MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERMULAAN BERHITUNG MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA PERSATUAN KALIWUNGU KECAMATAN NGUNUT KABUPATEN TULUNGAGUNG

ARTIKEL PENELITIAN

Disusun Oleh :

ERLINA WIJAYANTI
NPM : 13.1.01.11.0332P

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

ERLINA WIJAYANTI

NPM. 13.1.01.11.0332P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERMULAAN BERHITUNG MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA PERSATUAN KALIWUNGU KECAMATAN NGUNUT KABUPATEN TULUNGAGUNG

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

Tanggal : 12 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
DEMA YULIANTO, M.Psi	**ANIK LESTARININGRUM, M.Pd**
NIDN. 0710078203	NIDN. 0708027803

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh :

ERLINA WIJAYANTI

NPM. 13.1.01.11.0332P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERMULAAN BERHITUNG MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA PERSATUAN KALIWUNGU KECAMATAN NGUNUT KABUPATEN TULUNGAGUNG

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 23 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Anik Lestariningrum, M.Pd
3. Penguji II : Dema Yulianto, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

iii

ABSTRAK

ERLINA WIJAYANTI :Meningkatkan kemampuan permulaan berhitung melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kaliwungu Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. Skripsi, jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2015.

Kata Kunci : kemampuan kognitif, permulaan berhitung, bermain kartu angka

Pada proses pembelajaran kemampuan permulaan berhitung yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak sering mengadopsi pola-pola pembelajaran di Sekolah Dasar dengan menggunakan buku-buku membaca yang berisi tulisan tanpa ada gambar pendukungnya sehingga seringkali guru kurang menggunakan media pembelajaran serta kurang dalam melibatkan anak-anak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: ”Apakah penerapan kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan permulaan berhitung pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kaliwungu Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung?”

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan permulaan berhitung kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kaliwungu dengan menggunakan media kartu angka.

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen RKM, RKH, lembar observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas anak.

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kemampuan permulaan berhitung memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan permulaan berhitung pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kaliwungu dibuktikan dari hasil rata-rata observasi kegiatan guru pada siklus I sebesar 68%, kemudian pada siklus II sebesar 82% selanjutnya pada siklus III meningkat sebesar 96%. Dan untuk hasil rata-rata observasi kegiatan anak pada siklus I sebesar 58,82%, kemudian pada siklus II sebesar 70,59%, selanjutnya pada siklus III meningkat sebesar 94,12%. Jadi hipotesis penelitian ini dapat diterima yaitu penerapan pembelajaran dengan menggunakan media kartu angka, dapat meningkatkan kemampuan permulaan berhitung pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kaliwungu Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

I. PENDAHULUAN

Salah satu kebijakan pemerintah di sektor pendidikan adalah diakuinya Taman kanak-kanak (TK). TK merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi. Pendidikan TK hendaknya dilakukan dengan cara yang benar agar mampu menjadi landasan yang kuat untuk jenjang pendidikan berikutnya ((Sutama (2006).

Susanto, (2011) berpendapat bahwakognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untukmenghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atauperistiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan(*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekaliditujukan kepada ide-ide belajar. Belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar itu sendiri. Belajar tidak hanya sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks dapat juga dimaknai bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, nilai, mempertimbangkan sesuatu.

Seiring dengan pengalaman menghadapi anak didik yang sulit untuk permulaan berhitung maka peneliti menganggap perlu untuk mengadakan suatu pendekatan yang dilakukan melalui berbagai bentuk permainan. Salah satunya adalah bermain kartu angka. Metode bermain kartu angka adalah suatu metode pembelajaran yang diterapkan dengan konsep bermain dengan menggunakan kartu. Adapun model dari kartu ini adalah kertas yang berbentuk persegi panjang dengan sisi depan kertas bertuliskan angka atau angka (1, 2, 3, 4….) dan pada sisi yang berlawanan (belakang) bertuliskan banyaknya benda atau nilai angka. Media belajar dengan menggunakan metode bermain kartu angka dapat diterapkan dalam pengajaran permulaan berhitung bagi anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kaliwungu.Metode ini digunakan untuk lebih memperjelas pengertian anak tentang materi yang disampaikan oleh guru. Dengan begitu mereka tidak mengalami kesulitan dalam permulaan berhitung dan antusias dalam mengikuti pembelajaran permulaan berhitung

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritentang Kemampuan Kognitif

a. Pengertian kemampuan permulaan berhitung pada anak

Menurut Sujiono dkk, (2008) kognitif adalah suatu proses dalam berpikir, yaitu kemampuan setiap individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Selanjutnya menurut Sujiono dkk, (2008) kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspeknya. Piaget sendiri 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.

Dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal kognitif seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak

b. Indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan permulaan berhitung Kelompok A Taman kanak-kanak

Dalam penelitian ini indikator yang diukur antara lain :

a) Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.
b) Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan simbol atau benda sampai 10
c) Membedakan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, dan lebih sedikit
d) Menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10.

c. Tahap Perkembangan Kognitif dalam Penguasaan Konsep berhitung permulaan

Depdiknas, (2000) penguasaan konsep hitung/ bilangan melalui beberapa tahap yaitu:

1) Tahap Konsep / Pengertian

Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda/peristiwa konkrit seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan kegiatan.Kegiatan tersebut dilakukan dengan menarik dan dapat dipahami oleh anak.

2) Tahap Transisi / Pengalihan

Peralihan dari konkrit ke abstrak dari konsep lambang bilangan, tahap ini adalah saat anak mulai bnar-benar memahami konsep dengan cara apa saja. Saat inilah guru mulai menunjukkan dengan memvariasikan cara penulisan lambang bilangan secara bertahap sesuai dengan kecepatan kemampuan perkembangan anak. Anak tidak lepas begitu saja diamati dan cara penulisannya tidak terburu-buru dengan diberi pertolongan ingatan visual sehingga penguasaan tidak terbolak balik.

3) Tahap Lambang Bilangan

Tahap ini anak sudah mulai diberi kesempatan menuliskan lambang bilangan sendiri tanpa paksaan. Misal lambang bilangan 5 untuk menggambarkan jumlah hitungan

2.2 Kajian Teori Tentang Bermain

a. Pengertian bermain

Menurut Sudono, (2000) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Menurut Hurlock (dalam Musfiroh, 2008) bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Sementara Soegeng Santoso mengemukakan (dalam Husni, 2005) bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bermain adalah suatu kegiatan bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi

b. Faktor - faktor yang mempengaruhi permainan anak

Menurut Hurlock, (1995: 327) faktor-faktor yang mempengaruhi permainan pada anak usia dini adalah 1) Kesehatan.,Perkembangan motorik. 3) Intelegensi. 4) Jenis kelamin. 5) Lingkungan. 6) Status sosioekonomi. 7) Jumlah waktu bebas. dan 8) Peralatan.

c. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bagi anak bermain adalah suatu kegiatan rutin yang harus dilaksanakan. Menurut Tedjasaputra, (2001) bermain juga mempunyai banyak manfaat bagi anak diantaranya :

1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik, bila anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah.
2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus, pada usia sekitar 3 bulan, ia mulai belajar meraih mainan yang ada ditempat tidurnya dan untuk dapat meraih mainan tersebut, ia perlu belajar mengkoordinasikan (menyelaraskan) gerakan mata dengan tangan. Aspek motork kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Salah satu contoh, bisa diamati pada anak yang berlari berkejar-kejaran untuk menangkap temannya.
3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial, dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersma, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Misalnya saja bagaimana membuat aturan permainan sehingga pertengkaran dapat dihindari.
4) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-teman, bersikap jujur, kesatria, murah hati dan sebagainya.

2.3 Kajian Teori Tentang Kartu Angka

a. Pengertian Kartu Angka

Dalam Depdikbud, (1997) pengertian kartu angka adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Dalam pengembangan kecerdasan majemuk, kartu angka dibuat salah satu sisi bertuliskan angkanya saja, sedangkan satu sisinya bergambarkan jumlah benda sesuai angka dari angka tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan kartu angka merupakan media visual yang tidak dapat diproyeksikan yang berisi bahan ajar berupa gambar dan angka yang terbuat dari lembaran kertas dimana salah satu sisinya bergambarkan jumlah benda satu sampai dengan sepuluh.Pengertian Metode Eksperimen

b. Cara Membuat Kartu Angka

Media kartu angka merupakan salah satu contoh media sederhana.Media pembelajaran sederhana adalah media pembelajaran yang dapat di rancang, dikembangkan dan dibuat sendiri oleh

guru. Media pembelajaran untuk anak usia dini haruslah dirancang dan direncanakan dengan baik sehingga keberadaan media pembelajaran dapat memotivasi anak untuk belajar lebih rajin.

Menurut Depdiknas, (2002) alat dan bahan untuk membuat media kartu angka adalah gunting/cutter, spidol/cat air, crayon, pensil, penggaris, kertas/karton/kertas warna, ampelas kayu/plastik perekat, lem UHU/ Takol. Cara membuatnya yaitu *pertama*, gunting kertas/karton/kertas warna dengan ukuran 5 x 5 cm sejumlah 10 lembar.*Kedua*, tulislah lambang bilangan/angka 1 sampai dengan 10 dengan spidol/cat air/crayon.*Ketiga*, berilah garis tepi pada kertas dengan spidol.*Keempat*, potonglah ampelas kayu/plastik perekat sejumlah 10 lembar, dengan ukuran 1,5 cm x 1,5 cm, kemudian tempelkan pada bagian belakang setiap kartu angka tersebut.

c. Langkah-langkah berhitung permulaan dengan kegiatan bermain kartu angka

Depdiknas, (2007) langkah-langkah berhitung dengan media kartu angka adalah sebagai berikut:

1) Yang pertama, konsep bilangan 1 sampai 10. Bilangan yang mulai dipelajari oleh anak adalah bilangan untuk menghitung kuantitas. Artinya bilangan itu menunjukkan besarnya kumpulan benda.
2) Kedua, membilang. Menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulang angka-angka yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka.
3) Ketiga, makna angka dan pengenalannya. Setiap angka memiliki makna dari benda-benda atau simbol-simbol angka dari gambar.
4) Keempat, penjumlahan. Penjumlahan dapat dikenalkan pada anak pra sekolah dengan memanipulasi benda. Media kartu angka merupakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran untuk penjumlahan yang nyata

d. Hubungan antara kegiatan bermain kartu angka dengan kemampuan kognitif

Menurut Zaman, (2008) menjelaskan bahwa dengan penggunaan media kartu angka dalam pembelajaran penjumlahan permulaan, dapat mengoptimalkan potensi kognitif. Hal ini karena penggunaan media kartu angka sebagai sumber belajar dapat memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan pengetahuan dan memfasilitasi anak untuk menyalurkan keingititahuannya yang kuat clan antusias terhadap banyak hal.

Menurut Montolalu, (2008) dalam bermain dan permainan anak bahwa dalam area permainan kognitif anak harus di beri kesempatan bereksplorasi dengan cara mencocokkan, berhitung, mengelompokkan, membandingkan, memperkirakan, dan sebagainya.

Menurut Sujiono dkk, (2006) dalam metode pengembangan kognitif bahwa pengembangan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan sehingga di rangkaikan media yang konkret dengan kehidupan anak.

Media kartu angka berfungsi sebagai alat stimulasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif.Karena melalui media kartu angka kita dapat memperkenalkan angka, penjumlahan dan pengurangan.

2.4 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Purwanti (2012). Penelitian yang berjudul *Peningkatkan kemampuan melalui permainan kartu angka pada kelompok B di TK Masyithoh Slegrengan Wedi Klaten tahun ajaran 2012-2013*. Hasil analisis data pencarian factor menunjukkan kemampuan kognitif dari pra siklus 20,2% pada siklus I mencapai 47,7%, pada siklus II mencapai 70,5%. Dengan demikian melalui permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Masyithoh Slegrengan, Wedi, Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.

2.5 Kerangka Berpikir

Kemampuan permulaan berhitung pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk permulaan berhiutng pada anak TK usia 4-5 tahun adalah melalui bermain kartu angka. Kartu adalah potongan dari kertas karton yang berisi tulisan kata-kata angka atau beberapa jenis desain yang lain. Gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai, merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Secara khusus media grafis/visual (gambar/foto) berfungsi menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Angka adalah merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan.Dengan demikian kartu angka adalah kertas persegi panjang yang agak tebal berisi tulisan angka.

III. METODE PENELITIAN

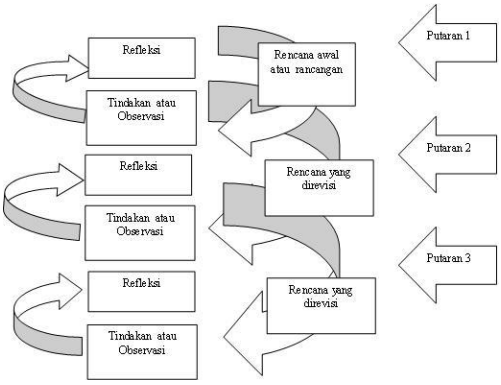
a. Subyek dan Setting Penelitian

Subyek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah anak kelompok A yang terdiri dari 17 anak dengan rincian 10 anak laki-laki dan 7anak perempuan, dan di bimbing oleh 1 guru dan 1 teman sejawat.

Adapun lokasi Penelitian Tindakan kelas adalah TK Dharma Wanita Persatuan Kaliwungu Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.Pemilihan lokasi ini dikarenakan kesamaan dengan tempat dimana peneliti mengajar sehingga peneliti dapat lebih mengenal karakteristik dan kemampuan anak yang diteliti serta peneliti lebih mudah melakukan pendekatan kepada anak yang diteliti.

b. Prosedur Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu model Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2002: 83) yang dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu, *plan* (perencanaan), *act* (pelaksanaan), *observe* (observasi) dan *rafflect* (refleksi). Penelitian tindakan kelas ini digambarkan pada bagan di bawah ini.



Bagan 3.1
Model Siklus Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2002: 83)

Siklus I, Siklus II, Siklus III

3.1 Perencanaan
- a. Peneliti menyiapkan rencana pembelajaran
- b. Mempersiapkan bahan dan alat
- c. Mempersiapkan materi

3.2 Pelaksanaan Tindakan
- a. Peneliti memberikan tugas kepada anak
- b. Peneliti memberikan kesempatan anak untuk belajar

3.3 Observasi dan pengamatan

Pengamatan atau observasi dapat dilakukan sendiri oleh peneliti atau kolaborator yang diberi tugas untuk hal itu. Hal-hal yang di amati adalah proses tindakan dalam kelas penelitian Misal, mengenai kinerja guru, situasi kelas kemampuan anak, penyajian atau pemahasan materi dan penyerapan anak terhadap materi yang di sajikan

3.4 Refleksi

Dari hasil pengamatan diadakan refleksi. Hal ini akan berlanjut terus dan selalu diakhiri dengan evaluasi sejauh mana keberhasilan dalam proses strategi pengamatan dan keberhasilan dalam materi pembelajaran.

c. Instrumen Pengumpulan data

1. Instrumen penelitian yang digunakan

Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi kegiatan guru dan anak.Lembar observasi kegiatan digunakan peneliti untuk mendiskripsikan peningkatan kemampuan permulaan berhitung melalui kegiatan bermain kartu angka.Penilaian ini dilakukan pada saat kegiatan berlangsung oleh teman sejawat yang membantu dalam penelitian yang disebut dengan kolaborator.

Adapun untuk memperoleh gambaran tentang proses pembelajaran dikelas menggunakan format lembar observasi kegiatan anak sebagai berikut :

3.1 Tabel Observasi Kegiatan Anak

No.	Aspek yang diobservasi	★1	★2	★3	★4
1.	Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan cara menggunakan media kartu angka				
2.	Anak mendengarkan ketika guru menjelaskan aturan permainan				
3.	Anak mengajukan pertanyaan tentang cara menggunakan media kartu angka dengan tepat dan benar				
4.	Anak memperhatikan ketika guru mendemonstrasikan permainan menggunakan media kartu angka				
5.	Anak mampu menggunakan media kartu angka				
6.	Anak mampu mengenal angka permulaan pada permainan media kartu angka				
7.	Anak merasa senang saat bermain menggunakan media kartu angka				

Adapun format lembar observasi aktifitas guru sebagai berikut :

3.2 Tabel Observasi Kegiatan Guru

No.	Aspek yang diobservasi	★1	★2	★3	★4
1.	Guru menyampaikan apersepsi sebagai awal kegiatan				
2.	Guru melakukan penggalian informasi awal dari anak didik				
3.	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan				
4.	Guru mampu mendemonstrasikan kegiatan mengenal angka permulaan melalui media kartu angka				
5.	Guru mampu menjawab pertanyaan yang diajukan anak didik				
6.	Guru memotivasi anak dalam melaksanakan permainan melalui media kartu angka				
7.	Guru melakukan kegiatan penutup berupa apresiasi anak yang sudah mampu dan motivasi kepada anak yang belum mampu				

2. Model dari setiap instrument

a. Rencana pembelajaran

Merupakan perangkat mengajar yang didalamnya terdapat langkah-langkah yang akan dilakukan oleh guru dalam mengajar pada siklus I sampai siklus III. Rencana pembelajaran mengacu pada kemampuan kognitif anak

b. Lembar hasil belajar

Penilaian tersebut berupa format-format penilaian observasi anak dan rangkuman penilaian observasi anak. Berikut ini disajikan tabel hasil belajar untuk perkembangan kemampuan kognitif dalam kegiatan permulaan berhitung menggunakan media kartu angka:

Tabel 3.3 Hasil Observasi Kegiatan Anak

No.	Nama Anak	Kemampuan Permulaan Berhitung								Skor	Ketuntasan	
		Ketepatan				Ketelitian						
		1	2	3	4	1	2	3	4		Ya	Tidak
1												
2												
3												
dst												
Jumlah												
Prosentase												

3. Teknik Skoring

Dalam pembelajaran, peneliti melakukan penilaian sesuai perkembangan anak yang berupa skor indikator berikut ini :

★4 : Jika anak mampu dengan sangat baik dalam permulaan berhitung dengan tepat dan teliti

★3 : Jika anak sudah berkembang sesuai dengan harapan, tepat dan teliti dalam permulaan berhitung.

★2 : Jika anak sudah mulai berkembang dan masih perlu bimbingandalam permulaan berhitung secara tepat dan teliti

★1 : Jika anak belum dapat mengenal permulaan berhitung secara tepat dan teliti.

d. Teknik Analisa Data

Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif, maka data yang terkumpul dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis data kualitatif. Analisis data dalam penelitian ini secara terus menerus selama proses dan setelah pengumpulan data Moleong (2006: 85) mengatakan, bahwa analisis data kualitatif dilakukan dalam suatu proses, berarti analisis data sudah dapat dilakukan sejak pengumpulan data di lapangan dan berakhir pada waktu penyusunan lapangan penelitian.

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Pada penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penilaian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Gambaran selintas setting penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat dalam upaya meningkatkan kemampuan permulaan berhitung melalui media kartu angka pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kaliwungu dengan jumlah anak 20 dengan rincian 17 dengan rincian 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus, setiap siklus terdapat empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

b. Deskripsi temuan penelitian

1. Rencana umum pelaksanaan tindakan

Desain penelitian terdiri dari 3 siklus secara berulang-ulang yang meliputi siklus I, siklus II dan siklus III. Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi empat tahap sebagai berikut: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Hasil refleksi dijadikan dasar untuk menentukan keputusan perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus I, siklus II, siklus III

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan langkah-langkah :

1) Peneliti membuat RKH
2) Menyiapkan materi
3) Lembar observasi anak
4) Lembar observasi guru

b. Tahap tindakan pelaksana

1) Peneliti mengkondisikan anak didik
2) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran
3) Peneliti menjelaskan materi pembelajaran
4) Peneliti melakukan tanya jawab kepada anak

5) Guru menyuruh anak melakukan permainan kartu angka
6) Guru melakukan evaluasi

c. Tahap pengamatan/observasi

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Anak dalam Kemampuan Permulaan Berhitung pada Siklus I

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: 75%	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum tuntas
1.	Albert				√	√	
2.	Amel		√				√
3.	Dimas				√	√	
4.	Saka			√		√	
5.	Adit		√				√
6.	Thalita				√	√	
7.	Denis				√	√	
8.	Yuli			√		√	
9.	Yelsi				√	√	
10.	Yesika	√					√
11.	Abril				√	√	
12.	Mulki	√					√
13.	Andreas			√		√	
14.	Metha	√					√
15.	Fais			√		√	
16.	Dio	√					√
17.	Munir	√					√
Jumlah		**5**	**2**	**4**	**6**	**10**	**7**
Prosentase		**29,41 %**	**11,76 %**	**23,53 %**	**35,29%**	**58,82 %**	**41,18 %**

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan data tabel 4.1 diketahui perolehan nilai dari 17 anak terdapat 5 anak mendapatkan nilai bintang 1 (★) dengan prosentase 29,41%, 2 anak mendapatkan nilai bintang 2 (★★) dengan prosentase 11,76%, sedangkan 4 anak mendapatkan nilai bintang 3 (★★★) dengan prosentase 23,53% dan 6 anak mendapatkan nilai bintang 4 (★★★★) dengan prosentase 35,29%. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar anak belum memenuhi harapan peneliti yaitu 75% dari anak keseluruhan, sehingga diperlukan tindakan

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Anak dalam Kemampuan Permulaan Berhitung pada Siklus II

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: 75%	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum tuntas
1.	Albert				√	√	
2.	Amel		√				√
3.	Dimas				√	√	
4.	Saka			√		√	
5.	Adit		√				√
6.	Thalita				√	√	
7.	Denis				√	√	
8.	Yuli			√		√	
9.	Yelsi				√	√	
10.	Yesika				√	√	
11.	Abril				√	√	
12.	Mulki	√					√
13.	Andreas				√	√	
14.	Metha				√	√	
15.	Fais				√	√	
16.	Dio	√					√
17.	Munir	√					√
Jumlah		**3**	**2**	**2**	**10**	**12**	**5**
Prosentase		**17,65 %**	**11,76 %**	**11,76 %**	**58,82%**	**70,59 %**	**29,41 %**

e. Refleksi Siklus II

Berdasarkan data tabel 4.3 diketahui perolehan nilai dari 17 anak terdapat 3 anak mendapatkan nilai bintang 1 (★) dengan prosentase 17,65%, 2 anak mendapatkan nilai bintang 2 (★★) dengan prosentase 11,76%, sedangkan 2 anak mendapatkan nilai bintang 3 (★★★) dengan prosentase 11,76% dan 10 anak mendapatkan nilai bintang 4 (★★★★) dengan prosentase 58,82%. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar anak belum memenuhi harapan peneliti yaitu 75% dari anak keseluruhan, sehingga diperlukan tindakan

6

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Anak dalam Kemampuan Permulaan Berhitung pada siklus III

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: 75%	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum tuntas
1.	Albert				√	√	
2.	Amel				√	√	
3.	Dimas				√	√	
4.	Saka			√		√	
5.	Adit				√	√	
6.	Thalita				√	√	
7.	Denis				√	√	
8.	Yuli				√	√	
9.	Yelsi				√	√	
10.	Yesika				√	√	
11.	Abril				√	√	
12.	Mulki		√				√
13.	Andreas				√	√	
14.	Metha				√	√	
15.	Fais				√	√	
16.	Dio				√	√	
17.	Munir			√		√	
Jumlah		**0**	**1**	**2**	**14**	**16**	**1**
Prosentase		**0%**	**5,88%**	**11,76 %**	**82,35%**	**94,12 %**	**5,88%**

f. Refleksi Siklus III

Berdasarkan data tabel 4.3diketahui bahwa perolehan nilai anak meningkat dengan baik, dari 17

anak tidak ada yang mendapatkan nilai bintang 1 (★), terdapat 1 anak mendapatkan nilai bintang 2 (★★) dengan prosentase 5,88%, sedangkan 2 anak mendapatkan nilai bintang 3 (★★★) dengan prosentase 11,76% dan 14 anak mendapatkan nilai bintang 4 (★★★★) dengan prosentase 82,35%. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar anak ketuntasan belajar anak mencapai 94,12%, dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan berhasil dengan baik.

c. Pembahasan & pengambilan simpulan

a. Siklus I

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus I sudah menunjukkan peningkatan yang baik namun masih terdapat beberapa kelemahan/ kekurangan pada proses pembelajaran. Anak masih bingung dengan aturan main dalam melakukan kegiatan menggunakan media kartu angka. Guru/ peneliti pun masih belum bisa memberikan perhatian yang lebih terhadap anak. Sehingga dalam kegiatan menyampaikan pembelajaran guru masih belum maksimal.

b. Siklus II

Dari hasil pembelajaran pada siklus II sudah mulai ada peningkatan yang lebih baik lagi walaupun belum tuntas dan para proses pembelajaran masih ditemukan sedikit kendala, anak masih kurang semangat dan aktif dalam melakukan pembelajaran melalui media kartu angka. Guru terlihat masih kurang maksimal dalam memberikan motivasi kepada anak saat pembelajaran berlangsung sehingga anak kurang aktif dalam melakukan kegiatan.

c. Siklus III

Dari hasil pembelajaran dari siklus III menunjukkan hasil yang signifikan meningkat.Hal ini dapat dilihat dari keaktifan anak yang meningkat dan guru yang melakukan kegiatan dengan maksimal dan menunjukkan hasil observasi penilaian kegiatan yang sudah tuntas.

Dengan demikian hipotesis yang berbunyi "Jika pembelajaran menggunakan kartu angka dilaksanakan, dapat meningkatkan kemampuan permulaan berhitung pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kaliwungu Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung."

d. Kendala dan keterbatasan

- Kendala tersebut adalah kesiapan dan waktu guru untuk merencanakan kegiatan karena yang berdekatan dengan hari libur semester, sehingga pelaksanaan tindakan penelitian dilaksanakan mundur dari jadwal yang direncanakan
- Untuk keterbatasan yang ditemui peneliti adalah keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.

V. SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis dan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut penggunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan permulaan berhitung pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kaliwungu Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung

Jadi hipotesis penelitian ini dapat diterima yaitu penerapan pembelajaran dengan menggunakan media kartu angka, dapat meningkatkan kemampuan permulaan berhitung pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kaliwungu Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

b. Saran

1) Bagi Peneliti Selanjutnya

Didalam kegiatan pembelajaran menggunakan media belajar dengan menggunakan metode bermain kartu angka dapat diterapkan dalam pengajaran permulaan berhitung bagi anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kaliwungu. Metode ini digunakan untuk lebih memperjelas pengertian anak tentang materi yang disampaikan oleh guru.Dengan begitu mereka tidak mengalami kesulitan dalam permulaan berhitung dan antusias dalam mengikuti pembelajaran permulaan berhitung.

2) Bagi Guru Taman Kanak-kanak

Guru dapatmenggunakan media kartu angka sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang diterapkan di kelas khususnya pada waktu mengajar kognitif.

3) Bagi Orangtua

Untuk selalu mendorong putra putrinya untuk lebih rajin ke sekolah dan membimbing belajar, terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif.

4) Bagi Lembaga TK

Menyediakan media-media pembelajaran yang menarik bagi anak, sehingga proses pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan perkembangan anak akan tercapai lebih maksimal

DAFTAR PUSTAKA

1. Ahmad, Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
2. Anggani Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: PT. Grasindo.

3. Arikunto, Suharsimi. Suhardjono, Supardi. 2002. Cetakan Keenam. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
4. BadruZaman. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
5. Depdikbud, 1997. *Studi Kasus*. Jakarta: Depdikbud.
6. Depdiknas. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
7. Depdiknas. 2007. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
8. Departeman Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Pendidikan Nasional Republik Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
9. Hildayani, Rini dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
10. Kamtini dan Husni. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Depdiknas.
11. Mayke S Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
12. Montolalu, dkk. 2007. *Bermain Permainan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka.
13. Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Tindakan Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
14. Poerwadarminta, W.J.S. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
15. Purwanto, Ngalim. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
16. Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
17. Soemiarti Patmonodewo. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta
18. Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
19. Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Bandung : Alfabeta
20. Sujiono, Nurani, Yuliani dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
21. Sutama. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Malang: FIP UM.
22. Suyanto, Bagong. 2005. *Metode Penelitian Sosial: Bergabai Alternatif Pendekatan.* Jakarta : Prenada Media

Kediri, 30 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
DEMA YULIANTO, M.Psi	**ANIK LESTARININGRUM, M.Pd.**
NIDN. 0710078203	NIDN. 0708027803