MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1-10 MELALUI PERMAINAN KARTU GAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A TK PGRI KARANGTALUN KECAMATAN KALIDAWIR KABUPATEN TULUNGAGUNG

ARTIKEL PENELITIAN

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

Disusun Oleh :

TRI RETNOWATI
NPM: 13.1.01.11.0368 P

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

Skripsi Oleh :

TRI RETNOWATI

NPM : 13.1.01.11.0368 P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1-10 MELALUI PERMAINAN KARTU GAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A TK PGRI KARANGTALUN KECAMATAN KALIDAWIR KABUPATEN TULUNGAGUNG

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PGTK
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 :

TRI RETNOWATI

NPM : 13.1.01.11.0368 P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1-10 MELALUI PERMAINAN KARTU GAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A TK PGRI KARANGTALUN KECAMATAN KALIDAWIR KABUPATEN TULUNGAGUNG

Telah dipertahankan di depan panitia ujian/Sidang skripsi
jurusan PGTK 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. 0007076801

ABSTRAK

Tri Retnowati : Meningkatkan Kemampuan Membilang 1-10 Melalui Permainan Kartu Gambar Pada Anak Kelompok A TK PGRI Karangtalun Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung. Skripsi, jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2015.

Kata Kunci : Kemampuan Membilang 1-10, Permainan Kartu Gambar

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran kemampuan membilang anak di Taman Kanak-Kanak masih rendah.Hal ini terlihat anak belum mampu membilang / menyebut urutan bilangan 1-10 dengan benda.

Permasalahan penelitian ini adalah apakah penerapan permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A TK PGRI Karangtalun Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun 2014/2015 ?

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subyek penelitian siswa kelompok A Taman Kanak-Kanak PGRI Karangtalun Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung.Penelitian dilaksanakan 3 siklus menggunakan instrument berupa RKM, RKH, Lembar Observasi guru dan anak, lembar penilaian kemampuan membilang anak.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penerapan permainan kartu gambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membilang 1-10 anak kelompok A TK PGRI Karangtalun Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung.

Berdasarkan hasil simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Guru hendaknya melakukan upaya pengembangan kemampuan membilang 1-10 dengan mencoba melakukan permainan kartu gambar. (2) Bagi orang tua siswa mengingat pembuatan kartu gambar sangat mudah maka disarankan kepada orang tua untuk memiliki atau membuat kartu gambar sehingga bisa digunakan anak belajar di rumah. (3) Bagi kepala sekolah mengingat media kartu gambar sangat penting keberadaannya maka disarankan kepada kepala sekolah untuk mengadakan pengadaan kartu gambar di sekolah.

I. PENDAHULUAN

Usia dini atau 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 potensi psikis maupun fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional dan kemandirian, kognitif, bahasa dan fisik atau motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar. (kemendiknas 2010)

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari pengembangan kognitif yang merupakan salah satu aspek penting untuk dikembangkan.Berhitung di Taman Kanak-Kanak tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional.Oleh karena itu dalam pelasanaannya berhitung di Taman Kanak-Kanak dilakukan secara menarik dan bervariasai.Berhitung juga merupakan bagian matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar dari pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Dalam kegiatan pengembangan kemampuan berhitung terutama membilang dengan menyebut urutan 1-10, membilang dengan menunjuk benda sampai 10 yang dilaksanakan di TK PGRI Karangtalun Kec. Kalidawir Kab. Tulungagung, pada kelompok A ditemukan masalah anak berhitung dengan cara menebakkan angka dan mewarnai gambar yang ada didekatnya.

Dari hasil pengamatan terhadap kemampuan anak didik dari kegiatan tersebut, ternyata terlihat hanya sedikit anak yang berminat dan tertarik dari kegiatan tersebut, setelah mendapat motivasi dan semangat dari guru, baru anak mau melaksanakan dan menyelesaikan kegiatan belajar. Namun dari kegiatan tersebut hanya 40% mendapat bintang 3 dari 14 anak yang mengerjakan dengan tepat sebagian anak kurang teliti, mengerjakan asal-asalan dan bermalas-malasan dalam mengerjakannya.

Mencermati keadaan seperti itu, peneliti merasa perlu untuk memperbaiki pembelajaran dengan melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Membilang 1-10 Melalui Permainan kartu gambar Pada anak kelompok A TK PGRI Karangtalun Kec. Kalidawir Kab. Tulungagung Tahun 2014/2015"

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 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 & Suryanto, 2006:36).Menurut Kasanah & Tuminto (2007: 423) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan atau kekuatan.

Kunandar (2007:51) mengartikan kemampuan adalah merupakan perilaku 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 kepentingan tersendiri dan sangat penting untuk dimiliki oleh seseorang.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan atau kekuatan untuk menguasai atau mengerjakan sesuatu.Dengan demikian yang dimaksud dengan kemampuan disini adalah kemampuan yang dimiliki anak TK dalam membilang angka 1 sampai 10.

b. Pengertian Membilang Angka 1 Sampai 10

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 dan membilang angka.

Angka memiliki posisi yang penting dalam memperkenalkan konsep bilangan.Lambang bilangan, dalam kehidupan sehari-hari lebih dikenal sebagai nomor atau angka.Konsep angka disini melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlahnya atau berapa banyak sesuatu.Termasuk juga membilang, menjumlahkan satu tambah satu misalnya. Yang terpenting adalah mengerti konsep angka.Oleh karena itu kemampuan membilang angka perlu ditingkatkan pada anak usia dini. Syamil (2008:1) berpendapat bahwa penanaman konsep membilang angka dapat diawali dengan menggunakan "banyak-sedikit" atau besar-kecil" (tahap pra-operasional).Setelah itu tahap konkrit, diperkenalkan konsep angka, yang tujuannya agar anak tahu perbedaan antara datu dengan dua, dua dengan tiga, dan seterusnya.

Nyimas (2007:65) mengemukakan kemampuan membilang merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, dapat dikatakan bahwa semua aktivitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan ini. Untuk dapat membilang dengan baik diperlukan

suatu proses yaitu anak perlu untuk memahami angka dan proses membilang.

Dengan demikian kemampuan anak dalam membilang angka secara rasional merupakan kemampuan yang sangat penting untuk anak usia TK. Misalnya, anak memahami nama angka mulai dari satu dan meneruskannya, dua, tiga, empat, dan seterusnya secara urut berdasarkan angka yang dilihatnya. Dengan memahami konsep nama angka yang dibilangnya, dapat membantu anak berpikir bahwa angka tersebut dapat berubah-ubah tergantung dari letak susunan angka yang ada

c. **Tujuan dan Manfaat Kemampuan Membilang Angka 1 Sampai 10**

Kemampuan membilang angka 1 sampai 10 sangat baik bila diberikan kepada anak sedini mungkin. Tujuan kemampuan membilang angka 1 sampai 10 tidak lain agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar gambar ataupun angka-angka yang terdapat di sekitar 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 sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

2) Tujuan khusus

Sementara tujuan secara khusus antara lain sebagai berikut: 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak; 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung; 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi; 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya; 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Beberapa teori yang mendasari perlunya kemampuan membilang pada anak, menurut Depdiknas (2007:8-11) adalah sebagai berikut.

a) Tingkat Perkembangan Mental Anak
b) Masa peka anak
c) Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya

d. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membilang Angka 1 Sampai 10 Pada Anak TK**

Kemampuan anak dalam membilang bervariasi, ada yang lambat, sedang, bahkan ada yang cepat.Hal ini tentu sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. 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 mengurut 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).

Berpijak pada pendapat di atas, berikut ini akan dikemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar Matematika, termasuk kemampuan dalam membilang angka 1 sampai 10, sebagaimana dikemukakan oleh Chomsky, Piaget, Lenneberg dan Slobin (Chaer, 2009:44) berikut ini:

1) Faktor Alamiah
2) Faktor Perkembangan Kognitif
3) Faktor Latar Belakang Sosial
4) Faktor Motivasi Belajar
5) Faktor Kemampuan Guru
6) Faktor Sarana Prasarana

e. **Metode Pengembangan Kemampuan Membilang**

Metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai alat untuk mencapai tujuan tidak selamanya metode berfungsi secara optimal. Oleh karena itu dalam memilih suatu metode yang akan digunakan, guru TK perlu memilih alasan yang kuat dan memperhatikan faktor-faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut, seperti karakteristik tujuan dan karakteristik anak yang dibinanya. Metode yang digunakan untuk pengembangan kemampuan membilang adalah sebagai berikut:

1) Metode pemberian tugas
2) Metode tanya jawab
3) Metode bermain
4) Metode Demonstrasi

f. **Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Membilang Anak TK**

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi yang memerlukan media sebagai penyalur informasi. Kata media berasal dari bahas alatin dan merupakan bentuk jamak dari kata

medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Adapun media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan membilang anak TK adalah sebagai berikut:

1) Media kartu angka
2) Media pohon angka
3) Media dadu angka
4) Media gambar berangka

2.2 Permainan Kartu Gambar

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 bermain bersama-sama secara kelompok.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktifitas anak yang dilakukan secara spontan, merasa senang dan dibutuhkan oleh semua anak.

b. Pengertian Permainan Kartu Gambar

Pengertian permainan kartu gambar adalah aktifitas bermain yang dilakukan anak – anak menggunakan kartu gambar.Kartu gambar yang dimaksud oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilanga 1-10 adalah kartu gambar. Yang terbuat dari kertas manila yang berukuran 10cm x 10cm yang diatasnya terdapat gambar yang sesuai dengan tema atau sub tema yang sedang dipelajari, misalnya

1) Gambar binatang
2) Gambar tanaman
3) Gambar benda-benda angkasa
4) Gambar kendaraan
5) Gambar makanan dan minuman
6) Gambar macam-macam kendaraan
7) Gambar macam-macam anggota tubuh
8) Gambar perlengkapan rekreasi, dll

c. **Kelengkapan Yang Dibutuhkan Untuk Permainan Kartu Gambar**

Kelengkapan yang dibutuhkan peneliti untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 adalah peralatan benda-benda yang digunakan dalam membantu atau memudahkan terseleksinya permainan kartu gambar. Kelengkapan yang dibutuhkan adalah:

1) Kartu angka
2) Kartu gambar yang sesuai tema atau sub tema sebanyak 12 set
3) Kardus sebanyak 3 buah
4) Amplop sebanyak 14 buah

d. **Prosedur Permainan Kartu Gambar**

Kartu gambar yang digunakan peneliti untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 terdiri dari 4 set untuk 4 anak dalam 1 kelompok. Adapun cara memainkannya sangat mudah yaitu:

1) Perhatikan angka ini !
2) Ambillah gambar yang berada di dalam kardus yang sesuai angka yang di bawa bu guru
3) Masukkan gambar ke dalam amplop, demikian seterusnya.

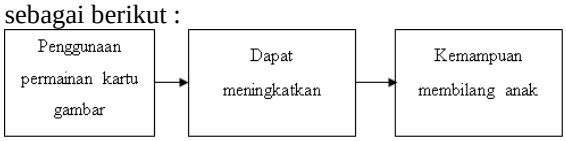
e. **Fungsi Permainan Kartu Gambar Bagi Perkembangan Anak**

Fungsi ini bagi perkembangan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 adalah:

1) Mengembangkan kemampuan berhitung anak
2) Meningkatkan ketrampilan anak dalam berfikir agar lebih baik
3) Pengenalan bilangan

2.3 Kerangka Berfikir

Adapun bermain adalah cara yang tepat untuk memasukkan pelajaran di TK karena cara belajar anak usia dini adalah belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar, karena masa anak adalah masa bermain maka seluruh kegiatan pengembangan di TK harus dilaksanakan dengan konteks bermain. Hal ini bisa disajikan dalam bentuk bagan/skema sebagai berikut :



III. METODE PENELITIAN

a. Subyek dan Setting Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak usi 5-6 tahun, pada kelompok A taman Kanak-kanak PGRI karangtalun Kec. Kalidawir kab.Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015 dengan jumlah 14 peserta didik yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

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

Penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas kolaboratif.Model kolaboratif digunakan karena dalam penelitian ini diperlukan bantuan untuk melakukan observasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan :

1) Penyusunan Rencana Tindakan
2) Pelaksanaan Tindakan
3) Observasi atau Pengamatan
4) Refleksi

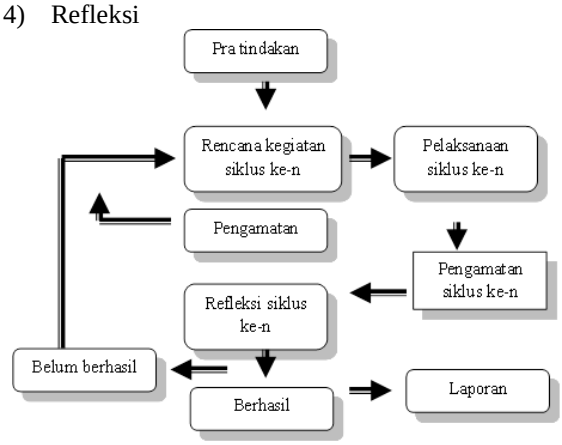


Diagram 3.1Siklus penelitian tindakan kelas

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 membilang 1-10
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

a) Data tentang kemampuan membilang 1-10 anak kelompok A taman kanak-kanak PGRI karangtalun Kec. Kalidawir kab. Tulungagung, dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja menggunakan instrumen pedoman atau rubik unjuk kerja.

Tabel 3.1
Instrumen pengumpulan data
(alat penilaian perkembangan anak)

No	Keterangan	
1	Subjek yang dinilai	Anak usia 5 tahun kelompok A taman kanak-kanak PGRI karangtalun Kec. Kalidawir
2	Kemampuan yang dinilai	Kemampuan membilang 1-10
3	Indikator	Kemampuan membilang anak setelah dilakukan tindakan lebih baik dari pada kemampuan membilang anak sebelum dilakukan tindakan
4	Teknik penilaian	Unjuk kerja
5	Prosedur penilaian	a. Guru memberikan penjelasan tentang cara-cara permaina kartu gambar b. Anak menjawab tentang pertanyaan kartu angka yang ditunjukkan oleh guru c. Anak mengambil gambar sesuai angka, lalu memasukkannya ke dalam amplop d. Guru memberi penilaian terhadap kemmapuan membilang anak
6	Kriteria penilaian a. Anak mendapatkan bintang 4 jika anak sangat lancar dan benar membilang urutan bilangan 1-10 tanpa bantuan guru. b. Anak mendapatkan bintang 3 jika anak cukup lancar dan benar membilang urutan bilangan 1- 10 tanpa bantuan guru. c. Anak mendapatkan bintang 2 jika anak lancar dan benar membilang urutan bilangan 1-10 tetapi masih di bantu guru. d. Anak mendapatkan bintang 1 jika anak belum lancar membilang urutan bilangan 1-10 dengan benar.	

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

Tabel 3.2
Lembar Observasi Kegiatan Guru

No.	Aspek yang diobservasi	Ya	Tidak
1	Guru melaksanakan kegiatan sesuai rencana		
2	Guru menggunakan metode yang sesuai dengan tujuan kegiatan		
3	Guru menyampaikan / menjelaskan tata cara bermain dapat diterima oleh anak didik		
4	Guru menggunakan mediadalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan kegiatan		
5	Guru melaksanakan penilaian		
6	Anak aktif mendengarkan ketika guru memberikan penjelasan tentang cara bermain kartu gambar		
7	Anak aktif menjawab tentang angka yang ditunjukkan guru		
8	Anak senang ketika guru mengajak bermain kartu gambar		
9	Anak senang dengan permainan kartu gambar		
10	Anak menyelesaikan tugas bermain kartu gambar memakai media bantu berupa kartu angka sampai selesai		

d. Teknik Analisa Data

Teknis analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (presentase yang memperbolehkan 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 prosentasi anak yang mendapatkan bintang 1, bintang 2, bintang 3, dan bintang dengan rumus:

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

P : Prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu
F : Kumlah anka yang mendapatkan bintang tertentu
N : Jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan 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 meningkatkan kemampuan membilang 1-10 melalui permainan kartu gambar pada anak kelompok A TK PGRI Karangtalun Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung dengan jumlah anak 14dengan dengan rincian 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

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) Peneliti memberikan tugas pada anak untuk melakukan permainan kartu gambar

c. Tahap pengamatan/observasi

Tahap observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan.Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan observer dilakukan oleh guru kelas. Dari hasil observasi inilah peneliti akan mengambil keputusan bagi tindakan selanjutnya

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

Tabel 4.1 Hasil Belajar Kemampuan Kognitif Pada Siklus I

No	Nama	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan	
		•	••	•••	••••	Tuntas	Belum tuntas
1	Alfaro			✓		✓	
2	Cahya				✓	✓	
3	Citra		✓				✓
4	Citra Ayu		✓				✓
5	Elsa			✓		✓	
6	Eki		✓				✓
7	Farid			✓		✓	
8	Izul	✓					✓
9	Lena	✓					✓
10	Nadia				✓	✓	
11	Rizal	✓					✓
12	Raya		✓				✓
13	Rosyid			✓		✓	
14	Tika	✓					✓
Jumlah		4	4	4	2	6	8
Prosentase		28,5%	28,5%	28,5%	14,21%	42,8%	51,7%

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan data tabel 4.1diketahui perolehan nilai dari 14 anak terdapat 4 anak mendapatkan nilai bintang 1 (★) dengan prosentase 28,5%, 4 anak mendapatkan nilai bintang 2 (★★) dengan prosentase 28,5%, sedangkan 4 anak mendapatkan nilai bintang 3 (★★★) dengan prosentase 28,5% dan 2 anak mendapatkan nilai bintang 4 (★★★★) dengan prosentase 14,21%. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar anak belum memenuhi harapan peneliti yaitu 75% dari anak keseluruhan, sehingga diperlukan tindakan.

Tabel 4.2 Hasil Belajar Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus II

No	Nama	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan	
		•	••	•••	••••	Tuntas	Belum tuntas
1	Alfaro			✓		✓	
2	Cahya				✓	✓	
3	Citra		✓				✓
4	Citra Ayu			✓		✓	
5	Elsa			✓		✓	
6	Eki		✓				✓
7	Farid			✓		✓	
8	Izul			✓		✓	
9	Lena	✓					✓
10	Nadia				✓	✓	
11	Rizal	✓					✓
12	Raya		✓				✓
13	Rosyid				✓	✓	
14	Tika	✓					✓
Jumlah		3	2	6	3	8	6
Prosentase		21,4%	14,2%	42,8%	21,4%	57,8%	42,8%

e. Refleksi Siklus II

Berdasarkan data tabel 4.2diketahui perolehan nilai dari 14 anak terdapat 3 anak mendapatkan nilai bintang 1 (★) dengan prosentase 21,4%, 2 anak mendapatkan nilai bintang 2 (★★) dengan prosentase 14,2%, sedangkan 6 anak mendapatkan nilai bintang 3 (★★★) dengan prosentase 42,8% dan 3 anak mendapatkan nilai bintang 4 (★★★★) dengan prosentase 57,8%. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar anak belum memenuhi harapan peneliti yaitu 75% dari anak keseluruhan, sehingga diperlukan tindakan.

Tabel 4.3 Hasil Belajar Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus III

No	Nama	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan	
		•	••	•••	••••	Tuntas	Belum tuntas
1	Alfaro				✓	✓	
2	Cahya				✓	✓	
3	Citra			✓		✓	
4	Citra Ayu			✓		✓	
5	Elsa				✓	✓	
6	Eki		✓				✓
7	Farid			✓		✓	
8	Izul				✓	✓	
9	Lena			✓		✓	
10	Nadia				✓	✓	
11	Rizal		✓				✓
12	Raya			✓		✓	
13	Rosyid				✓	✓	
14	Tika			✓		✓	
Jumlah		-	2	6	6	12	2
Prosentase		-	14,2%	42,8%	42,8%	85,7%	14,2%

f. Refleksi Siklus III

Berdasarkan data tabel 4.3 diketahui bahwa perolehan nilai anak meningkat dengan baik, dari 14 anak tidak ada yang mendapatkan nilai bintang 1 (★), terdapat 2 anak mendapatkan nilai bintang 2 (★★) dengan prosentase 14,2%, sedangkan 6 anak mendapatkan nilai bintang 3 (★★★) dengan prosentase 42,8% dan 6 anak mendapatkan nilai bintang 4 (★★★★) dengan prosentase 42,8%. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar anak ketuntasan belajar anak mencapai 85,7%, dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan berhasil dengan baik.

c. Pembahasan & pengambilan simpulan

1. Siklus I

Pembelajaran yang dilakukan sudah menunjukkan daya serap pada siklus I sudah baik.

2. Siklus II

Pembelajaran yang dilakukan sudah menunjukkan daya serap pada siklus II sudah menjadi lebih baik (meningkat).

3. Siklus III

Keadaan belajar pada siklus III secara umum anak dapat memahami materi pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh mengalami peningkatan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain kartu gambar dalam upaya meningkatkan kemampuan anak dalam membaca kata atau kalimat sederhana dikatakan berhasil dan dengan demikian HIPOTESIS TINDAKAN DITERIMA.

d. Kendala dan keterbatasan

Kendala yang ditemui oleh peneliti adalah anak didik yang belum terbiasa dengan metode atau cara yang baru. Pada awalnya anak didik kurang menerima dan mengikuti kegiatan yang dilaksanakan.Anak cenderung merasa malu mengikuti permainan "Kartu Gambar" dan lebih memilih bermain sendiri.Untuk keterbatasan yang ditemui peneliti adalah keterbatasan waktu dan tenaga.

V. SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis, dan hasil penguji selanjutnya disimpulkan sebagai berikut "penerapan permainan Kartu Gambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A TK PGRI Karangtalun Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung.

b. Saran

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

1. Untuk Sesama Guru TK

Peneliti sudah mengadakan penelitian dan membawa hasil yang baik, maka disarankan bagi sesama guru untuk upaya pengembangan kemampuan membilang 1-10, apa yang sudah peneliti lakukan bisa dijadikan tindakan.

2. Untuk Orang Tua Siswa

Mengingat pembuatan kartu gambar sangat mudah, maka disarankan kepada orang tua untuk memiliki/membuat kartu gambar sehingga bisa digunakan anak belajar di rumah.

3. Untuk Kepala Sekolah

Mengingat media kartu gambar ini sangat penting keberadaannya, maka disarankan kepada kepala sekolah untuk melakukan pengadaan kartu gambar di sekolah.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti sudah mengadakan penelitian dan membawa hasil yang baik, akan tetapi media kartu gambar kami gunakan masih sederhana, maka disarankan untuk menggunakan media kartu gambar yang lebih baik, sehingga hasil ketuntasan belajarnya juga lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

1) B. E. F M Ontolalu, DKK, 2008, *Bermain dan Permainan Anak*.
2) Badru, Zaman, Asep Hery Hermawan, Cucu Eliyawati, 2008, *Media dan Sumber Belajar TK*
3) Departemen Pendidikan Nasional, 2007, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah
4) Departemen Pendidikan Nasional, 2007, *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
5) Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi. *Sistematika Skripsi PTK Program Studi PG-PAUD UNP Kediri* (Hand Out tidak diterbitkan)
6) Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi. *Penelitian Tindakan Kelas* (Hand Out tidak diterbitkan)
7) IM Mordjiu. 2014. Htpp://Eprints. Ung. Ac-id / 6565 / 3 / 2012 – 1 – 86 207 – 153408092 – bab 2 – 1108201 2062317. Pdf, diunduh 01 Nopember 2014
8) Jean Piaget. 1983. *Teori Perkembangan Kognitif*.
9) Yuliani, Nurani Sujiono, DKK, 2007, *Metode Pengembangan Kognitif*.