan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang meliputi berbagai aspek pengembangan diri dan bisa menarik minat belajar anak. Sehingga dapat dikategorikan sebagai permainan edukatif.

Konsep bermain kotak pertama kali dikembangkan oleh piaget (dalam Dahar, 2011 136-139) dengan teorinya. Bahwa tahapan pra-operasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua sampai enam tahun.

Dapat disimpulkan bahwa implikasi dari teori Piaget (dalam Dahar, 2011 136-139) dalam pendidikan adalah pendekatan terpusat pada anak. Aktivitas belajar secara individual, dan interaksi sosial.

b. Kelengkapan yang dibutuhkan untuk permainan kotak pos

Bahan yang digunakan untuk membuat kotak pos adalah kardus bekas, kertas mas , kertas lipat , kayu, kawat dan kertas bufalo, sedangkan alat yang diperlukannya adalah gunting, lem, carter, penggaris, balok geometri (untuk membuat pola) dan spidol. Sedangkan cara membuatnya yaitu :

1). Kardus bagian atas di potong dan diberi lubang.
2). Kemudian semua sisi di lapisi dengan kertas emas.
3). Sisi bagian samping depan, kita bikin pola bentuk geometri dan kita membuat pola bentuk geometri sesuai dengan apa yang kita inginkan dan dilapisi dengan kertas karton agar kelihatan rapi. Kemudia kita buat gambar perlengkapan kotak pos seperti amplop surat.
4). Sisi bagian belakang, kita bikin pola bentuk geometri dan kita membuat pola bentuk geometri sesuai dengan apa yang kita inginkan dan dilapisi dengan kertas karton agar kelihatan rapi. Kita buat gambar perlengkapan kotak pos seperti perangko surat.
5). Sisi samping 1 kita bikin pola bentuk geometri dan kita membuat pola bentuk geometri sesuai dengan apa yang kita inginkan dan dilapisi dengan kertas karton agar kelihatan rapi. Kemudia kita buat gambar perlengkapan kotak pos seperti isi surat.
6). Sisi samping 2, kita bikin pola bentuk geometri dan kita membuat pola bentuk geometri sesuai dengan apa yang kita inginkan dan dilapisi dengan kertas karton agar kelihatan rapi. Kita buat gambar mobil pos.

c. Prosedur Permainan Kotak Pos

1). Guru mengenalkan pekerjaan tukang pos serta alat yang dibutuhkan pak pos.
2). Guru mengenalkan pada anak media kotak pos serta manfaat dari media tersebut.
3). Guru memberikan contoh membilang gambar disertai dengan angka yang ada di media kotak pos kemudian anak mengikutinya.
4). Anak menghitung jumlah gambar pada kartu angka pemberian guru, jika hitungannya benar anak membalik kartu sehingga terlihat angka.
5). Jika jumlah bilangan pada kartu angka yang di pegang anak sama dengan bilangan pada media kotak pos, anak memasukkan kartu angka di media tersebut sesuai perintah guru.
6). Guru memberikan tanggapan positif. Jika anak keliru bantu dia menghitungnya setelah itu anak menghitung kembali tanpa di bantu.

d. Fungsi permainan kotak pos untuk mempermudah anak dalam membilang dengan benda (berhitung) dan mempermudah anak untuk lebih memahami pembelajaran dari guru.

B. kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri Kurnia Wati (2013) di TK Persit Campurdarat menunjukkan bahwa dengan menggunakan media Kotak pos kemampuan mengenal bilangan anak dapat meningkat. Hal ini karena media Kotak Pos dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh pada anak. Selain itu media kotak pos adalah model konkrit yang dapat disentuh dan digerakkan oleh anak sehingga pembelajaran yang biasanya berpusat pada guru berubah menjadi berpusat pada anak.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas dapat tersimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan, media kotak pos yang mampu merangsang kemampuanan anak dalam berhitung dan juga melibatkan indera-indera. Maka aktivitas belajar yang menggunakan suatu alat permainan atau media kotak pos mampu mengasah kemampuan berhitung anak didik .

C. Kerangka Berpikir

Anak didik Taman Kanak-kanak Al Khodijah Gedangan Kecamatan Campurdarat sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam kegiatan berhitung. Kondisi ini diamati sebagai masalah yang harus diatasi. Salah satu cara diantaranya dengan cara memberikan rangsangan supaya anak-anak didik Taman Kanak-kanak Al Khodijah Gedangan Kecamatan Campurdarat dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Rangsangan ini dapat kita berikan melalui permainan dengan media Kotak Pos. Metode ini sangat menarik untuk diterapakan dalam kegitan belajar mengajar.

III. METODE PENELITIAN

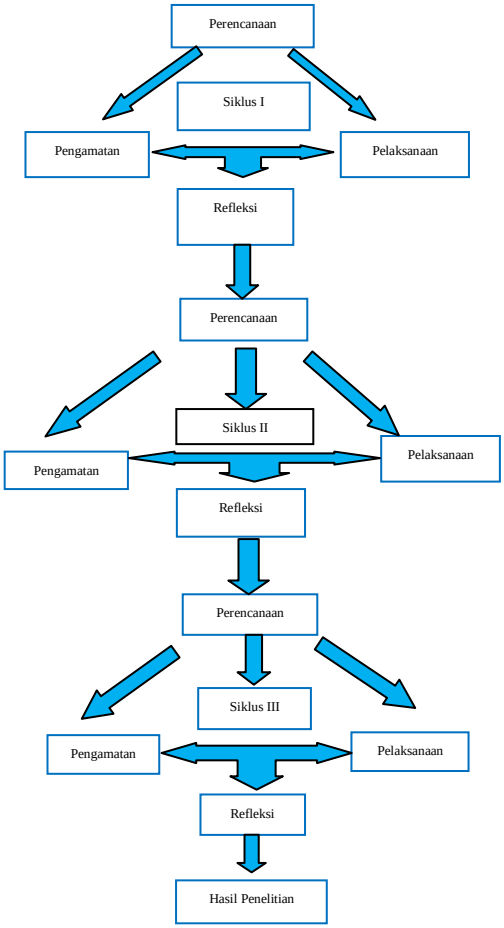
A. Subjek Penelitian

Sasaran penelitian pada kegiatan penelitian ini adalah Anak Usia Dini kelompok A Taman Kanak-Kanak Al Khodijah Gedangan Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015 berjumlah lima belas (15) anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.TK tersebut dijadikan sasaran penelitian karena temuan masalah, kemampuan anak kelompok A dalam mengembangakan berhitung sebagian besar masih mengalami kesulitan.

B. Prosedur Penelitian

Peneliitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar anak kelompok A TK Al Khodijah Gedangan terhadap kemampuan berhitung menggunakan media kotak pos.

Menurut Kemmis dan Mc. Taggart, (Ari Kunto,2012 : 3) tahap panelitian tindakan kelas terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/ observasi dan refleksi dalam setiap tindakan, dengan berpatokan pada refleksi awal. Bagan tindakan kelas di gambarkan sebagai berikut :



Di adaptasi dari Arikunto (2012 : 12) Bagan 2.1 Bagan Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Taggart

Tahap tindakan penelitian yang akan dilaksanakan pada siklus dapat diuraikan sebagai beriku:

1. **Perencanaan (Planing)**
2. **Pelaksanaan (Acting)**
3. **Pengamatan (Observation)**
4. **Refleksi (Reflecting)**

C. Intrumen Pengumpulan Data

1. Format Lembar Penilaian Guru

   penilaian terhadap guru selaku peneliti sebelum mengadakan penilaian terhadap anak, yang digunakan sebagai acuan apakah sewaktu mengadakan proses pembelajaran sudah sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya.
2. Format lembar Penilaian anak

   Untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan siswa pada proses pembelajaran berlangung.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data yang menggunakan teknik deskriptif kualitatif dimana menggambarkan keadaan pengembangan kognitif kelompok A TK Alkhodijah Gedangan dari keseluruhan proses analisis. Analisis kualitatif tentu harus dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan, ukuran kualitas. Namun dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan data kuantitatif yang dijadikan sebagai acuan dalam pengumpulan data.

Analisis data dilakukan dengan mendeskripsikan data dari hasil pengamatan menjadi data kualitatif. Data tersebut meliputi :

1. Hasil pengamatan tentang aktivitas guru dalam mengajar dan aktivitas anak dalam belajar.
2. Hasil kerja anak dalam penggunaan media kotak pos.

   Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang dihasilkan dari penilaian perkembangan anak dalam kemampuan kognitif anak sebagai berikut :

$$\mathbf{P = \frac{F}{N} x\ 100\ \%}$$ (Ari kunto 2010:16)

Keterangan :

P = Prosentase (jumlah kemampuan maksiamal).

F = Frekuensi (kemampuan penelitian yang dicapai).

N = Jumlah anak keseluruhan

Seorang anak dikatakan mencapai ketuntasan jika taraf penugasan mencapai lebih dari 75% dan belum mencapai ketuntasan apabila penugasan kurang dari 75%.

E. Rencana Jadwal Penelitian

Bahwa penelitian ini akan dilaksanakan selama enam bulan mulai bulan Oktober 2014 sampai bulan Maret 2015

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi *Setting*/Lokasi Penelitian

Dalam bidang pengembangan kognitif peneliti melibatkan anak secara aktif dengan menggunakan media kotak pos diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berhitung kelompok A TK Al Khodijah Gedangan Kecamatan Campurdarat dengan metode demonstrasi. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang dalam setiap siklusnya masing-masing dua pertemuan. Dalam siklus pertama dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung sehingga peneliti melakukan kegiatan perbaikan dalam siklus kedua. Dalam siklus kedua peneliti lebih mengembangkan kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung dengan hasil meningkat. Dalam siklus ketiga peneliti lebih memfokuskan kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung dengan hasil lebih meningkat.

B. Deskripsi Hasil Temuan Penelitian.

Hasil penelitian pada saat kondisi awal kemampuan berhitung anak didik di TK Alkhodijah gedangan kecamatan campurdarat dapat dideskripsikan sebagai berikut: Observasi awal dilakukan pada saat Kegiatan Belajar Mengajar. Pada saat itu pembelajaran dalam bentuk klasikal dengan murid 15 anak dengan 1 pendidik. Anak-anak melakukan kegiatan rutin mulai dari berbaris dengan kegiatan awal yaitu pemanasan atau pengembangan fisik motorik kasar, kemudian diteruskan kegiatan keagamaan (berdo'a) . Anak – anak masuk kelas, berbaris, duduk dikursi masing- masing,berdo'sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung kemudian absensi. Setelah itu mendengarkan apa yang dijelaskan atau disampaikan guru dan menjalankan atau melaksanakan perintah

guru saat itu. Jadi anak lebih banyak duduk dan mendengarkan guru.

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Dalam perencanaan tindakan ini yang dilakukan penulis adalah membuat persiapan mengajar dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1). Tema kegiatan pekerjaan
2). Menyusun pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar.
3). Menentukan materi kegiatan yang disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.
4). Membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan media kotak pos.
5). Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
6). Merumuskan kegiatan belajar mengajar.

b. Tindakan

Setelah semua komponen diatas dipersiapkan, peneliti di bantu dengan teman sejawat sebagai observer melaksanakan tindakan perbaikan pengembangan berhitung melalui media kotak pos.

c. Pengamatan/Observasi

Pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung, Kepala Taman Kanak-Kanak bersama guru melakukan observasi dan mencatat kejadian-kejadian selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mendokumentasikan semua kegiatan tersebut kedalam lembar penilaian unjuk kerja anak.

d. Refleksi

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I berakhir guru mendiskusikan tindakan yang telah dilaksanakan dan sekaligus melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi digunakan untuk menyusun rencana tindakan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan pelaksanaan siklus I, dari 15 anak didik yang sudah mencapai kemampuan maksimal atau berkembang dengan baik ada 9 anak. Dalam prosentase ketercapaian anak dalam kemampuan berhitung sebanyak 60%. Dan anak yang masih dibimbing atau berkembang ada 2 anak atau 13,3% dan yang belum berkembang 4 anak atau 26,7% Ini adalah perkembangan yang baik dari sebelum dilakukan tindakan atau pada saat pra penelitian. Walaupun sudah menunjukkan perubahan yang meningkat namun masih dibutuhkan tindakan lagi pada siklus II supaya mencapai indikator keberhasilan.

Prosentase ketuntasan belajar anak pada siklus I dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 4.5
Prosentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus I

No	Hasil Penilaian Perkembngan Anak	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	9 anak	60 %
2	Belum Tuntas	6 anak	40 %
	Jumlah	15 anak	100 %

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan pada siklus I peneliti akan melakukan perencanaan ulang hasil perencanaan ulang ini akan dilaksanakn pada siklus II. Peneliti terlebih dahulu membuat catatan permasalahan yang muncul pada siklus I dan kemudian diterapkan pada siklus II.

b. Tindakan

Masih dibantu teman sejawat sebagai observer, peneliti melaksanakan tindakan perbaikan siklus II. Selama peneliti melakukan tindakan perbaikan peneliti berpedoman pada RKH dan melihat kekurangan yang ada pada siklus I.

c. Pengamatan/Observasi

Pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung. Kepala Taman Kanak-Kanak bersama guru melakukan observasi dan mencatat kejadian-kejadian selama kegiatan pembelajaran berlangsung mulai

dari perkembangan siklus 1 dilanjutkan ke siklus 2.

d. Refleksi

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus 2 berakhir guru mendiskusikan tindakan yang telah dilaksanakan dan sekaligus melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi digunakan untuk menyusun rencana tindakan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan pelaksanaan siklus I, dari 15 anak didik yang sudah mencapai kemampuan maksimal atau berkembang dengan baik ada 10 anak. Dalam prosentase ketercapaian anak dalam kemampuan berhitung sebanyak 66,7%. Dan anak yang masih dibimbing atau berkembang ada 3 anak atau 20% dan yang belum berkembang 2 anak atau 13,3% ini adalah perkembangan yang baik dari sebelum dilakukan tindakan atau pada saat pra penelitian. Walaupun sudah menunjukkan perubahan yang meningkat namun masih dibutuhkan tindakan lagi pada siklus III supaya mencapai indikator keberhasilan.

Prosentase ketuntasan belajar anak pada siklus II dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 4.8
Prosentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus II

No	Hasil Penilaian Perkembngan Anak	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	10 anak	66.7 %
2	Belum Tuntas	5 anak	33,3 %
	Jumlah	15 anak	100 %

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan pada siklus II peneliti akan melakukan perencanaan ulang hasil perencanaan ulang ini akan dilaksanakn pada siklus III. Peneliti terlebih dahulu membuat catatan permasalahan yang muncul pada siklus II dan kemudian diterapkan pada siklus III.

b. Tindakan

Masih dibantu teman sejawat sebagai observer, peneliti melaksanakan tindakan perbaikan siklus III. Selama peneliti melakukan tindakan perbaikan peneliti berpedoman pada RKH dan melihat kekurangan yang ada pada siklus II.

c. Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan penelitian pada anak melalui penilaian perkembangan unjuk kerja anak. Untuk mengetahui tingkat ketuntasan dalam pembelajaran mulai dari siklus 1dilanjutkan ke siklus 2 sampai ke siklus 3.

d. Refleksi

Berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus III kelompok A mengalami peningkatan dalam hal berhitung, dari hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaan berhitung dengan media kotak pos pada siklus III ini sudah baik, ini dilihat dari kemampuan berhitung anak yang meningkat hingga 86,7% dari siklus II 66,7%, dari 15 anak yang melakukan kegiatan tanpa bantuan ada 13 yang masih dibantu ada 2 anak. Anak yang masih dibantu ini di karenakan tingkat perkembangan yang berbeda dan anak belum termotivasi. Hasil pengamatan guru menunjukkan peningkatan dalam menggelola kelas, persiapan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

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 alat peraga/media yang sesuai

dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

Penggunaan media kotak pos dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak didik kelompok A di TK Al Khodijah Gedangan dilakukan dalam tiga siklus. Perkembangan anak didik dalam pembelajaran berhitung dapat dilihat pada tabel hasil penelitian siklus I, II dan III berikut ini:

Tabel 4.12
Hasil Penelitian Kemampuan Membilang Pra Tindakan
Sampai Dengan Tindakan Siklus III
ANAK KELOMPOK A TK AL KHODIJAH GEDANGAN
KECAMATAN CAMPURDARAT

No	Hasil Penelitian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	Bintang 1	33,3 %	26,7 %	13,3 %	0%
2	Bintang 2	20%	13,3 %	20%	13,3 %
3	Bintang 3	46,7 %	60%	66,7 %	80%
4	Bintang 4	0%	0%	0%	6,7%
Jumlah		100 %	100 %	100 %	100 %

Dari data yang tersaji diatas dapat disimpulkan bahwa, dari sebelum dilakukan tindakan anak yang mendapatkan bintang 3 masih jauh dari harapan sedangkan yang mendapatkan bintang 4 masih belum ada. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I mulai terjadi peningkatan, anak yang mendapat bintang 3 lebih banyak dari sebelum dilakukan tindakan. Kemudian dari refleksi siklus I peneliti berusaha melakukan penjelasan kepada anak sehingga pada siklus II anak sudah banyak mengerti tentang kegiatan ini yang dapat dilihat dari anak yang mendapat bintang 3 lebih banyak dari siklus 2. Namun ini masih belum memenuhi kriteria sehingga masih perlu adanya perbaikan pada siklus III, dan dari kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus sebelumnya dapat dijadikan bahan perbaikan. Sehingga pada siklus III ini terjadi peningkatan ketuntasan mencapai 86,7% sesuai dengan apa yang diharapkan.

Dengan demikian pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar anak yakni 75%. Sehingga tindakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berhasil dan dengan demikian **Hipotesis Tindakan Diterima.**

D. Kendala dan Keterbatasan

Dalam melakukan penelitian ini ada kendala atau hambatan yang dihadapi guru dalam perencanaan maupun pelaksaan pembelajaran.

Hambatan tersebut antra lain :

1. Jika waktu tidak dikondisikan dengan baik, pembelajaran tidak akan sesuai dengan yang direncanakan karena kebanyakan anak sudah asyik bermain sendiri, terkadang ramai dan materi belum selesai disampaikan waktu sudah habis sehingga kegiatan pembelajaran kurang bermakna.
2. Kesiapan dan kesedian guru untuk merencanakan kegiatan, metode beserta media yang benar-benar dapat mengajak anak untuk aktif dan kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
3. Terbatasnya waktu pembelajaran karena tuntutan kurikulum terhadap materi yang harus diajarkan pada setiap semester.
4. Sebagian anak menganggap bahwa kegiatan berhitung itu sulit dan menakutkan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, hipotesis, dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: bahwa penerapan bermain media kotak pos dalam kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK Al Khodijah Gedangan Kecamatan Campurdarat.

B. Saran

Berdasarkan latar belakang masalah dan kesimpulan, maka dapat dikemukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi anak didik

   Bagi anak didik diharapkan dapat menggunakan permaianan media kotak

pos dengan baik untuk mengembangkan kemampuan berhitung.

2. Bagi guru

   Kreativitas guru dalam mengembangkan APE sebagai media dan sumber belajar perlu di tingkatkan dari waktu ke waktu.

3. Bagi Lembaga

   Seyogyanya setiap lembaga mampu menyediakan atau melengkapi berbagai macam media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak yang lebih bervariatif.

4. Orang tua

   Menindak lanjuti kegiatan di sekolah menuju kegiatan anak di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

Ari Kunto,S dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Badru Zaman, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

Dahar,R. W. 2011. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlanga.

http://www.slideshare.net/sepkli/*teori-perkembangan-kognitif*-piaget.Pada Tanggal 6 Januari 2015.

Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka.

Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Murdjito, MA .2007. *Motivasi Belajar* . Jakarta: Penerbit Rosdakarya.

Santrock, W. J. 2002. *Life -Span Development edisi 5*, Jakarta: PT Erlangga.

Slamet, Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Sriningsih. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung:Pustaka Sebelas.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembngan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

S. Suriasumantri, Jujun. 2007. *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta : Sinar Harapan.