MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN MENARA ANGKA DI KELOMPOK ATK DHARMA WANITA BANARAN, KECAMATAN KAUMAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh:

LYA ANYSA
NPM: 12.1.01.11.0303

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

Skripsi oleh:

LYA ANYSA

NPM: 12.1.01.11.0303

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN MENARA ANGKA DI KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BANARAN, KECAMATAN KAUMAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan
Kepada Panitia Ujian Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP-Universitas PGRI Kediri

Tanggal : 25 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Dema Yulianto, M.Psi	**Anik Lestariningrum, M.Pd**
NIDN 0710078203	**NIDN 0708027803**

ii

Skripsi Oleh:

LYA ANYSA
NPM: 12.1.01.11.0303

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN MENARA ANGKA DI KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BANARAN, KECAMATAN KAUMAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal: 3 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1.	Ketua	:	Dema Yulianto, M.Psi	(.....)
2.	Penguji I	:	Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi	(.....)
3.	Penguji II	:	Anik Lestariningrum, M.Pd	(.....)

Mengetahui
Dekan FKIP

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

iii

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN MENARA ANGKA DI KELOMPOK ATK DHARMA WANITA BANARAN, KECAMATAN KAUMANKABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

LYA ANYSA

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 hasil pengamatan dan pengalaman peneliti yang menemukan beberapa anak didik TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman yang kesulitandalammengenalbilangan,anakdapatmenyebutkanbilangan yang dimaksudtetapiketikadihadapkankepadapermasalahanbendakonkritanaktidakdapatmengasosiasikanantarabilangan yang disebutdenganjumlahbenda yang ditunjukkananak.

Tujuan dari penelitian ini secara umum yaitu inginmengetahuikegunaanpermainanmenaraangkaterhadapperkembangankognitifanakdandapatmembantumemperlancarjalannyakegiatanbelajarmengajar di tamankanak-kanaksehinggakognitifanaksemakinmeningkat.

Permasalahan penelitian ini yaitu: Apakahpenerapanpermainanmenaraangkadapatmeningkatkankemampuanmengenalkonsepbilangan 1-10 padaanakdidikkelompok A TK Dharma WanitaBanarantahunpelajaran 2015/2016?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitianpesertadidik TK Dharma WanitaBanaranKecamatanKaumanKabupatenTulungagungtahunpelajaran 2015/2016 denganjumlahpesertadidik 20 pesertadidik yang terdiridari 12 pesertadidiklaki-lakidan 8 pesertadidikperempuandi Desa BanaranKecamatanKaumanKabupatenTulungagung. Dilaksanakan dalam tiga siklus menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif dengan teknik penilaian berupa lembar observasi.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah: 1) kemampuan guru dalam mengolah pembelajaran secara keseluruhan dapat dikategorikan baik, 2) kemampuan anak mengenal konsep bilangan 1-10 meningkat dari setiap siklusnya dan dapat mencapai ketuntasan. Dari hasilpenelitian, ketuntasanpada siklus 1 40,00%, siklus 2 sebesar60,00% dansiklus 3 sebesar 90,00%.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: guru melakukanvariasidalammenggunakanpermainanmenaraangkasehinggasesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu inginmengetahuikegunaanpermainanmenaraangkaterhadapperkembangankognitifanakdandapatmembantumemperlancarjalannyakegiatanbelajarmengajar di tamankanak-kanak,dapat terwujud.

Kata Kunci : konsep bilangan 1-10, menara angka, paud

I. PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003, Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.

Kegiatan pembelajaran di TK disusun berdasarkan pada suatu program kegiatan yang meliputi bidang-bidang pengembangan, antara lain bidang pengembangan kognitif yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah belajarnya, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematikanya. Dalam pengembangan kognitif yang ada di TK sesuai kompetensi dasar bahwa anak dapat mengenal konsep-konsep mengenal bilangan 1-10 sederhana dengan hasil belajar anak bila mengenal bilangan dengan indikator mengenal konsep bilangan, memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, mengurutkan lambang bilangan 1-10.

Pemahaman terhadap makna dan konsep bilangan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan yang kuat bahwa bilangan itu mempunyai system numerasi (bilangan) seperti bilangan ganjil, bilangan genap, bilangan cacah dan bilangan asli. Sebagai anak TK tentunya diharapkan agar benar-benar memahami bilangan (*number*), dan lambang bilangan (*numeral*), guna meningkatkan kemampuan anak terutama pada bidang pengembangan kognitif.

Pada dasarnya materi konsep bilangan pada sekolah TK kurang diminati oleh para peserta didik. Sehingga menimbulkan pembelajaran yang membosankan. Padahal materi konsep bilangan merupakan salah satu materi yang sangat penting bagi pembentuk kepribadian peserta didik serta dapat membekali anak dalam mempersiapkan diri memasuki jenjang sekolah dasar. Guru dalam hal ini, juga berperan penting untuk meningkatkan hasil pembelajaran konsep bilangan yang mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik agar peserta didik mencapai perkembangan yang optimal. Guru sebagai fasilitator, motivator, serta sebagai pencipta suasana kondusif selama berlangsungnya pembelajaran dituntut lebih aktif, inovatif dan mengetahui latar belakang anak. Beberapa faktor yang mempengaruhi ketidakberhasilan materi konsep bilangan antara lain guru kurang menguasai materi yang disampaikan. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang sesuai, alokasi waktu yang kurang.

Dari hasil observasi awal peneliti menemukan beberapa orang anak di TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung yang kesulitan dalam mengenal bilangan, hal ini terlihat dari hasil pengamatan terhadap anak dan hasil wawancara dengan kepala TK. Anak bisa membilang/menyebutkan urutan bilangan tetapi pada saat guru bertanya bilangan 1-10 anak masih belum bisa menunjukkan bilangan dengan tepat, dan anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan bilangan dengan benda.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep mengenal bilangan 1-10 melalui permainan menara angka. Pemahaman konsep anak masih sebatas mengingat sehingga ketika anak diminta untuk mengaplikasikan kedalam permainan, masih ditemukan anak mengalami kesulitan. Anak dapat menyebutkan bilangan yang dimaksud tetapi ketika dihadapkan kepada permasalahan benda konkrit anak tidak dapat mengasosiasikan antara bilangan yang disebut dengan jumlah benda yang ditunjukkan anak. Ditemukan pula 15 anak yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep benda yang jumlahnya lebih banyak, lebih sedikit, sama banyak, anak mampu menyebutkan bilangan dari 1 sampai 20 bahkan lebih, tetapi anak tidak tahu simbol bilangannya. Hampir 75% dari 20 anak dengan rincian 13 anak yang mendapat 1 bintang, 2 anak mendapat 2 bintang, 5 anak mendapat 3 bintang ketika diminta untuk menghitung banyak benda, anak masih belum tepat dalam menunjukkan gambar sehingga hasil hitungan anak menjadi salah. Padahal kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang diperlukan untuk tahapan berhitung selanjutnya.

Masalah tersebut bisa disebabkan karena perkembangan kognitif matematika anak yang kurang optimal, atau metode pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode konvensional bersifat formal dan lebih sering menggunakan majalah sehingga dalam belajar anak kurang berminat. Anak cenderung hanya

menghafal, mengingat simbol, tanpa memahami konsep bilangan itu sendiri. Anak kurang dilibatkan dalam melihat, merasakan dan melakukan dengan tangan mereka sendiri. Anak hanya melakukan tugas-tugas yang disuruh yang diinstruksikan guru tanpa memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan gagasan dan kreatifitas berpikir, hal tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan.

Mengingat kenyataan diatas, maka diperlukan suatu teknik yang menarik dan tepat, yang akan jadi suatu alternatif untuk menolong anak dalam mengembangkan kognitif anak usia prasekolah dan tanpa mengabaikan prinsip pendekatan pembelajaran di TK "Bermain Sambil Belajar, Belajar Seraya Bermain". Dalam hal ini pembelajaran akan secara mudah diberikan sambil bermain menggunakan strategi, metode, atau bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan benda-benda yang ada di sekelilingnya.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kognitif

Menurut Sujiono, dkk (2007: 1.3) kognitif adalah suatu proses dalam berpikir, yaitu kemampuan setiap individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Selanjutnya menurut Sujiono, dkk (2007: 3.3) kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspeknya. Piaget (dalam Sujiono, dkk 2007: 3.3) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya. Dalam pandangan ini organisme aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan. Perbuatan atau lebih jelas lagi penyesuaian terhadap objek-objek yang ada di lingkungannya, yang merupakan proses interaksi yang dinamis.

Menurut Suyanto (2005: 53) perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir.

B. Konsep Bilangan

Konsep bilangan di Taman Kanak-kanak meliputi pengenalan bilangan dengan menggunakan benda-benda konkrit, menyebutkan urutan bilangan, membuat urutan bilangan, membedakan dan membuat dua kumpulan benda (yang sama jumlahnya, tidak sama jumlahnya), bahkan sudah diajarkan mengenai penjumlahan dan pengurangan melalui benda-benda konkrit tersebut. Pembelajaran tentang pengenalan lambang bilangan pada anak diorientasikan pada pembelajaran yang aktif, kreaktif, efektif dan menyenangkan (PAKEM). Sejalan dengan itu maka seorang guru dituntut untuk melaksanakan setiap pembelajaran dimulai dari hal-hal konkret, semi konkret, semi abstrak, dan sifatnya abstrak. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Pitajeng, 2006: 28) bahwa pada tahap konkret kegiatan yang dilakukan anak adalah untuk mendapatkan pengalaman langsung atau memanipulasi objek-objek konkret. Pada tahap semi konkret sudah tidak perlu memanipulasi objek-objek konkret lagi, tetapi cukup dengan gambaran dari objek yang dimaksud. Kegiatan yang dilakukan pada semi abstrak memanipulasi/melihat tanda sebagai pengganti gambar untuk dapat berpikir abstrak. Sedangkan pada tahap abstrak anak sudah mampu berpikir secara abstrak dengan melihat lambang/symbol atau membaca/mendengar secara verbal tanpa kaitan dengan objek-objek konkret.

Anak hendaknya banyak diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengaan objek-objek konkret, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya, dan dibantu dengan pertanyaan dari guru. Guru hendaknya memberikan rangsangan kepada anak agar mau berinteraksi dengan lingkungan dan secara aktif mencari dan menemukan berbagai objek-objek konkret dari lingkungan.

C. Permainan Menara angka

Permainan menara angka adalah salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran di TK yang merupakan salah satu permainan edukasi yang berbentuk balok. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos di cat

warna-warni. Balok terdiri dari berbagai warna yang menarik. Balok juga bisa dibuat dengan kardus. Masing-masing sisi balok terdapat lambang bilangan yang berbeda-beda, cara anak memainkannya dengan cara membongkar dan menyusun balok sesuai urutan lambang bilangan sehingga disebut permainan menara angka. Permainan menara angka dapat digunakan untuk melatih berhitung anak-anak dan melatih konsentrasi anak dengan memasukkan bentuk menara angka sesuai dengan urutan angka melalui media permainan edukatif.

Menara angka adalah alat permainan edukasi untuk kelompok pendidikan anak usia dini (PAUD) seperti TK. "Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan", Sugiono (dalam Zaman, 2008.6.3).

Menara angka ini bisa mengajarkan kepada anak-anak dan melatih motorik pada anak agar mengetahui angka berapa saja yang terdapat pada menara angka 3 tiang tersebut. Alat peraga TK dan Paud terbuat dari bahan kayu dan MDF, kayu yang di gunakan adalah kayu sejenis pinus yang sudah dikeringkan ,dengan serat yang bagus dan halus kayu ini digunakan untuk mainan kayu seperti balok.

Alat peraga edukatif atau alat peraga TK dan paud ini mempunyai beberapa fungsi dan manfaat diantaranya melatih kemampuan motorik , stimulasi untuk mengenal konsep bilangan 1-10 diperoleh pada saat anak meraih dan mengambil mainannya, meraba, memegang, mengeser dengan kelima jarinya, dan kegiatan yang menggunakan tangan lainnya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerak-gerakan mainnya, melempar, memukul, mengangkat, dan sebagainya.

1. Tunjukkan konsep jumlah bilangan mana lebih banyak dan mana lebih sedikit.
2. Berikan jumlah sesuai bilangan yang ada. Dari 1, 2, 3 dan seterusnya. Susunlah dengan urutan yang benar.
3. Setelah bermain letakkan kembali di tempat yang baik.

D. Konsep Bilangan dalam Permainan Bola Menara angka

Tahapan dalam menggunakan menara angka untuk mengenalkan lambang bilangan menurut Essa (dalam Nursiatun, 2015: 8) adalah:

1. *One-to-one correspondences*, korespondensi satu-satu adalah cara dimana anak mulai memahami tentang konsep bilangan dengan cara mencocokkan item yang sesuai dengan item yang lain. Pada tahap ini anak menyebutkan satu balok dengan menunjuk balok yang jumlahnya satu, menyebutkan 2 balok dengan menunjuk balok yang jumlahnya dua dan lain-lain.
2. *Rote counting*, menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulang angka-angka, membilang yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka.
3. *Rational counting*, menghitung rasional dimana anak secara akurat menempel nama angka untuk serangkaian objek yang dihitung, sehingga anak mengerti makna angka dan pengenalannya.

Anak usia antara 5 sampai dengan 6 tahun dapat memilih balok berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, anak dapat menyusun balok berdasarkan urutan paling kecil hingga paling besar atau bedasarkan urutan angka terkecil hingga angka terbesar. Anak belajar tentang geometri seperti eksplorasi berbagai ukuran (besar-kecil, panjang-pendek) dan bentuk-bentuk tiga dimensi. Proses ini terjadi saat anak bermain balok dengan berbagai ukuran. Merujuk potensi yang di munculkan dalam permainan menara angka diantaranya mengandung unsur pengukuran, ketepatan dan perencanaan maka secara langsung maupun tidak langsung permainan menara angka dapat mendukung kecerdasan logika matematika anak. Penggolongan atau klasifikasi mengelompokan benda-benda yang serupa atau memiliki kesamaan adalah salah satu proses yang penting untuk mengembangkan konsep bilangan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan menara angka adalah salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran di TK yang merupakan salah satu permainan edukasi yang berbentuk balok. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos di cat warna-warni. Balok terdiri dari berbagai warna yang menarik yang masing-masing sisi balok terdapat lambang bilangan yang berbeda-beda, cara anak memainkannya dengan cara

membongkar dan menyusun balok sesuai urutan lambang bilangan sehingga disebut permainan menara angka. Permainan menara angka dapat membantu anak untuk mengidentifikasikan angka sesuai jumlah benda yang mereka hitung.

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Srinadi, (2014) dengan judul penelitian "Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Menara Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif di TK Ganesha Singaraja". Dari hasil penelitian dapat disimpulkan penerapan metode bermain berbantuan media menara angka dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan, sedangkan dalam penelitian ini lebih di fokuskan kepada mengenal konsep bilangan 1-10.

Penelitian yang dilakukan oleh Maylinda, (2015) dengan judul penelitian "Pengaruh Media Menara Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Bakalan Wringinpitu". Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada sebuah pengaruh yang ditimbulkan dari sebuah media untuk meningkatkan suatu kemampuan yang mempengaruhi kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun, dalam penelitian ini untuk mengenal konsep bilangan.

F. Kerangka Berpikir

Anak didik Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Banaran sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam kegiatan mengenal konsep bilangan. Kondisi ini diamati sebagai masalah yang harus diatasi. Salah satu cara supaya anak-anak didik dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan menara angka. Permainan ini sangat menarik untuk diterapkan dalam kegitan belajar mengajar.

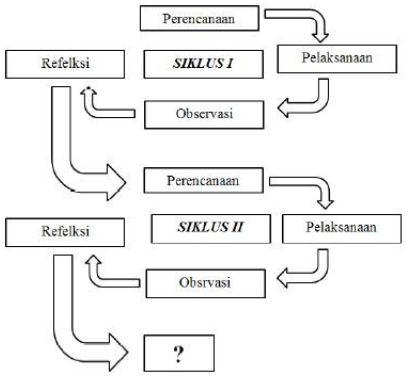
III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah peserta didik 20 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung. Lokasi ini dipilih selain peneliti adalah pengajar di lembaga tersebut, juga karena minat peserta didik terhadap pembelajaran kurang. Hal tersebut dapat dilihat ketika proses belajar mengajar berlangsung peserta didik sering kali tidak memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan temannya, dan tidak konsentrasi terhadap materi yang sedang diajarkan.

B. Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dirujuk dari model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2014: 147) terdiri dari empat komponen, yaitu: Perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), Pengamatan (*observating*), Refleksi (*reflecting*). Peneliti menggunakan model ini karena model ini dianggap lebih mudah dalam prosedur tahapannya.



Gambar 3.1 Alur penelitian model Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2014: 147)

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Observasi Anak

   Lembar observasi ini digunakan untuk memantau setiap perkembangan siswa mengenai kemampuan kognitif mengenal angka melalui permainan menara angka.

2. Lembar Observasi Guru

   Lembar observasi ini digunakan untuk memantau setiap perkembang-an dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penguasaan terhadap metode yang dipakai serta penguasaan kelas dalam menerapkan metode.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif yaitu analisis yang dilakukan sejak awal penelitian dan selama proses penelitian dilaksanakan. Adapun langkah-langkah

analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif mengacu pada Arikunto (2006: 235), terdiri dari tahap (1) persiapan (mereduksi data), (2) tabulasi (menyajikan data), (3) penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian serta menarik kesimpulan dan verifikasi

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Tentang Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan berkolaborasi dengan teman sejawat yaitu Ibu Ima Susiani dalam upaya pengembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sebanyak tiga siklus, setiap siklusnya terdapat empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

   Peneliti mempersiapkan apa yang akan dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan segala keperluannya

2. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1, 2 dan 3

   a. Tahap Perencanaan

      1) Guru menyiapkan Rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) dan Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
      2) Guru menyiapkan bahan-bahan permainan menara angka
      3) Guru memakai permainan menara angka dalam pembelajaran
      4) Guru menyiapkan lembar observasi
      5) Guru menyiapkan lembar penilaian

   b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

      Siklus satu ini merupakan tahap awal dari penelitian yaitu dengan mengambil data dari hasil kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak didik sebelum diadakan penelitian, hal ini digunakan sebagai pembanding.

      Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan, yaitu sebagai berikut:

      1) Guru memakai model pembelajaran permainan menara angka
      2) Guru memperkenalkan bahan-bahan permainan menara angka yang telah dipersiapkan
      3) Guru memberikan tugas anak untuk bermain menara angka
      4) Guru mengamati tugas yang dikerjakan anak
      5) Guru menyiapkan instrumen penilaian dan lembar observasi

   c. Pengamatan

      Berdasarkan pengamatan di dalam kelas, anak didik tampak masih kesulitan dalam permainan menara angka. Peneliti memberi pembinaan dan memberi contoh cara bermain menara angka.

   d. Hasil Penelitian Siklus 1, 2 dan 3

      Berdasarkan lembar penilaian terhadap anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Banaran diperoleh hasil kemampuan pembelajaran mengenal konsep bilangan 1-10 yang dapat dilihat dalam tabel berikut :

No	Siklus	Nilai Perkembangan Anak Didik				Prosentase Tuntas Belajar
		*	**	***	****	
1.	Siklus 1	11	6	3	0	40,00%
2.	Siklus 2	3	8	7	2	60,00%
3.	Siklus 3	0	2	4	14	90,00%

C. Proses Analisis Data

Data-data yang diperoleh dianalisis dengan siswa yang tuntas belajar dibagi dengan jumlah anak didik seluruhnya dikali seratus persen.

Pembelajaran dianggap tuntas jika telah mencapai 70% dari jumlah peserta didik telah mendapatkan *** dan **** dalam kemampuan kognitifnya, maka pada siklus 3 sudah tercapai ketuntasan dalam pembelajaran.

D. PembahasandanPengambilanSimpulan

1. Pembahasan

   a. Siklus 1

   Berdasarkananalisishasilpengolahan data dapatdiketahuibahwapembelajaran yang dilakukanpadasiklus 1 sudahbaik, walaupun guru sudahberusahanamunmasihbanyakkelemahandiantaranyasebagiananakmasihkesulitanmengenalkonsepbilangan 1-10,

begitujugahasilbelajarpesertadidikbelumsesuai denganharapan. Denganpermainanmenaraangkadapatmeningkatkanketelitiananakdalammengikutipembelajaran..

b. Siklus 2

Pada siklus 2 keadaan belajar anak didik dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah meningkat. Guru berusaha semaksimal mungkin untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik, akan tetapi masih ada kelemahan dalam pembelajaran diantaranya yaitu peserta didik masih belum tertarik dengan permainan menara angka, peserta didik juga masih perlu bimbingan dalam kegiatan permainan menara angka dan masih ada peserta didik yang belum mengikuti pembelajaran sampai selesai. Begitu juga hasil belajar peserta didik belum sesuai harapan. Namun dengan adanya kegiatan permainan menara angka dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan 1-10 peserta didik dalam pembelajaran. Pada pertemuan berikutnya melanjutkan kegiatan yang telah dicapai dan mengatasi kendala yang ada.

c. Siklus 3

Keadaan belajar peserta didik pada siklus 3 sudah menunjukkan peningkatan yang menyenangkan. Adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pengenalan konsep bilangan 1-10 melalui permainan menara angka. Secara umum hasil yang diperoleh mengalami peningkatan yang berarti. Peserta didik mulai tertarik dengan pembelajaran melalui permainan menara angka. Hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik sudah memuaskan.

2. Pengambilan Simpulan

Dari hasil pembahasan siklus 1, siklus 2, siklus 3 didapatkan hasil sebagai berikut: siklus 1 sebesar 40,00%, siklus 2 sebesar 60,00% dan siklus 3 sebesar 90,00% sehingga hipotesis yang berbunyi "pembelajaran yang menerapkan permainan menara angka maka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2015/2016" terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

E. Kendala dan Keterbatasan

Pelaksanaan penelitian tidaklah selancar yang diharapkan kendala dan hambatan juga mewarnai perjalanan penelitian ini misalnya dalam proses kegiatan permainan menara angka ada beberapa anak yang kurang teliti dan telaten dalam mengenal konsep bilangan 1-10, peneliti dengan sabar membimbing dan memotivasi anak tersebut.

Kendala dan hambatan yang ditemui peneliti dalam proses pembelajaran adalah waktu, tenaga dan biaya dikarenakan peneliti juga sekaligus guru di sekolah yang diteliti, yang mana harus mempersiapkan proses pembelajaran setiap hari serta banyaknya kegiatan-kegiatan yang harus dipersiapkannya.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembang-kan daya ciptanya dan mengenal kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus diperoleh data hasil analisis penggunaan permainan menara angka pada siklus 1 mencapai 40,00% dan mengalami peningkatan pada siklus 2 mencapai 60,00%, pada siklus 3 mencapai tingkat keberhasilan 90,00%.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai berikut: penggunaan permainan menara angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung.

B. Saran

1. Bagi peserta didik

   Dapat mengikuti permainan menara angka untuk mengenal konsep bilangan agar lebih jauh mengenal konsep bilangan yang lain.

2. Bagi guru

   Melakukan variasi dalam menggunakan permainan menara angka sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

AhmadSusanto. 2011. *PerkembanganAnakUsiaDini*. Jakarta: KencanaPrenadas

Adjie, N. danRostika, D. 2006.*KonsepDasarMatematika*. Bandung: UPI Press.

As'adi, Muhammad. 2009. *MenghidupkanOtakKananAnakAnda.Penerbit.* Power books.Yogyakarta.Fadhilah

BadruZaman, dkk. 2008. *Media danSumberBelajar TK*. Jakarta: Universitas. Terbuka

Depdiknas. 2003: *UU Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS.* Jakarta

Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004*. Jakarta: Depdiknas.

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

Maylinda, 2015. *Pengaruh Media Menara Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Bakalan Wringinpitu.* Tidak dipublikasikan

Montolalu, dkk .2007. *BermainPermainanAnak*. Jakarta: Universitas Terbuka

Muhammad, As'adi. 2009. *MetodePermainandalamPembelajaran*. (http://belajarpsikologi.com). diaksesJum'at, 20 Mei 2016 jam 13.00 WIB

Novi, Kurnia. 2009. *BelajarAngka yang Menyenangkan*.Klaten: IntanPariwara

Nursiatun, 2015.*MengembangkanKemampuanKognitifDalamMengurutkanAngka 1-10 MenggunakanMetodeBermainMenyusunBalok-BalokAngkaPadaAnakKelompok A TkBaitussalamTulungagung*. Artikeltidakdipublikasikan

Pitajeng.2006. *PembelajaranMatematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.

Santoso, Gatot. 2001. *MengenalLambangBilangan*. Klaten: IntanPariwara.

Semiawan, Conny. R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi

Slameto, Suyanto. 2005. *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Srinadi. 2014. *PenerapanMetodeBermainBerbantuan Media MenaraAngkaUntukMeningkatkanPerkembanganKognitif di TK GaneshaSingaraja.*Tidakdipublikasikan

Sudaryanti. 2006. *PengenalanMatematikaAnakUsiaDini*. Yogyakarta: UniversitasNegeri Yogyakarta

SuharsimiArikunto. dkk. 2006. *PenelitianTindakanKelas*. Jakarta: PT BumiAksara

Suharsimi Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Sujiono, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif.* Modul 1, Bandung: Universitas Terbuka

Tajudin. 2008. *Peningkatan Pemahaman Bilangan Pada Anak Melalui Alat Peraga Pesona Bilangan*. Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan. Jakarta: TKI Al Izhar Pondok Labu

Pembimbing I	Pembimbing II
Dema Yulianto, M.Psi	Anik Lestariningrum, M.Pd
NIDN. 0710078203	NIDN. 0708027803