MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DALAM MENGENAL BILANGAN 1-10 MENGGUNAKAN MEDIA STIK ESKRIM WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TK KUSUMA MULIA II KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

ARTIKEL

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

Oleh:

SUHARIYANIK
NPM. 12.1.01.11.0283

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI
2016

Skripsi oleh:

SUHARIYANIK
NPM.12.1.01.11.0283

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DALAM MENGENAL BILANGAN 1-10 MENGGUNAKANMEDIA STIK ESKRIM WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TK KUSUMA MULIA II KECAMATAN TAROKAN KABUPATENKEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 25 juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M. Psi	**EPRITHA KURNIAWATI, M.Pd**
NIDN : 0720058503	NIDN : 0711029001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsioleh:

SUHARIYANIK
NPM.12.1.01.11.0283

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DALAM MENGENAL BILANGAN 1-10 MENGGUNAKAN MEDIA STIK ESKRIM WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TK KUSUMA MULIA II KECAMATAN TAROKAN KABUPATENKEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telahdipertahankan di depanPanitiaUjian/SidangSkripsi
Jurusan PGPAUDFKIP UN PGRI Kediri
Tanggal: 10 agustus 2016

Dan Dinyatakan TelahMemenuhiPersyaratan

PANITIA PENGUJI:

1. Ketua : Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi
2. Penguji I : Drs. Agus Budianto, M.Pd..
3. Penguji II : Epritha Kurniawati, M.Pd

Mengetahui
Dekan FKIP,

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

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DALAM MENGENAL BILANGAN 1-10 MENGGUNAKAN MEDIA STIK ESKRIM WARNA PADA ANAK KELOMPOK A TK KUSUMA MULIA II KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SUHARIYANIK
12.1.01.11.0283
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan ,Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl.K.H Ahmad Dahlan No. 76 Telp (0354) 776706 Kediri 64112

ABSTRAK

Suhariyanik, NPM 12.1.01.11.0283 : Mengembangkan Kemampuan berhitung dalam mengenal bilangan 1-10 pada anak kelompok A tk kusuma mulia II Kec. Tarokan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016. PG PAUD. FKIP UN PGRI Kediri 2016

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa mengembangkan kemampuan berhitung dalam mengenal bilangan bukan sekedar pengantar pesan saja tetapi dianggap kurang mampu. Akhirnya suhariyanik kelas kurang menarik, membosankan sehinggga pembelajaran menjadi rendah dan kurang menarik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelian Tindakan Kelas (PTK) di Tk kusuma mulia II dengan subyek anak usia 4-5 tahun dengan jumlah 22 anak terdiri dari 14 anak laki-aki dan 8 anak perempuan. Penelitian dilakukan dengan tiga siklus , menggunakan instrument terdiri dari teknik penilaian dan teknik pengumpulan data.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah hasil anak pada siklus I mendapatkan 48,8%, siklus II mendapatkan 77,2%, siklus III mendapatkan 88,6% dan hasil guru pada siklus I mendapatkan 55%, siklus II mendapatkan 75 %, siklus III mendapatkan 85%, maka dengan itu terjadi peningkatan dari setiap siklusnya dalam permainan stik eskrim warna dapat meningkatkan kemampuan anak dalam kerjasama anak dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, rekomendasi sesuai bab V saran : (1) Tujuan permainan stik eskrim dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Oleh sebab itu guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mengutamakan proses yang mendukung terciptanya suasana yang menyenangkan. (2) Guru masih perlu meneliti terus menerus, untuk membuktikan apakah permainan stik eskrim warna mampu meningkatkan kemampuan /kognitif pada anak.

Kata kunci : Mengembangkan,kemampuan,berhitung,mengenal bilangan.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

UU NO.20 tahun 2008 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah "uasaha untuk mewujutkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan Pendidikan taman kanak kanak (TK) merupakan suatu pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar ,pendidikan anak usia dini (TK) dianggap pengting karena merupkangolden age (usia emas).yang didalam terdapat"MASA PEKA" yang hanya datang sekali .masa peka merupakan suatu masa yang menuntut pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk anak mlalui bermain berhitung. Menurut piaget(1952), pemikiran anak adala praoprasional. Anak prasekolah dapat membentuk kosep yang stabil, dan mulai berfikir secara logis namun pemikiran masih dipengaruhi oleh egosentris," perkembangan kognitif pada masa kanak kanak awal, maka anak perlu adanya stimulasi pada kognitif anak (Gelman,1969),dalam perkembangan kognitif pada masa kanak kanak bahwa strategis yang penting.

B. Identifikasi Masalah

Belum berkembangnya kemampuan berhitung pada Anak tk kusuma mulia II Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri, dapat terjadi karena faktor – faktor sebagai berikut:

1. Proses belajar pembelajaran di kelas belum berjalan secara optimal karena kemampuan kognitif masih rendah
2. Kurangnya media dalam pembelajaran
3. Guru masih menerapkan pembelajaran yang bersifat konfensional seperti kurangnya minat anak

C. Pembatasan Masalah

Agar peneliti tidak meluas maka peneliti akan membatasi permasalahan dalam tindakan kelas peneliti hanya meneliti aspek kemampuan berhitung dan cara mengenal konsep bilangan melalui media stik eskrim.

D. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Rumusan dan pemecahan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Rumusan Masalah
   Apakah melalui media stik eskrim warna dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK kusuma mulia II Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri ?
2. Pemecahan Masalah
   Dengan adanya pembbelajaran ini dapat mengembangkan kemanpuan berhitung, mengenal bilangan pada anak TK A kusuma mulia II Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri lebih meningkat terutama dalam pengembangan kognitif anak setelah dilakukan tindakan melalui Penelitian Tindakan Kelas.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dengan judul "Mengembangkan kemampuan berhitung dalam mengena bilangan 1-10 menggunakan media stik eskrim warna pada anak kelompok A TK kusuma mulia II Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri" dilakukan dengan tujuan:

1.mengetahui kemampuan berhitung

2.mengenal konsep bilangan

3.Mengenal bentuk,ukuran dan warna

F. Kegunaan Penelitian

Dari informasi yang didapat, diharapkan dalam penelitian ini mempunyai kegunaan sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis
   Secara teoritis, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berhitungl dalam permainan stik eskrim khususnya kognitif /polafikir pada anak
2. Kegunaan praktis
   a. Bagi siswa:
      Dapat belajar aktif dan menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dan jenuh
   b. Bagi Guru
      Dapat meningkatkan profesi keprofesionalan guru ,dapat mengevaluasi tingkat keberhasilan kemampuan kognitif anak didik
   c. Bagi Sekolah
      Untuk mengoptimalkan kemampuan berhitung dalam proses pembelajaran,memberi peningkatan pada kemamuan berhitung dan mengenal bilangan dalam proses pembelajaran.
   d. Bagi Peneliti Lain
      Sebagai bahan referensi untuk meningkatkan pengetahuan bagi peneliti lain.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode pemberian tugas dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK kusuma mulia II Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri.

I. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Berhitung

a. Pengertian Kemampuan Berhitung

Menurut Piaget bahwa anak membutuhkan dukungan untuk mengekplorasi dunia mereka dan menemukan pengetahuan.sedangkan pengertian Anak usia dini adalah Anak –anak yang berusia dibawah 6 tahun , jadi mulai dari anak itu lahir hingga ia mencapai umur 6 tahun ia akan dikategorikan sebagai anak usia dini beberapa orang menyebutkan sebagai “golden age” karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasannya.UU No.20 / 2003 pasal 28 ayat 1 adalah 0-6 tahun,sedangakan menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraanya dibeberapa negara PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8. Berhitung merupakanbagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung, diperlukan dalam kehidupan sehari hari terutama konsep bilangan.dalam menangkap keterampilan kognitif anak anak yang sedang dalam proses kematangan dan dapat dicapai hanya dengan bantuan seseorang yang lebih terampil (Alvares 2007).

Menurut Vygotsky,privace speech merupakan perangkat pemikiranyang penting selama tahun tahun masa kanak kanak awal (john-Steiner,2007). Perkembangan kognitif sangat dipengaruhi oleh organ dan fungsi sistem susunan saraf pusat atau otak. Sistem susunan saraf pusat yang sangat berperan dalam kemampuan berhitung dan mengkoordinasi setiap pemikiran yang dilakukan anak. Semakin matangnya perkembangan sistem saraf otak yang mengatur otot memungkinkan berkembangnya kompetensi atau kemampuan kognitif anak. Sebagaimana tubuhnya,, otak anak pun ikut berubah. Untuk memaksimalkan perkembangan otaknya, anak memerlukan stimulasi, kehangatan, keamanan, gizi yang cukup dan seimbang, serta tidur yang cukup. Otak anak tengah menetapkan jalur-jalur *neuron* (sel otak), yang akan menjadi permanen dan memungkinkannya anak mengingat berbagai urutan kejadian menurut Santrock (dalam Suryawan, 2006).

b. Pentingnya memiliki kemampuan mengenal bilangan

Mengenalkan bilangan sejak dini sangat penting apalagi melalui kegiatan berhitung. konsep konsep itu merupakan dasar bagi pembelajaran tentang bahasa,dan pengetahuan alam yang lain. sebagai mana diketahui anak usia dini prasekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas atau masih suka bermain dan sulit belajar akan berbeda bila konsep tersebut dilakukan sambil bermain maka akan senang dan secara

otomatis itu adalah sebuah bentuk pembelajaran (Martuti ,2009)..

Menurut (Howard Gardner) terdapat delapan dominan kecerdasan atau intelegensi yang dimiliki semua anak yaitu intelegenci musik, kinestetik tubuh,logika matematika, linguistik (verbal) spasial, naturalis, interpersonal, dan intra personal.

c.Tujuan Mengenal konsep bilangan

Untuk membentuk anak berkualitas yaitu anak yang tumbuh dan kembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar dan membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (Akademik) di sekolah

d. Fungsi Kemampuan berhitung

Perkembangan kognitif merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Beberapa pengaruh perkembangan kognitif terhadap konstelasi perkembangan individu menurut Hurlock(dalam Sumantri, 2005), adalah sebagai berikut:

1) Melalui mengenal bilangan anak dapat berhitung dan mempunyai perasaan senang.karena anak merasa senang dengan memiliki keterampilan dalam bermain stik eskrim warna., atau memainkan alat-alat mainan.
2) Melalui mengenal bilangan anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang independent. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.
3) Melalui perkembangan kognitif , anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia kelas-kelas awal Sekolah Dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris-berbaris.
4) Melalui perkembangan kognitif yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayannya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucilkankan atau menjadi anak yang fringer (terpinggirkan).

Fungsi pengembangan keterampilan motorik halus adalah mendukung aspek lainnya seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena padaha kekatnya setiap pengembangan tidak dapat terpisahkan satu sama lain. Selain itu fungsi pengembangan kognitif juga sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan pola fikir dengan gerakan tangan, dan sebagai alat untuk melatih penguasaan mental..

2. Pengertian Berhitung

Menurut Gunawan (1997) mengungkapkan pelajaran matimatika merupakan matapelajaran yang melatih siswa kritis, kreatif,berfikir alternatif,berargumentasi,menyatakan sebuah pikiran yang baik dalam lisan maupun tulisan secara sistematis,logis,dan lugas.

Sriningsih (2008) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan. Anak menyebut urutan bilangan, dengan menghubungkan benda-benda kongrkrit pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan antara 1 sampai 10, sedangkan usia 5 – 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 100, lebih lanjut Sriningsih (2008) menjelaskan bahwa kegiatan menyebutkan bilangan ini dapat dilakukan melalui permainan bilangan pada permainan ini anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda-benda pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan.

Berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung, diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan, bilangan merupakan bagian pendidikan dasar.3.Landasan teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di PAUD**.**

(a).Tingkat perkembangan mental anak.

Jean Peaget (2002), menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan diri dalam diri anak. Arti belajar sebagai proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak itu sendiri. PAUD berada dalam tahap pra operasional kognitif

yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan konkrit dan berfikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang angka,warna dan benda-benda didasarkan pada interprestasi dan pengalamanya.

(b)Masa peka berhitung pada anak

Ahmad Mutazam menyatakan bahwa, Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka kematangan untuk berhitung maka orang tua dan guru harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak akan terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan berhitung yang optimal. Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana dan bekerja bagi anak.

(c)Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya

Pendidikan di PAUD sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya. Bloom menyatakan " bahwa mempelajari bagaimana belajar yang terbentuk pada masa pendidikan PAUD akan tumbuh menjadi kebiasaan ditingkat pendidikan selanjutnya."

Hal ini bukanlah sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis, dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar mendasar yang meliputi kegiatan yang memotivasi anak untuk menemukan kesenangan belajar, mengembangkan konsep diri (percaya diri) melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif, dan apresiatif.

B.Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung, spontan, dimana seorang anak berorientasi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinasi), menggunakan panca indera dan seluruh anggota tubuhnya. (materi orientasi teknis Pembelajaran PAUD Tingkat Provinsi Tahun 2012)

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan tanpa tujuan tertentu. Bermain merupakan salah satu kebutuhan bagi anak, dengan bermain anak akan dapat memuaskan tentunya sesuai dengan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, sosial emosional, nilai-nilai agama.dengan ini melalui bermain dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya, untuk memecahkan masalah, mengenal warna, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, dan sebagainya

Untuk itu dengan permainan anak akan merasa tertarik, terispon dan mudah menerimanya. Dengan bermain anak memungkinkan akan meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang di hadapinya

C.Pengertian Media

stick adalah sebuah batangan kayu kecil,salah satu bentuk permainan bagi anak-anak berupa kayu yang diberiwarna,sedangkan menurut santrock(2006:273)permainan(play) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.menurutFreman dan munandar(dalam is,mail,2006:11)mendefisinikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh,baik secara fisik ,intelektual,sosial,moral dan emosional anak.dapat bermain diantara stik eskrim warna tersebut dengan cara menghitung,mengelompokkan dan seterusnya.

1.Manfaat / Kegunaan stik eskrim

a.Meningkatkan ketrampilan,

Kemampuan kognitif Berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Permainan stik eskrim adalah permainan yang menarik bagi anak karena pada dasarnya anak-anak menyukai berbagai macam bentuk,dan warna diantaranya bentuk panjang dan warna yang menarik.Dengan bermain stik eskrim anak maka akan mencoba memecahkan masalah yaitu menghitung jumlah stik eskrim sesuai angka dan warna.Pada tahap awal mengenal stik eskrim warna mereka mencoba untuk mengelompokkan stik es berdasarkan angka,gambar dan warna, dengan sedikit arahan dan contoh maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba mengelompok kan angka,serta menyesuaikan warna nya.

b.Memperluas pengetahuan

Anak akan belajar banyak hal, warna, bentuk, ukuran. Pengetahuan yang di peroleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi anak di bandingkan yang di hafalkan, anak dapat belajar konsep dasar berhitung. Jadi alat peraga atau media yang digunakan diusahakan dalam bentuk asli. Misalnya media stik eskrim warna "meningkatkan kemampuan berhitung

1-10", dengan menggunakan media asli berupa stik eskrim warna.

2.**Fungsi media**

Fungsi dan pemanfaatan media pengajaran/sumber belajar anak menurut Criticos(dalam Sadimandkk, 1986) tentang fungsi dan manfaat sumber belajar atau media, diantaranya :

1) Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret dan langsung.
2) Upaya memperluas wawasan anak melalui media sumber belajar.
3) Memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
4) Memotivasi anak untuk belajar selalu menjadi fokus perhatian guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran.
5) Mengembangkan kemampuan berfikir secara kritis dan positif.

Selain itu fungsi dari penggunaan media pengajaran atau pembelajaran yang tepat akan mempertinggi proses belajar mengajar yang pada gilirannya akan mempengaruhi hasil belajar anak secara optimal. Secara umum media mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan komunikasi keterbatasan kognitif dalam kelas, sikap pasif anak didik, dan mempersatukan pengamatan anak didik. Secara rinci kegunaan/fungsi media menurut Criticos(dalam Sadiman dkk, 1986), diantaranya sebagai berikut:

1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga motivasi anak tumbuh.
2) Menkonkretkan konsep yang abstrak.
3) Bahan pengajaran tidak verbalistik dan akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami.
4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya fikir
5) Memungkinkan anak didik berinteraksi langsung dengan lingkungannya.
6) Memberikan pengalaman yang nyata, langsung, dan menyeluruh sehingga anak didik akan lebih aktif melakukan kegiatan.
7) Mengembangkan sikap eksploratif.
8) Metode mengajar akan lebih bervariasi.
9) Memberikan kesamaan "*uniformitas"* dalam pengamatan, persepsi dan pengalaman.
10) Mengatasi hambatan komunikasi, keterbatasan pemikiran dalam kelas, sikap pasif anak didik, dan mempersatukan pengamatan anak didik.

3.Faktor-faktor yang Mempengaruhi Media

Menurut Criticos(dalam Sadiman dkk, 1986), dalam pemilihan media, salah satu cara yang dapat digunakan untuk memilih yaitu dengan menggunakan matriks, selain dari itu, dapat dikemukakan pula bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan media antara lain adalah :

1) Kompetensi dasar yang ingin dicapai
2) Karakteristik siswa
3) jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam
4) Ketersediaan sumber di sekolah
5) Tingkat kemudaan media digunakan
6) Kepraktisan dan ketahanan media
7) Kemampuan dan ketrampilan guru dalam menggunakan media
8) Efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang

II. METODE PENELITIAN

A. Subyek dan *Setting* Penelitin

Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok A TK Kusuma mulia II kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri dengan subyek sebanyak 22 anak terdiri dari 14 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Alasan dipilih kelompok ini selain karena peneliti mengajar di kelas tersebut, juga karena di kelas ini kegiatan berhitung melalui permainan stik eskrim warna untuk mencapai kemampuan memecahkan masalah sederhana yang perlu di tingkatkan.

B. Prosedur Penelitian

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan mengembangkan kemampuan berhitung di dalam kelas

Siklus Penelitian Tindakan Kelas, setiap siklusnya meliputi :

1. Perencanaan (*planning)*
2. Tindakan (*action*)
3. Pengamatan (*observasion)*
4. Refleksi (*reflection)*

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data tentang kemampuan berhitung adalah:

a. Teknik Observasi
b. Teknik Unjuk Kerja

2. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen yang digunakan adalah:

a. Lembar penilain observasi anak dalam upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan stik eskrim warna
b. Lembar penilaian observasi guru

3. Teknik Anlisis Data

Untuk mengetahui keaktifan suatu kegiatan pembelajaran perlu diadakan anlisis data. Pada penelitian ini menggunakan teknik pemberian tugas dan unjuk kerja yaitu membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) anak antara waktu sebelum melakukan tindakan dan setelah melakukan tindakan, tindakan siklus 1, tindakan siklus 2, tindakan siklus 3 dan metode ini bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh. Langkah – langkah analisis data adalah sebagai berikut :

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

$$P = \frac{f}{N} x100\%$$

P = prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu
f = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu
N = jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapatkan bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan di lakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus 1, siklus 2 dan tindakan siklus 3. Dimana kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah siklus 3 ketuntasan belajar mencapai sekurang – kurangnya 75%).

D. Rencana jadwal penelitian

Siklus I : 27 April 2016

Siklus II : 2 Mei 2016

Siklus III : 4 Mei 2016

II. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas *Setting* Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Kusuma Mulia II Tarokan Kabupaten Kediri pada semester II bulan mei 2016. Penelitian ini bertempat di kelompok A dengan jumlah 22 anak didik. Adapun hal-hal yang diobservasi yaitu kemampuan berhitung, deskripsi penelitian secara umum anak didik melalui permainan stik eskrim warna.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian yaitu terdiri dari penelitian, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 2 mei 2016 dengan tema Alam semesta dengan sub tema Benda benda langit

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Observasi Siklus I Permainan Stik eskrim warna pada Anak Usia kelompok A TK kusuma mulia II kecamatan Tarokan

NO	Nama Anak	Keterampilan Sosial Pada Permainan Petak Umpet			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1	Sanjaya	√			
2	Falen		√		
3	Kenjie			√	
4	Ilham			√	
5	Dila		√		
6	Zobel			√	
7	Cinta		√		
8	Kalila		√		√
9	Fisanaya		√		
10	Wilis			√	√
11	Yesi		√		
12	Nabila			√	
13	Johan		√		

14	Cantika	√			
15	Cika				
16	Bagos	√			
17	Yosinta			√	
18	Olifia				
19	intan	√			
20	Pasya			√	
21	rehan				
22	Gilang	√			
jumlah		5	7	8	2

Berdasarkan tabel 4.1 hasil penelitian. Keterampilan sosial pada permaian petak umpet yang mendapat hasil bintang dengan prosentase dapat dihitung dengan tingkat keberhasilannya dengan cara menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{(1x3)+(2x9)+(3x6)+(4x4)}{22x4} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{88} \times 100\%$$

P = 48,6 %

Sehingga dari perhitungan observasi anak data siklus I diperoleh hasil 48,6 %,

Data lembar observasi guru dalam kegiatan permainan stik eskrim warna pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2
Lembar observasi guru siklus 1

No	Aspek yang diobservasi	Baik sekali (4)	Baik (3)	cukup (2)	Kurang (1)
1.	Guru melakukan kegiatan pembukaan		√		√
2.	Guru dalam menyampaikan Materi belajar			√	
3,	Guru dalam memperhatikan anak dalam kegiatan bermain melalui belajar			√	
4.	Guru memperhatikan keaktifan dan				√

	kemandiria n anak dalam mengikuti kegiatan				
5	Guru melakukan kegiatan penutup		√		

Dari tabel 4.2 di atas dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan cara sebagai berikut:

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

$$P = \frac{(1x6)+(2x9)+(3x2)+(4x4)}{5x4} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{22} \times 100\%$$

$$P = 55\ \%$$

Jadi prosentase pelaksanaan siklus I mendapatkan hasil: Anak 48,6 %, Guru 55% maka perhitungan tersebut masih belum mencapai ketuntasan mencapai 75% maka dapat dikatakan belum mencapai ketuntasan, maka peneliti harus melakukan siklus II

2. Pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus II

Dilaksanakan Hari selasa tanggal 2 Mei 2016 dengan tema Alam Semesta. Sub tema Mengenal benda-benda langit.

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Observasi Siklus II Permainan stik eskrim warna pada anak kelompok A TK kusuma mulia II Kecamatan Tarokan

No	Nama Anak	Keterampilan sosial pada permainan petak umpet			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1	Sanjaya		√		
2	Falen			√	
3	Kenjie				√
4	Ilham				√
5	Dila		√		
6	Zobel			√	
7	Cinta	√	√		
8	Kalila			√	
9	Fisanaya		√		
10	Wilis			√	
11	Yesi			√	
12	Nabila				√
	Johan				
13	Cika			√	
14	Bagos		√		
15	Yosinta				
16	Olifia				
17	intan				
18	Pasya				
19	rehan				
20	Gilang				
21	junlah	1	5	7	9

Dari tabel 4.3 di atas dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan cara sebagai berikut:

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

$$P = \frac{(1x1)+(2x5)+(3x7)+(4x9)}{22x4} \times 100\%$$

$$P = \frac{68}{88} \times 100\%$$

P = 77,2%

Sehingga dari perhitungan observasi guru pada siklus II diperoleh hasil 77,2 %

Adapun observasi guru dalam permaina stik eskrim pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.4

Lembar observasi guru siklus II

No	Aspek yang diobservasi	Baik sekali (4)	Baik (3)	cukup (2)	Kurang (1)
1.	Guru melakukan kegiatan pembukaan				
2.	Guru dalam menyampaikan Materi belajar		√		
3,	Guru dalam memperhatikan anak dalam kegiatan bermain melalui belajar			√	
4.	Guru memperhatikan keaktifan dan kemandirian anak dalam mengikuti kegiatan			√	
5	Guru melakukan kegiatan penutup		√		
	Jumlah	1	2	3	0

Dari tabel 4.4 di atas dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan cara sebagai berikut:

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

$$P = \frac{(1x1)+(2x5)+(3x7)+(4x9)}{22x4} \times 100\%$$

$$P = \frac{68}{88} \times 100\ \%$$

P = 77,2 %

Jadi prosentase Pada pelaksanaan siklus II, didapat hasil perhitungan anak adalah 77,2 % berdasarkan perhitungan tersebut sudah mencapai ketuntasan mencapai 75% maka dapat dikatakan mencapai ketuntasan, maka peneliti tidak melakukan siklus III

Hasil Penilaian Guru mulai siklus I sampai dengan tindakan siklus III

Siklus	Hasil	Keterangan
I	48,8%	Belum tuntas
II	77,2%	tuntas
III	88,6%	Tuntas

C. Kendala dan Keterbatasan

Pelaksanaan penelitian ini ada kendala, karena pada pelaksanaan proses pembelajaran siklus I kemandirian dan ketepatan anak didik dalam kegiatan berhitung dengan media sangat kurang, dilanjutkan pada proses pembelajaran siklus II kemandirian dan ketepatan anak didik dalam kegiatan berhitung dengan berbagai media mulai ada akan tetapi masih banyak anak yang perlu bantuan guru, kemudian dilanjutkan pada pelaksanaan proses pembelajaran siklus III dimana peneliti memberikan motivasi dan stimulasi serta menyiapkan berbagai macam media yang beragam untuk kegiatan mengurutkan bilangan, sehingga menumbuhkan kemandirian dan ketepatan anak didik dalam kognitif dengan berbagai media menjadi meningkat.sulit mencari buku referensi serta kurangnya alat untuk komunikas

Keterbatasan

Kurangnya sarana dan prasarana (komputer, print,serta alat komunikasi) dalam menyusun penelitian sehingga menyebabkan penelitian ini menjadi kurang maksimal. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai media, peneliti memiliki keterbatasan dalam menyiapkan media yang lebih bervariasi/ beragam yang menyebabkan minat utamanya kemandirian dan ketepatan anak didik dalam bermain stik eskrim dengan berbagai media lemah. Dengan adanya keterbatasan peneliti mulai lebih bervariasi/ beragam dalam penyiapan bahan dan media yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, tentunya keragaman media yang disiapkan ditentukan dengan tema dalam pembelajaran.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1.Kesimpulan

Berdasarkan dari rumusan masalah dapat ditarik kesimpulan bahwa Permaina stik eskrim Dapat Mengembangkan Kemampuan Berhitung pada anak kelompok A TK kusuma mulia II Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemapuan pada anak didik pada setiap siklus.

2. Saran

a. Bagi siswa:
Dapat belajar aktif dan menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dan jenuh

b. Bagi Guru
Dapat meningkatkan profesi keprofesionalan guru ,dapat mengevaluasi tingkat keberhasilan kemampuan kognitif anak didik
Bagi Sekolah proses pembelajaran,memberi peningkatan pada kemamuan berhitung dan mengenal bilangan dalam proses pembelajaran.

c Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan referensi untuk meningkatkan pengetahuan bagi peneliti lain.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Edisi VII*. Yogyakarta : Rineka Cipta. lev vygotsky(1962)mengatakan akan *pentingnya pengaruh sosial* terutama pengajaranmenurut Howard Gardnerterdapat delapan dominan kecerdasan.

Badru Zaman, dkk . 2009. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Universitas Terbuka

Depdiknas. 2007. *Bidang Pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas.