MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA 1 – 10 MENGGUNAKAN MEDIA KARTU DOMINO PADA ANAK KELOMPOK A TK AL MUTTAQUN KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014 / 2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PG - PAUD

OLEH :
DWI RETNO YUNITA
NPM : 10.1.01.11.0008

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

DWI RETNO YUNITA
NPM : 10.1.01.11.0008

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA 1 – 10 MENGGUNAKAN MEDIA KARTU DOMINO PADA ANAK KELOMPOK A TK AL MUTTAQUN KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014 / 2015

Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitia Ujian / Sidang Skripsi Program Studi PG - PAUD

FKIP UNP Kediri

Tanggal : 28 Mei 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
ROSA IMANI KHAN, M.Psi	**HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd, M.Psi**
NIDN. 0705068602	NIDN. 0720058503

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

DWI RETNO YUNITA

NPM : 10.1.01.11.0008

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA 1 – 10 MENGGUNAKAN MEDIA KARTU DOMINO PADA ANAK KELOMPOK A TK AL MUTTAQUN KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014 / 2015

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Program Studi PG - PAUD FKIP UNP Kediri
Pada Tanggal : 2 April 2015

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. SETYA ADI SANCAYA, M.Pd :
2. Penguji I : HANGGARA BUDI UTOMO,M.Pd, M.Psi :
3. Penguji II : ROSA IMANI KHAN, M.Psi :

Mengetahui
Dekan FKIP UNP Kediri

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

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA 1 – 10 MENGGUNAKAN MEDIA KARTU DOMINO PADA ANAK KELOMPOK A TK AL MUTTAQUN KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014 / 2015

DWI RETNO YUNITA
Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Telp. (0354)776706 Kediri 64112

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan membilang angka 1-10 pada anak kelompok A kurang berkembang sehingga hasil belajar anak juga rendah. permasalahan penelitian ini adalah : "Apakah penggunaan kartu domino dapat meningkatkan kemampuan membilang angka 1-10 pada anak kelompok A TK Al-Muttaqun Kota Kediri Tahun ajaran 2014/2015?"

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak Kelompok A TK Al-Muttaqun Kota Kediri Tahun ajaran 2014/2015 dan dilakasanakan dalam 2 siklus. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan kemampuan membilang angka 1-10 pada anak kelompok A melalui kegiatan bermain kartu domino.

Dari hasil pengamatan dan analisis serta perbaikan pembelajaran diketahui bahwa kemampuan membilang anak meningkat, hal ini tampak pada jumlah anak yang mencapai ketuntasan pada siklus I 56,65% dan siklus II 81,65% dari data tersebut terdapat peningkatan prosentase kemampuan membilang sebesar 3,08%, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima. Kesimpualn dari penelitian ini adalah kegiatan bermain kartu domino dapat menigkatkan kemampuan membilang angka pada anak kelompok A TK Al-Muttaqun Kota Kediri Tahun ajaran 2014/2015.

Kata kunci : Kemampuan membilang, kegiatan bermain kartu domino.

I. PENDAHULUAN

Pengembangan kognitif adalah salah satu aspek penting dalam rentang kehidupan anak karena suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini Piaget (dalam Yuliani, 2006) berpendapat bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak adalah pertama, agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya tentang apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komperhensif. Kedua, agar anak mampu melatih ingatannya terhadap suatu peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya. Ketiga, agar anak mampu mengembangkan pemikiran – pemikiran dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Keempat, agar anak mampu memahami simbol – simbol yang tersebar di sekitarnya. Kelima, agar anak mampu melakukan penalaran, baik yang terjadi secara ilmiah (spontan) maupun melalui proses ilmiah (percobaan). Keenam, agar anak mampu menyelesaikan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya akan menjadi individu yang dapat menolong dirinya sendiri.

Pada anak usia dini minat anak terhadap angka umumnya sangat besar di lingkungan sekitar kehidupan anak berbagai bentuk angka sering ditemui, misalnya pada jam dinding, lilin pada kue ulang tahun, jumlah buah-buahan, dll. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, sehingga perlu diperhatikan pemahaman

intelektual akan kauntitas secara simbolis tentang angka pada anak.

Proses belajar mengajar di TK Al Muttaqun dalam bidang pengembangan kognitif khususnya pada kemampuan membilang masih banyak kesulitan. Kesulitan – kesulitan yang dialami anak adalah seperti ketika anak diminta untuk menyebutkan bilangan – bilangan baik secara berurutan dari terkecil sampai terbesar, berurutan dari terbesar sampai terkecil, maupun ketika anak diminta menyebutkan bilangan secara acak dengan menunjuk lambang bilangannya. Seperti contoh, ketika anak diminta mengambil 5 benda, ada anak yang mengambil 4 atau 6 benda. Kesulitan – kesulitan yang dialami anak ini disebabkan karena keterbatasan media pendukung yang kurang bervariasi. Selain itu metode yang dilakukan oleh guru kelas juga cenderung masih bersifat ceramah dan pemberian tugas, sehingga anak kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan membilang angka anak masih rendah. Dari 15 anak, hanya 2 anak (13,3%) yang berkembang sangat baik, 3 anak (20%) berkembang sesuai harapan, 8 anak (53,4%) mulai berkembang dan 2 anak (13,3 %) belum berkembang.

Dengan adanya masalah tersebut, guru merasa perlu melakukan perbaikan terhadap pembelajaran membilang angka. Guru dituntut untuk melakukan berbagai upaya dan meningkatkan strategi belajarnya dengan berbagai macam variasi agar proses penyampaian materi berjalan dengan baik. Diantaranya dengan menggunakan media kartu domino untuk mengembangkan kemampuan membilang angka 1-10 pada anak Kelompok A TK Al- Muttaqun Kota Kediri Tahun Ajaran 2014 / 2015.

Kartu domino adalah satu set kartu yang berjumlah 28. Kartu ini berisi bulatan – bulatan dengan jumlah berpasangan. Pasangan memuat dari jumlah terkecil 0-0 hingga pasangan terbesar 6-6. Banyak pelajaran yang diperoleh dari media kartu domino. Seperti halnya kehidupan sehari – hari dalam permainan ini kita dilatih untuk bersungguh – sungguh berkonsentrasi tinggi, serta berani mengambil keputusan. Selain itu kita juga diajarkan bagaimana cara berhitung.

Diharapkan melalui media kartu domino, pemahaman anak tentang mengenal konsep bilangan menjadi lebih mudah dipahami dan kedepannya berhitung menjadi hal yang menyenangkan.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari otak yang digunakan untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir dari hari kehari sepanjang pertumbuhannya.

Perkembangan pikirannya seperti : 1) belajar tentang orang 2) belajar tentang sesuatu 3) belajar tentang kemampuan – kemampuan baru 4) memperoleh banyak ingatan dan 5) menambah banyak pengalaman (Hurlock, 2000).

b. Tahapan Kemampuan Kognitif

Menurut Piaget (dalam Hurlock, 2000) tahapan perkembangan kognitif dibagi menjadi 4, yaitu : 1) Tahap sensori motor usia 0-2 tahun, pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap ini tampak dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana. 2) Tahap Pra-operasional usia 2-8 tahun, pada tahap ini perkembangan terletak pada penggunaan simbol atau bahasa dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif. 3) Tahap Operasional Kongkrit usia 8-12 tahun, pada tahap ini anak memiliki kecakapan berfikir logis hanya dengan benda-benda yang bersifat kongkrit. 4) Tahap Operasional Formal usia 12-18 tahun, pada tahap ini anak mampu berfikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berfikir kemungkinan.

c. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Menurut Aisyah (2007) faktor yang mempengaruhi perkembangan

kognitif antara lain : 1) Faktor Hereditas / Keturunan, 2) Faktor Lingkungan, 3) Kematangan, 4) Pembentukan, 5) Minat dan Bakat,) Kebebasan.

d. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Karakteristik kemampuan kognitif anak usia 4 tahun antara lain (Aisyah, 2007) yaitu : 1) Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif, misalnya menyusun puzzle dengan coba – coba. 2) Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengardengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya. 3) Mulai dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkan. 4) Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indra seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba dicium dan selalu diikuti dengan pertanyaan "mengapa?". 5) Semua kejadian yang terjadi beralasan, tetapi berdasarkan (egosentris). 6) Mulai dapat membedakan antara fantasi dan kenyataan yang sebenarnya.

2. Kemampuan Membilang

a. Pengertian Kemampuan Membilang

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke3 (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2002), kemampuan membilang adalah kapasitas seorang individu dalam menghitung dengan menyebut satu per satu untuk menentukan jumlah benda yang ada secara urut. Membilang di TK digunakan untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka, bilangan dan nomor. Kemampuan membilang dalam penelitian ini adalah kemampuan seorang anak dalam menghitung jumlah bulatan pada kartu domino secara urut.

b. Tujuan dan Manfaat Kemampuan Membilang

Depdiknas (2007) mengemukaan tujuan kemapuan membilang pada anak TK, yaitu : untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

c. Indikator Kemampuan Membilang

Berdasarkan Peraturan Mendiknas no. 58 tahun 2002, indikator yang dapat dikembangkan dari faktor tingkat perkembangan mengenal konsep bilangan, antara lain : 1) Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit. 2) Membilang banyaknya benda dari 1-10 (K.26). 3) Membilang / menyebut urutan bilangan 1 -10 (K.27). 4) Menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan (K.28). 5) Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda – benda) sampai 10 (K.29). 6) Menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10 (K.30). 7) Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda (K.31). 8) Menujuk lambang bilangan 1-10 (K.32). 9) Meniru lambang bilangan 1-10 (K.33). 10) Menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda – benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis) (K.34).

d. Tahapan Kemampuan Mem-bilang

Tahap cara anak membilang yang umunya ditemukan pada anak usia lima sampai enam tahun. Menurut Herman (dalam Sriningsih, 2008) adalah sebagai berikut :

1) Menyebutkan urutan bilangan *(rote counting)*. Pada tahap ini anak membilang karena sudah hafal. Anak belum bisa memasangkan banyaknya objek yang dibilang dengan bilangan yang disebutnya.
2) Membilang dengan menunjuk *(point counting)* pada tahap ini anak membilang dengan menunjuk objek yang dihitung dan menyebutkan bilangan yang

benar setelah menunjuk objeknya, namun penunjukan keliru karena lebih dari satu objek.

3) Membilang secara rasional *(rational counting)* pada tahap ini anak mampu membilang dengan benar
4) Membilang dengan melanjutkan *(counting on).* Anak yang memasuki tahap ini sudah bisa membilang dari berapa pun awalnya.
5) Membilang mundur *(counting back)* pada tahap ini anak sudah mampu membilang mundur dari berapa pun awalnya.

3. Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak memperoleh pengetahuan dalam proses pembelajaran atau sarana yang dapat menyampaikan pesan ke penikmat seni.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2011) manfaat media pembelajaran adalah :

1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
2) Pembelajaran bisa lebih menarik
3) Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dengan prinsip – prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi anak, umpan balik dan pengetahuan
4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untukmengantarkan pesan dalam sistem pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh anak.
5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen – elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas
6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu
7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

c. Pengertian Media Kartu Domino

Media kartu domino adalah kartu berisi lingkaran yang merepresentasikan bilangan dari kosong (nol) sampai 12. Kartu tersebut baik untuk melatih anak untuk menghitung dan mengenal pola. Kartu domino dapat dijadikan mainan edukatif, salah satunya digunakan untuk mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan. Hal – hal yang dapat dilakukan melalui permainan kartu domino yaitu : 1) Belajar membilang, 2) Belajar membandingkan. 3)Mengenal pola. 4) Operasi penjumlahan (Tajudin, 2008).

d. Bahan dan Cara Membuat Kartu Domino

1) Bahan dan alat membuat kartu domino : a) Kertas manila warna putih, b) Kertas lipat warna biru, c) Gunting, d) Lem e) Jangka, f) Pensil dan spidol g) Setrika h)Plastik laminating.
2) Cara membuat kartu domino : a) Buat pola segiempat pada kertas manila warna putih dengan ukuran 3x6 cm. b) Bagi 2 sama besarnya dan tebali menggunakan spidol. c) Gunting bagian sisi kertas berpola dengan rapi. d) Buat lingkaran menggunakan jangka pada kertas lipat warna biru dengan diameterr 0,5 cm. e) Gunting masing – masing lingkaran dengan rapi. f) Tempelkan lingkaran pada kertas

manila dengan pola kartu domino. g) Masukkan ke plastik laminating lalu setrika agar kartu bisa tahan lama dan tidak rusak.

e. Langkah-langkah Bermain Kartu Domino

1) Guru membuat format lingkaran dengan anak. 2) Guru menyiapkan bahan – bahan untuk bermain kartu domino yang dilakukan secara berpasangan atau berkelompok. 3) Guru dan anak bernyanyi urutan bilangan 1,2,3,4,.... sambil menunjuk media kartu domino. 4) Guru menjelaskan cara bermain kartu domino. 5) Guru membagi kelompok (2 – 4 anak) sesuai dengan keinginan masing – masing (demokratis). 6) Anak mengocok kartu , lalu membagikan kartu tersebut kepada masing masing pemain sebanyak 4 kartu. 7) Anak membuka satu kartu dari tumpukan kartu sisa. 8) Secara bergantian anak menyambung susunan kartu sesuai jumlah bulatan yang ada di kartu. 9) Setiap menurunkan satu kartu tiap anak mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa, begitu sampai tumpukan kartu habis. 10) Apabila tumpukan kartu habis, sedang anak tidak memiliki kartu yang sesuai, maka permainan dilanjutkan oleh anak berikutnya. 11) Pemenang adalah anak yang sudah tidak memiliki kartu atau yang memiliki kartu paling sedikit.

Bentuk permainan kartu domino bilangan dalam matematika tidak jauh berbeda dengan permainan kartu domino yang ditemui pada kehidupan sehari – hari. Perbedaan utamanya terletak pada kartu – kartunya dan aturan mainnya. Kegunannya adalah untuk melatih keterampilan siswa dalam mengembangkan kemampuan membilang dalam proses pengembangan konsep kognitif.

B. Kerangka Berpikir

Periode yang dilalui oleh anak usia dini merupakan masa yang penting bagi keberlangsungan perkembangan anak di masa depan. Dalam memahami pembelajaran banyak sekali hal – hal yang bersifat abstrak contohnya untuk memahami kemampuan membilang. Untuk memfasilitasi anak memahami konsep bilangan diperlukan suatu media salah satunya dengan kartu domino. Media ini merupakan pembelajaran yang sangat konkrit dan interaktif. Maka dari itu media ini dirasa dapat membantu anak memahami konsep bilangan.

Media permainan kartu domino ini digunakan sebagai media penyampai pesan pada waktu pembelajaran berhitung. Kartu domino sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan secara berkelompok antara 3 – 6 anak dan dapat memberikan rangsangan pada anak untuk aktif terlibat dalam kegiatan proses pembelajaran. Pada permainan kartu domino anak diajak untuk membilang bulatan merah yang ada di sisi kartu, dan mencari pola bulatan merah yang memiliki jumlah sama, anak bisa mengeluarkan kartu tersebut sesuai dengan gilirannya.

Dengan demikian, permainan menggunakan media kartu domino akan lebih menarik minat anak dan memberikan pengalaman langsung dalam membilang, sehingga dapat mengembangkan kemampuan membilang angka pada anak kelompok A TK Al Muttaqun Kota Kediri.

III. METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 5 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Setting penelitian dilaksanakan di TK Al-Muttaqun Jl. Usman Ali Manisrenggo Kota Kediri Tahun Jaran 2014/2015

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Taggart. Adapun model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart

menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya) yaitu : 1) Perencanaan 2) Pelaksanaan Tindakan 3) Pengamatan dan 4) Refleksi (Arikunto, 2010).

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berupa lembar penilaian unjuk kerja kemampuan membilang angka 1-10 pada anak kelompok A, yaitu : ★ ★★ ★★★ ,★★★★,

Lembar Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Membilang Angka 1-10

No.	Nama Anak	Kemampuan Membilang Angka 1-10 Menggunakan Media Kartu Domino			
		★	★★	★★★	★★★★

D. Teknis Analisis Data

1. Menghitung distribusi perolehan tanda bintang yaitu bintang satu, bintang dua, bintang tiga dan bintang empat sebagai hasil penilaian perkembangan anak dengan rumus :

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

   P : Presentasi anak yang mendapatkan bintang tertentu

   F : Jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

   N : Jumlah keseluruhan anak (1kelas)
2. Membandingkan ketuntasan belajar anak (jumlah prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, siklus I, Siklus II, dan tindakan Siklus III.
3. Norma pengujian hipotesis tindakan adalah jika ada peningkatan ketuntasan belajar dari waktu pra tindakan sampai dengan tindakan siklus III (ketuntasan sekurang – kurangnya mencapai 75%), maka tindakan guru dinyatakan berhasil sehingga hipotesi tindakan diterima.

Tabel 3.3
Kenaikan Kemampuan Membilang Angka 1-10

Rentang Nilai	Kategori	Bobot
90 % - 100 %	Sangat Meningkat	4
70 % - 89 %	Meningkat	3
60 5 – 69 %	Kurang Meningkat	2
0 % - 59 %	Tidak Meningkat	1

E. Jadwal Penelitian

Siklus I : 19 Januari 2015
Siklus II : 1 Februari 2015

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Setting Penelitian

Pada tahun ajaran 2014 – 2015 TK Al Muttaqun memiliki jumlah siswa 30 anak dengan 4 guru termasuk peneliti. Yaitu 10 anak di kelompok bermain (PG), 15 anak di Kelompok A (KG – A) dan 5 anak di kelompok B (KG – B). Sebagai objek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 15 anak terdiri dari 5 anak perempuan dan 10 anak laki – laki.

B. Diskripsi Temuan Penelitian

1. **Rencana umum pelaksanaan tindakan**

   Peneliti bersama kolaborator membuat persiapan penelitian yang terdiri dari rencana kegiatan mingguan (RKM) dan rencana kegiatan harian (RKH)
2. **Pelaksanaan tindakan siklus I**

   Pelaksanaan dilaksanakan pada hari Senin 19 Januari 2015, dengan tema pekerjaan dan sub tema peternak ayam, dan dihadiri sebanyak 13 anak, menentukan kriteria keberhasilan 75%.

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Membilang Angka 1-10 (Siklus I)

No	Nama Anak	Kemampuan Membilang Angka 1-10			
		★	★★	★★★	★★★★
1	Fani			√	
2	Erika		√		
3	Keisya			√	
4	Naila		√		
5	Aulia		√		
6	Rico		√		
7	Khafa		√		
8	Axel	√			
9	Devano	√			
10	Zenda	√			
11	Rafai		√		
12	Yasa			√	
13	Azzam		√		
14	Hafidz				√
15	Faris				√
Jumlah		3	7	3	2
Prosentase		20 %	46,6 %	20 %	13,33 %

Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan membilang angka 1-10 anak pada siklus I masih dalam kategori kurang meningkat atau masih rendah yaitu dengan prosentase rata – rata kemampuan membilang angka 1-10 masih rendah yaitu dengan prosentase kemampuan membilang angka 1-10 sebesar 56,65 %, kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75 %.

3. Pelaksanaan tindakan siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari senin, 2 februari 2015 dengan tema pekerjaan subtema pedagang bakso. Dengan dihadiri 15 anak dan menentukan keberhasilan 75%.

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Membilang Angka 1-10 (Siklus II)

No	Nama Anak	Kemampuan Membilang Angka 1-10			
		★	★★	★★★	★★★★
1	Fani				√
2	Erika			√	
3	Keisya				√
4	Naila			√	
5	Aulia			√	
6	Rico				√
7	Khafa				√
8	Axel			√	
9	Devano		√		
10	Zenda		√		
11	Rafai			√	
12	Yasa				√
13	Azzam		√		
14	Hafidz				√
15	Faris				√
Jumlah		-	3	5	7
Prosentase		-	20 %	33,33 %	46,66 %

Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan membilang angka 1-10 anak pada siklus II telah menunjukkan kategori meningkat dengan prosentase rata – rata kemampuan membilang angka 1-10 sebesar 81,66 % melebihi dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75 %.

C. Pembahasan dan Pengambilan Keputusan

Berdasarkan hasil penelitian siklus I, dan II, kemampuan membilangmelalui

kegiatan bermain kartu domino mengalami peningkatan.

Perbandingan Prosentase Peningkatan Kemampuan Membilang angka 1-10 antara PraTindakan sampai dengan Pelaksanaan Siklus II

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Pra Tindakan dan Siklus I	Peningkatan Siklus I dan Siklus II
Prosentase Rata – Rata Kemampuan Membilang Angka 1-10	53,57 %	56,65 %	81,65 %	3,08 %	25,01 %

Peningkatan prosentase kemampuan membilang angka 1-10 anak melalui kegiatan kartu domino meningkat dari pra tindakan sebesar 53,57 % , siklus I sebesar 56,67 %, dengan nilai peningkatan sebesar 3,08 %, dan siklus II sebesar 81,65 % dengan nilai peningkatan sebesar 25,01%.

D. Kendala dan Keterbatasan

Keterbatasan yang peneliti dalam melaksanakan penelitian ini terdapat saat pelaksanaan siklus I dimana keterbatasan jumlah media sangat mempengaruhi hasil penelitian. Namun hal tersebut dapat diatasi dengan baik.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelompok A TK Al Muttaqun Kelurahan Manisrenggo Kecamatan Kota Kediri, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran terbukti dapat mengembangkan kemampuan membilang angka 1-10 pada anak kelompok A TK Al Muttaqun Kelurahan Manisrenggo Kecamatan Kota Kediri, Tahun ajaran 2014 – 2015.

B. Saran

1. Bagi Lembaga Penyelenggara Pendidikan

   Implementasi media kartu domino dengan menghitung bulatan – bulatan yang ada di kartu dapat meningkatkan hasil belajar anak dan juga sebagai modal dalam pengembangan kognitif agar anak mampu untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Untuk itu, diharapkan lembaga penyelenggara pendidikan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu domino.
2. Bagi Guru

   Hendaknya dalam proses pembelajaran termasuk dalam peningkatan kemampuan membilang anak menggunakan media kartu domino yang menarik dan beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Orang tua

   Agar lebih memperhatikan semua potensi yang dimiliki anak tidak hanya potensi non akademik tetapi juga ada potensi akademik dengan mendukung memberikan kegiatan serupa di rumah dengan suasana yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aisyah, Siti Dkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
2. Arikunto, Suharsimi. 2010. P*rosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta : Rineksa Cipta.
3. Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
4. Asep. Jihad. 2008. *Pengembangan Kurikulum Matematika*. Yogyakarta : Multi Presindo.
5. Coupley. 2010. *The Young Child an Mathematics*. Natural Association for the Education of Young Children.

6. Depdiknas. 2007. Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak – Kanak dan Sekolah Dasar.
7. Hamalik, Oemar. 2004. *Kemampuan Belajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
8. Hurlock, Elizabeth, B. 2000. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Alih Bahasa : Istiwidyati dan Soejarwo) Jakarta : Erlangga.
9. Pakerti, Widya, Dkk. 2008. *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: Universitas Terbuka.
10. Seefeldt, Carol. Wasik, Barbara. 2008. *Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: Indeks.
11. Setyono, Budi.2005.*Penilaian Otentik dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Pendidikan (LP3).Universitas Jember.
12. Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuatitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
13. Sujiono, Yuliani Nurani. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
14. Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
15. Sukayati. 2004. *Media Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Press.
16. Sriningsih. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung : Pustaka Sebelas.
17. Tajudin.2008. *Peningkatan Pemahaman Bilangan Pada Anak Melalui Alat Peraga Pesona Bilangan*. Jakarta : Jurnal Lingkar Mutu.
18. Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa.2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
19. Wardhani, IGAK. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta ; Universitas Terbuka.
20. Waseso, Iksan. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Kediri, 19 Januari 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
ROSA IMANI KHAN, M. Psi	**HANGGARA BUDI UTOMO, M. Pd, M. Psi**
NIDN. 0705068602	NIDN. 0720058503