MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1-20 MELALUI PERMAINAN PIRING ANGKA DAN BAHAN ALAM PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B1 TK AISYIYAH PULOSARI KECAMATAN NGUNUT TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ARTIKEL

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

Disusun Oleh :

IDA KHOIRU UMMAH
NPM :13.1.01.11.0335P

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

Skripsi oleh :

IDA KHOIRU UMMAH
NPM : 13.1.01.11.0335P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1-20 MELALUI PERMAINAN PIRING ANGKA DAN BAHAN ALAM PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B1 TK AISYIYAH PULOSARI KECAMATAN NGUNUT TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

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

Tanggal : 14 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Kuntjojo, M.Pd. M.Psi	Veny Iswantiningtyas, M. Psi
NIDN. 0717015501	NIDN. 0704118202

Skripsi oleh :

IDA KHOIRU UMMAH
NPM : 13.1.01.11.0335P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1-20 MELALUI PERMAINAN PIRING ANGKA DAN BAHAN ALAM PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B1 TK AISYIYAH PULOSARI KECAMATAN NGUNUT TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

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 : VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi _____
3. Penguji II : Drs. KUNTJOJO, M. Pd. M. Psi _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1-20 MELALUI PERMAINAN PIRING ANGKA DAN BAHAN ALAM PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B1 TK AISYIYAH PULOSARI KECAMATAN NGUNUT TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

IDA KHOIRU UMMAH

Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 771576, 771503 Kediri 64112

ABSTRAK

Kata Kunci : membilang 1-20, bermain, piring angka, dan bahan alam

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa kemampuan membilang 1-20 atau mengenal konsep bilangan 1-20 di TK Aisyiyah Ngunut masih rendah, guru memberikan tugas mengerjakan LKS yang telah ada, hasilnya ada sebagian anak yang tidak mau mengerjakan tugas, sebagian anak hanya asal-asalan dan sebagian lain bermalas-malasan.

Permasalahan penelitian ini adalah apakah penerapan piring angka dan bahan alam dapat meningkatkan kemampuan membilang 1-20 pada anak didik kelompok B1 TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak didik kelompok B1 TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus menggunakan instrumen berupa pedoman unjuk kerja dan pedoman observasi.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penerapan piring angka dan bahan alam dapat meningkatkan kemampuan membilang 1-20 pada anak didik kelompok B1 TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan bahwa permainan piring angka dan bahan alam dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membilang angka 1-20 pada anak TK. Adapun saran-saran yang dapat disampaikan adalah 1) untuk guru TK hendaknya dapat menggunakan pembelajaran membilang 1-20 dengan menggunakan media piring angka dan bahan alam sebagai metode pembelajaran alternatig di kelas untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya. 2) bagi orang tua hendaknya memberikan stimulus atau rangsangan dengan menyediakan piring angka dan bahan alam yang bisa menarik perhatian anak ketika di rumah. 3) bagi peneliti berikutnya hendaknya dapat menyediakan media yang lebih baik.

I. PENDAHULUAN

Usia Dini/pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak-anak. Masa ini dinamakan sebagai masa emas (golden age) bagi penyelenggaraan pendidikan, dimana pada fase ini terjadilah peluang yang sangat besar untuk pengembangan pribadi seseorang. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan taman kanak-kanak yaitu membantu peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional dan kemandirian, kognitif, bahasa dan fisik/motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar (Kemendiknas, 2010).

Kemampuan berhitung sebagai bagian dari pengembangan kognitif anak, adalah merupakan ketrampilan yang sangat penting untuk diajarkan kepada anak didik Taman Kanak-Kanak karena sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika untuk mempersiapkan mengikuti pendidikan dasar.

Dalam kegiatan pengembangan kemampuan berhitung terutama membilang dengan benda-benda 1-20 mengenal konsep bilangan 1-20 yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung,dikatakan belum berhasil. Hal ini didasarkan pada hasil pengamatan terhadap kemampuan anak dalam membilang, ternyata hanya sekitar 20% dari 20 anak atau hanya sekitar 4 anak dari 20 anak yang dapat membilang dengan baik. Ada sebagian anak yang asal asalan atau hanya bermalas malasan saja.

Mencermati keadaan seperti itu, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki pembelajaran tersebut, dengan mengambil sebuah judul "Meningkatkan kemampuan membilang 1-20 melalui permainan piring angka dan bahan alam pada anak didik kelompok B 1 TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015".

Dengan mengadakan penelitian yang bersifat studi dengan melakukan tindakan yang direncanakan, diamati dan direfleksi, diharapkan akan dapat menjawab masalah tentang cara meningkatkan kemampuan membilang 1-20 di TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian kemampuan membilang

a. **Pengertian Kemampuan**

Kemampuan berasal dari kata mampu yang artinya kuasa, sanggup melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, dan adanya kekuatan melakukan sesuatu (Bakir dan Suryanto, 2006 :36). Menurut Kasanah dan Tuminto (2007:423) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan atau kekuatan.

Kunandar (2007:51) mengartikan kemampuan adalah merupakan prilaku yang rasional untuk mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan.Kemampuan merupakan salah satu hal yang harus dimiliki dalam jenjang apapun karena kemampuan memiliki kemampuan terendiri dan sangat penting untuk dimiliki oleh seseorang.

b. Pengertian membilang angka 1-20

Membilang angka merupakan kemampuan yang harus dimiliki anak TK dalam memahami dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka untuk meningkatkan kecerdasan logika matematisnya (Yus, 2011:70).Hal ini senada dengan Depdiknas (2007:11) kecerdasan logika matematis anak dapat dirangsang melalui kegiatan menghitung dengan benda-benda dan membilang angka.

Angka merupakan hal yang sering anak-anak jumpai.Menurut hasilpenelitian Golinkof (2005:103) bahwa 46% anak-anak berusia 4-5 tahun sibuk menghiting benda dan menghabiskan sebagian harinya dengan permainan yang menggunakan angka.Dalam kehidupan sehari-hari angka memiliki nilai social yang tinggi, anak-anak sering menggunakan angka saat memasangkan sendokm denfan garpu, menghitung jumlah mainan yang dibutuhkan, membilang berapa jumlah benda dan sebagainya.

Dengan demikian kemampuan anak dalam membilang angka secara rasional merupakan kemampuan yang sangat penting untuk anak usia TK

c. **Fungsi kemampuan membilang angka 1-20**

Kemampuan membilang angka 1-20 sangat baik bila diberikan kepada anak

sedini mungkin. Tujuan kemampuan membilang angka 1-20 tidak lain agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan matematis melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak.

Depdiknas (2007:1-2) mengemukakan tujuan kemampuan berhitung termasuk kemampuan membilang pada anak TK terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut :

1. Tujuan Umum
   Secara umum bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang sehungga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih komplek.
2. Tujuan khusus
   Adapun tujuan secara khusus adalah sebagai berikut:
   a) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini
   b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan ketrampilan berhitung
   c) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
   d) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu
   e) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

d. Tahapan Penguasaan Berhitung di TK

Menurut Depdiknas (2007) permainan berhitung di TK seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika adalah :

1) Penguasaan Konsep
   Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkret, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.
2) Masa Transisi
   Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dan pemahaman konkret menuju pengenalan yang abstrak. Dimana benda konkret itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambagnya.
3) Lambang
   Merupakan visualisasi dari berbagai konsep.Misal lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan 7.

Dari ketiga tahapan di atas dapat disimpulkan bahwa proses penguasaan berhitung diawali dari penguasaan konsep bilangan secara konkret, kemudian semi konkret dan selanjutnya abstrak (lambang). Dan hal tersebut harus dipahami oleh guru taman kanak-kanak agar praktek pengembangan kemampuan berhitung tidak bertentangan dengan perkembangan anak.

e. Pengembangan Pemahaman Konsep Bilangan Anak Usia TK

Pengembangan konsep bilangan di Taman Kanak-Kanak khususnya untuk usia 5-6 tahun, dapat dilihat dari butir-butir indiaktor (kemampuan yang tertera dalam program pendidikan Taman Kanak-Kanak atau yang biasa disebut kurikulum TK Tahun 2004. Menurut *Nurani Sujiono* (2007) Pengembangan kemampuan berhitung di TK dapat dilakukan melalui kegiatan :

1) Membilang 1 – 20
2) Menyebutkan angka 1 – 20
3) Mengenal konsep dan symbol angka 1 – 20
4) Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
5) Mengenal konsep sama dan tidak sama

Adapun kegiatan yang penulis pilih untuk mengadakan perbaikan untuk meningkatkan pemahaman tentang konsep bilangan adalah membilang dan mengenal konsep bilangan 1 -20.

f. Pengertian bilangan dan lambang bilangan

1) Pengertian bilangan
   Bilangan menunjukkan besarnya kumpulan benda (Depdiknas : 2007). Berdasarkan pengertian di atas bilangan digunakan untuk menghitung kuantitas.
   Misalnya :
   Satu …… O
   Dua …… OO
   Tiga …… OOO dan seterusnya
2) Pengertian lambang bilangan
   Merupakan visualisasi dari berbagai konsep.Misal lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan 7, lambang 9 untuk menggambarkan

konsep bilangan 9, dan seterusnya.Sehingga dapat dikatakan bahwa lambang bilangan merupakan simbol dari banyaknya bilangan.

g. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membilang Angka 1 Sampi 20 Pada Anak TK

Kemampuan anak dalam membilang bervariasi, ada yang lambat, sedang, bahkan ada yang cepat.Hal ini tentu sangat dipengaruhi oleh beberapa factor. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak sudah memiliki kemampuan mengenal angka sejak dini bahkan sebelum usia sekolah. Anak usia pra sekolah sudah mengerti tentang kuantitas, misalnya banyak dan sedikitnya benda, dapat mengenali perubahan dalam banyaknya benda yang disebabkan oleh adanya benda yang ditambah atau dikurangi dari sekelompok benda dan menurut besar kecilnya sejumlah benda sesuai dengan banyaknya benda tersebut, selain juga pengetahuan dasar dibalik aktivitas menghitung, walaupun mereka belum dapat menyebutkan nama bilangan secara tepat (Hartono, 2010 : 5).

h. Metode untuk mengembangkan kemampuan membilang

Membilang angka merupakan kemampuan yang harus dimiliki anak TK dalam memahami dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka untuk meningkatkan kecerdasan logika matematisnya.Adapun kecerrdasar logika anak dapat dirangsang melalui kegiatan menghitung dengan benda-benda dan membilang angka.

Beberapa metode yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan membilang diantaranya :

1) Metode pemberian tugas
2) Metode demonstrasi
3) Metode tanya jawab
4) Metode bermain (Modul Pendidikan Anak Usia Dini UNP Kediri : 2012)
   Metode bermain yaitu metode kegiatan yang dilakukan melalui permainan.

i. Media untuk mengembangkan kemampuan membilang

Beberapa media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan membilang diantaranya adalah :

1) Kartu angka
   Kartu angka yaitu kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka.
2) Pohon angka
   Pohon angka yaitu gambar pohon yang terbuat dari kayu triplek dan dicatkan sedemikian rupa sehingga bentuknya menyerupai pohon, dan diberi angka-angka yang digantungkan.
3) Dadu angka
   Dadu angka yaitu dadu berbentuk kubus yang terdiri dari 6 sisi berbentuk persegi yang diberi angka.
4) Gambar berangka
   Gambar berangka yaitu gambar yang diberi angka.
5) Piring angka dan bahan alam
   Piring angka dan bahan alam yaitu piring yang terbuat dari kertas untuk tempat kue tart dan di dalamnya diberi angka.

2.2 Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut Solehuddin (1996) dalam Masitoh dkk.(2007) pada intinya, bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel.

Sedangkan menurut (Montolalu : 2008) bermain merupakan kebutuhan anak. Artinya kebutuhan-kebutuhan jasmaniah dan rohaniah anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri, maupun bersama-sama dengan (teman) kelompok.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktifitas anak yang dilakukan secara spontan, (tidak dipaksa), memberi rasa senang, dan dibutuhkan oleh semua anak.Karena merupakan kebutuhan maka hal tersebut harus dipenuhi.

b. Arti bermain bagi anak

Dalam Montolalu (2008) disebutkan : berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut :

1) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
2) Anak akan menentukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya.
3) Memberikn peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial dan emosional).
4) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
5) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi,

c. Makna Bermain Sambil Belajar dan Belajar seraya Bermain

Seorang ahli pendidikan anak usia dini dari Amerika Ronald Lally (Anak-Anak. Gordon, 1993 p. 364) dalam (Montolalu : 2008) mengatakan "salah satu hal yang paling burung yang dapat dilakukan oleh pendidik pra sekolah, dengan alsan mengajar adalah menginterupsi kegiatan bermain anak, untuk melakukan sesuatu yang ia pikir lebih penting. Salah satu hal yang terbaik yang dapat dilakukan pendidik anak pra sekolah aalah memfasilitasi serta berpartisipasi dalam permainan".

Tedjasaputra (2001) juga berpendapat : kita harus berhati-hati dalam memberikan kegiatan pada anak pra sekolah karena bila kegiatannya lebih contoh kearah bekerja, berarti hak anak untuk bermain sudah dirampas. Anak tidak lagi menikmati kegiatannya sebagai bermain.Berdasarkan pendapat tersebut di atas penting bagi guru TK untuk menerapkan kegiatan bermain sebagai suatu hal yang serius dan merencanakan serta melaksanakan pengembangan kemampuan melalui kegiatan bermain, dan merencanakan kegaitan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan/kompetensi anak.

2.3 Permainan Piring Angka

a. Pengertian Piring Angka

Piring angka yang dimaksud oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1 – 20 adalah piring kertas atau piring kue tart yang diberi angka 1 – 20. Piring ini digunakan bersama dengan bahan-bahan alam disesuaikan dengan tema/sub tema yang sedang dipelajari, misal : bunga, buah, biji-bijian, kulit kerang, dan lain sebagainya.

b. Bahan Alam

Bahan alam merupakan bahan yang dapat kita ambil dari alam sekitar kita.Sebagaimana pendapat Tedjasaputra (2001) bahwa pengadaan alat permainan kita dapat mengambilnya dari alam sekitar anak. Adapun bahan alam yang dapat kita temukan adalah :

1) Biji-bijian
2) Batu-batuan
3) Bambu
4) Kulit kerang
5) Pelepat dan bunga pisang
6) Bermacam-macam daun dan bunga
7) Serabut dan tempurung kelapa
8) Jerami padi
9) Lidi dan daun kelapa
10) Mendong, bahan untuk tikar
11) Jagung jali-jali
12) Bahan mainan yang terbuat dari tanah liat dan sebagainya.

Hal tersebut juga diperkuat oleh Montolalu (2008) bahwa bahan-bahan alam yang dapat digunakan oleh anak untuk bermain adalah

1) Batu-batuan
Kita dapat menentukan bentuk batu yang sangat beragam di lingkungan sekitar kita, selain bentuknya yang unik batu juga memiliki ukuran yang sangat beragam. Media bermain yang dapat kita ciptakan dengan media ini sebagai alat hitung menghitung, bunyi-bunyian, juga dibuat menjadi bentuk binatang ataupun bentuk yang lain.
2) Biji-bijian
Biji-bijian adalah alat permainan yang paling mudah dicari, ditemui dan paling dekat dengan lingkungan sekitar dan kehidupan kita sehari-hari. Biji-bijian yang dapat kita gunakan untuk alat permainan seperti biji srikaya, biji salak, kacang merah, kacang tanah, biji kacang polong, biji

saga, biji bunga flamboyan, biji kacang hijau dan lain-lain, dapat digunakan sebagai alat hitung-menghitung.Selain yang tersebut diatas tentunya kita dapat menemukan bahan-bahan alam yang lain yang dapat dipakai oleh anak untuk bermain dan belajar diantaranya : buah-buahan, ranting-rantingan pohon, dan sebagainya.

c. Cara memainkan Piring Angka
Piring angka yang digunakan peneliti untuk meningaktkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1 – 20 terdiri dari 5 set untuk 5 anak (satu kelompok yang berada di area berhitung).
Adapun cara memainkan sangat mudah, yaitu :
1) Ambil satu piring, perhatikan angkanya.
2) Ambil benda-benda bahan alam yang disediakan, dan masukkan ke dalam piring angka dengan jumlah yang sesuai dengan angka yang tertempel pada piring.
3) Demikian seterusnya hingga semua piring dalam 1 set terisi seluruhnya.

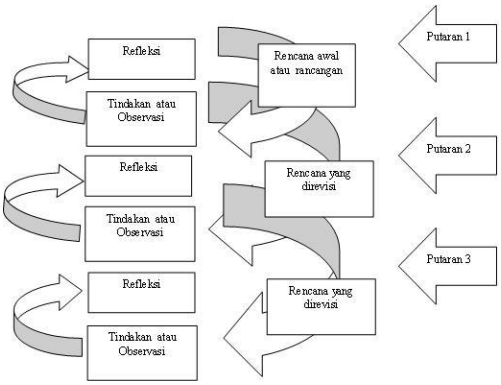
III. METODE PENELITIAN

a. Subyek dan Setting Penelitian

Subyek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah anak kelompok B1Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. Dalam satu kelas berjumlah 20anak dengan perincian 10 anak laki-laki dan 10anak perempuan. Anak kelompok B1 adalah anak yang berada pada rentang usia 4-5 tahun.

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

1. Perencanaan
   a. Peneliti menyiapkan rencana pembelajaran
   b. Mempersiapkan bahan dan alat
   c. Mempersiapkan materi
2. Pelaksanaan Tindakan
   a. Peneliti memberikan tugas kepada anak
   b. Peneliti memberikan kesempatan anak untuk belajar
3. Observasi dan pengamatan
   Pengamatan dilakukan untuk mencari kesulitan anak pada saat kegiatan berhitung
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. Jenis data yang diperlukan :
   a. Data tentang kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.
2. Teknik dan Instrumen yang digunakan
   a. Data tentang kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung dengan teknik unjuk kerja menggunakan pedoman/rubrik unjuk kerja.

Tabel 3.1
INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

No.	Rubrik Unjuk Kerja	
1.	Subyek yang dinilai	Anak TK Kelompok B1 TK Aisyiyah Pulosari Ngunut.
2.	Kemampuan yang dinilai	Kemampuan membilang 1 sampai 20
3.	Indikator	Membilang/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20
4.	Teknik penilaian	Teknik penilaian unjuk kerja :
5.	Prosedur	1) Guru menyampaikan materi pembelajaran. 2) Anak-anak diminta untuk mengisi piring angka dengan bahan alam sesuai angka yang tertera di piring. 3) Guru menunjuk angka/bilangan untuk mengetahui kemampuan anak. 4) Guru melaksanakan penilaian.
6.	Kriteria Penilaian 1) ★ ★ ★ ★ 2) ★ ★ ★ 3) ★ ★ 4) ★	1) Anak mendapat bintang empat jika anak tepat dalam mengisi piring angka sesuai yang tertera. 2) Anak mendapat bintang tiga jika anak dapat mengisi piring angka dengan sedikit kesalahan. 3) Anak mendapat bintang dua jika anak dapat mengisi piring angka dengan bimbingan. 4) Anak mendapat bintang satu jika anak belum mampu mengisi piring angka sesuai dengan angka yang tertera.

b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar/pedoman observasi.

Tabel 3.3
Pedoman Observasi Proses Belajar Dan Pembelajaran

No.	Aspek yang diobservasi	Ya	Tidak
1.	Guru melaksanakan kegiatan sesuai rencana		
2.	Guru menyampaikan pengantar kegiatan		
3.	Guru menyampaikan metode yang sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran		
4.	Guru menyampaikan/menjelaskan tata cara bermain yang dapat diterima oleh anak		
5.	Guru melayani pertanyaan anak		
6.	Guru memberikan bimbingan kepada anak		
7	Guru memberikan pujian atau reward atas keberhasilan anak		
8.	Guru mengelola kelas dengan baik		
9.	Guru menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan kegiatan		
10.	Guru melaksanakan penilaian		
11.	Anak mendengarkan ketika guru memberikan penjelasan tentang cara bermain piring angka dan bahan alam		
12.	Anak senang ketika guru mengajak bermain piring angka dan bahan alam		
13.	Anak antusias dengan permainan piring angka dan bahan alam		
14.	Anak menjawab tentang angka yang ditunjukkan guru		
15.	Anak menyelesaikan tugas bermain piring angka dan bahan alam sampai selesai		

c. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosesntase yang memproleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut :

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

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

   P = prosentase anak yang mendapat bintang tertentu

   f = jumlah anak yang mendapat bintang tertentu

   N = jumlah anak keseluruhan
2. Membandingkan ketentuan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

   Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah tinakan siklus III ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%).

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 membilang 1-20 melalui permainan piring angka dan bahan alam pada anak kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. Dalam satu kelas berjumlah 20anak dengan perincian 10 anak laki-laki dan 10anak 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

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti bersama kolaborator mempersiapkan media, sarana dan sumber belajar yang dilaksanakan dalam kegiatan bermain sandal angka.

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) Peneliti memberikan tugas pada anak untuk bermain sandal angka

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 Penilaian Kemampuan Mengenal Bilangan 1-20 Anak Kelompok B1 TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung siklus I

No.	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan	
		★1	★2	★3	★4	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Ahmad Syahab A.			✓		✓	
2.	Ahmad Satria W.			✓		✓	
3.	Aluna Dzikra M. I		✓				✓
4.	Aura Syifa'ul Qolbi		✓				✓
5.	Aqila Akmaliya	✓					✓
6.	Bilqis Advianata		✓				✓
7.	Inggit Widiani		✓				✓
8.	Julio Affarel H.			✓		✓	
9.	Joan Feryan S. P		✓				✓
10.	Marsanda Prasista		✓				✓
11.	M. Fadhiel Mustofa			✓		✓	
12.	M. Aldi One Riyadi		✓				✓
13.	Mianda Zahra A				✓	✓	
14.	M. Yogi Pratama		✓				✓
15.	Nolan Faqinudin L	✓					✓
16.	Paramita Salsabila				✓	✓	
17.	Reyvan Wijaya S			✓		✓	
18.	Reyhan Saputra		✓				✓
19.	Zahra Fitri N	✓					✓
20.	Zherlinda Ayu O. R				✓	✓	
Jumlah Prosentase		3 15%	9 45%	5 25%	3 15%	8 40%	12 60%

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan data tabel 4.1 diketahui perolehan nilai dari 20 anak terdapat 3 anak mendapatkan nilai bintang 1 (★) dengan prosentase 15%, 9 anak mendapatkan nilai bintang 2 (★★) dengan prosentase 45%, sedangkan 5 anak mendapatkan nilai bintang 3 (★★★) dengan prosentase 25% dan 3 anak mendapatkan nilai bintang 4 (★★★★) dengan prosentase 15%. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar anak belum memenuhi harapan peneliti yaitu 75% dari anak keseluruhan, sehingga diperlukan tindakan

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bilangan 1-20 Anak Kelompok B1 TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung siklus II

No.	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan	
		★1	★2	★3	★4	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Ahmad Syahab A.				✓	✓	
2.	Ahmad Satria W.			✓		✓	
3.	Aluna Dzikra M. I			✓		✓	
4.	Aura Syifa'ul Qolbi			✓		✓	
5.	Aqila Akmaliya		✓				✓
6.	Bilqis Advianata						
7.	Inggit Widiani		✓				✓
8.	Julio Affarel H.			✓		✓	
9.	Joan Feryan S. P		✓				✓
10.	Marsanda Prasista			✓		✓	
11.	M. Fadhiel Mustofa				✓	✓	
12.	M. Aldi One Riyadi			✓		✓	
13.	Mianda Zahra A				✓	✓	
14.	M. Yogi Pratama		✓				✓
15.	Nolan Faqinudin L		✓				✓
16.	Paramita Salsabila				✓	✓	
17.	Reyvan Wijaya S			✓		✓	
18.	Reyhan Saputra			✓		✓	
19.	Zahra Fitri N		✓				✓
20.	Zherlinda Ayu O. R				✓	✓	
Jumlah Prosentase			6 30%	8 40%	5 25%	13 65%	6 30%

e. Refleksi Siklus II

Berdasarkan data tabel 4.2 di atas diketahui bahwa terdapat peningkatan perolehan nilai anak meskipun belum maksimal, hal ini dapat dilihat dari 20 anak tidak ada anak mendapatkan nilai bintang 1 (★),6 anak mendapatkan nilai bintang 2 (★★) dengan prosentase 30%, sedangkan 8 anak mendapatkan nilai bintang 3 (★★★) dengan prosentase 40% dan 5 anak mendapatkan nilai bintang 4 (★★★★) dengan prosentase 25%. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar anak belum memenuhi harapan peneliti yaitu 75% dari anak keseluruhan, sehingga diperlukan tindakan.

Tabel 4.32Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bilangan 1-20 Anak Kelompok B1 TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung siklus III

No.	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan	
		★1	★2	★3	★4	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Ahmad Syahab A.				✓	✓	
2.	Ahmad Satria W.				✓	✓	
3.	Aluna Dzikra M. I			✓		✓	
4.	Aura Syifa'ul Qolbi					✓	
5.	Aqila Akmaliya		✓				✓
6.	Bilqis Advianata			✓		✓	
7.	Inggit Widiani			✓		✓	
8.	Julio Affarel H.				✓	✓	
9.	Joan Feryan S. P			✓		✓	
10.	Marsanda Prasista				✓	✓	
11.	M. Fadhiel Mustofa				✓	✓	
12.	M. Aldi One Riyadi			✓		✓	
13.	Mianda Zahra A				✓	✓	
14.	M. Yogi Pratama			✓		✓	
15.	Nolan Faqinudin L		✓				✓
16.	Paramita Salsabila				✓	✓	
17.	Reyvan Wijaya S				✓	✓	
18.	Reyhan Saputra			✓		✓	
19.	Zahra Fitri N			✓		✓	
20.	Zherlinda Ayu O. R				✓	✓	
Jumlah Prosentase		- 0%	2 10%	8 40%	10 50%	18 90%	2 10%

f. Refleksi Siklus III

Berdasarkan data tabel 4.3 di atas diketahui bahwa penilaian nilai anak meningkat dengan baik, dari 20 anak tidak ada anak mendapatkan nilai bintang 1 (★), 1 anak mendapatkan nilai bintang 2 (★★) dengan prosentase 10%, sedangkan 8 anak mendapatkan nilai bintang 3 (★★★) dengan prosentase 50% dan 18 anak mendapatkan nilai bintang 4 (★★★★) dengan prosentase 90%. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar anak ketuntasan belajar anak mencapai 90%, dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan berhasil dengan baik.

c. Pembahasan & pengambilan simpulan

1. 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 permainan piring angka dan bahan alam. Guru/ peneliti pun masih belum bisa memberikan perhatian yang lebih terhadap anak. Sehingga dalam kegiatan menyampaikan pembelajaran guru masih belum maksimal.Hal ini dapat diikuti hasil observasi penilaian dinyatakan belum tuntas.

2. 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 permainan piring angka dan bahan alam. Guru terlihat masih kurang maksimal dalam memberikan motivasi kepada anak saat pembelajaran berlangsung sehingga anak kurang aktif dalam melakukan kegiatan.

3. 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 penggunaan permainan piring angka dan bahan alamdalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membilang 1-20 pada anak didik kelompok B1 TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Tulungagung.

d. Kendala dan keterbatasan

Kendala yang ditemui peneliti selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah :

- Pada pelaksanakan tindakan siklus ke II ada satu anak yang tidak hadir karena sakit oleh karena itu jumlah siswa tidak mencapai 100% atau hanya 95%.
- Karena ruangan kelas B1, B2, dan B3 pembatas ruangan masih berupa sekat atau triplek maka suasananya agak gaduh dan ada anak dari kelompok lain yang datang dan mengganggu jalannya pembelajaran.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis, dan hasil-hasil pengujian, selanjutnya disimpulkan sebagai berikut : penerapan piring angka dan bahan alam dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membilang 1-20 pada anak kelompok B1 TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015.

B. Saran-saran

Berdasarkan latar belakang masalah dan kesimpulan selanjutnya disampaikan saran-saran sebagai berikut :

1. Untuk guru TK.
   Hendaknya dapat menggunakan pembebelajaran membilang angka 1-20 dengan menggunakan media piring angka dan bahan alam sebagai motode pembelajaran alternatif di kelas untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya.
2. Bagi orang tua
   Hendaknya memberikan stimulus atau rangsangan dengan menyediakan piring-piring angka dan bahan alam yang bisa menarik perhatian anak ketika berada di rumah.
3. Bagi peneliti berikutnya
   Bagi peneliti berikutnya, walaupun kami dalam penelitian ini menggunakan media yang sangat sederhana sudah membawa hasil, maka disarankan bagi

peneliti berikutnya untuk menggunakan media yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto Suharsimi, (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.Edisi Revisi. Jakarta : Rineka Cipta
2. Depdiknas, (2007).*Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
3. Hurlock, Elisabeth B. (1999). *Psikologi Perkembangan*, Jakarta : Penerbit Erlangga
4. Kemendiknas, (2010). *Pedoman Penembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta
5. Kemendiknas, (2010). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak (Bermain Bilangan)*. Jakarta
6. Masitoh, (2007).*Stategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
7. Montolalu, BEF dkk, (2008).*Bermain dan Permainan Anak*.Jakarta : Universitas Terbuka
8. Sujiono Nurani, Yuliani, (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka
9. Tedjasaputra, Mayke S. (2003). *Bermain, Mainan dan Permainan*.Jakarta : PT. Grasindo
10. Universitas Nusantara PGRI Kediri (2012) *Modul Pendidikan Anak Usia Dini*

Kediri, 10 April 2015

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Drs. Kuntjojo, M.Pd. M.Psi	**Veny Iswantiningtyas, M. Psi**
NIDN. 0717015501	NIDN. 0704118202