MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN BILANGAN 1 – 10 MENGGUNAKAN MEDIA WAYANG ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA I BENDO KECAMATAN GONDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2014/2015

ARTIKEL PENELITIAN

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

OLEH :

SITI ASIYAH

NPM: 13.1.01.11.0490P

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

Skripsi Oleh :

SITI ASIYAH
NPM. 13.1.01.11.0490P

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN BILANGAN 1 – 10 MENGGUNAKAN MEDIA WAYANG ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA I BENDO KECAMATAN GONDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGPAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 21 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
ROSA IMANI KHAN, M.Psi	**HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd, M.Psi**
NIDN. 0705068602	NIDN. 0720058503

Skripsi Oleh :

SITI ASIYAH
NPM. 13.1.01.11.0490P

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN BILANGAN 1 – 10 MENGGUNAKAN MEDIA WAYANG ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA I BENDO KECAMATAN GONDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitian Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PGPAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 23 Maret 2015

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. SETYA ADI SANCAYA, M.Pd
2. Penguji I : HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd, M.Psi
3. Penguji II : ROSA IMANI KHAN, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP UNP Kediri

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

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN BILANGAN 1 – 10 MENGGUNAKAN MEDIA WAYANG ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA I BENDO KECAMATAN GONDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2014/2015

SITI ASIYAH
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan IlmuPendidikan , Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. K.H Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112 Telp. (0354) 776706

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan bahwa dalam kegiatan pembelajaran mengurutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan buku penunjang menjadi sebuah rutinitas yang membosankan bagi anak-anak di kelompok A TK Dharma Wanita I Bendo Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung dan menyebabkan kurang termotivasinya anak untuk mengikuti kegiatan tersebut. Hasil yang diperoleh tidak sesuai dengan harapan, kemampuan anak masih lemah, belum tepat dan masih banyak yang terbalik dalam memahami konsep dan mengenal lambang bilangan.

Permasalahan penelitian ini adalah: Apakah penggunaan media Wayang Angka dapat mengembangkan kemampuan mengurutkan bilangan 1 – 10 anak Kelompok A TK Dharma Wanita I Bendo Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2014-2015?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian 28 anak Kelompok A TK Dharma Wanita I Bendo Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, menggunakan instrument berupa Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), lembar penilaian unjuk kerja anak dan lembar observasi aktivitas guru.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penggunaan media wayang angka dalam pembelajaran terbukti dapat mengembangkan kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 anak pada anak Kelompok A TK Dharma Wanita I Bendo Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2014-2015. Prosentase rata-rata kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 anak pada Pra Tindakan 52,68 %, Siklus I 63,39 %, dan Siklus II 80,36 %.

Berdasarkan simpulan penelitian ini, direkomendasikan: penggunaan media wayang angka dalam permainan dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep dan lambang bilangan sebagai dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Hendaknya dalam pembelajaran mengurutkan bilangan digunakan media serta permainan yang menarik dan beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi anak dalam belajar, misalnya menggunakan media wayang angka. Dengan demikian anak akan merasa lebih siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Kata kunci: kemampuan mengurutkan bilangan, wayang angka.

I. PENDAHULUAN

Kemampuan mengurutkan bilangan 1 – 10 perlu dikenalkan pada anak usia dini untuk mengenalkan lambang bilangan 1 – 10 sehingga anak mampu memahaminya serta dapat membuat urutannya dari yang paling kecil sampai paling besar nilainya.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan buku penunjang menjadi sebuah rutinitas yang membosankan bagi anak-anak dan menyebabkan kurang termotivasinya anak untuk mengikuti kegiatan tersebut. Hasil yang diperoleh lemah dalam memahami konsep dan mengenal lambang bilangan. Pada saat anak disuruh mengurutkan bilangan satu sampai sepuluh masih belum tepat dan masih banyak yang terbalik dalam menyusunnya

Bertolak pada kasus tersebut, peneliti ingin melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan 1 – 10 menggunakan media wayang angka. Media ini berbentuk seperti wayang yang bergambar bunga yang dibuat dari bahan spon topi dan diberi bilangan 1 – 10 pada masing-masing wayangnya. Media wayang angka ini dilengkapi dengan papan untuk meletakkan wayang angka sehingga praktis digunakan dan menarik bagi anak. Dengan penggunaan wayang angka dalam pembelajaran, peneliti berharap kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan 1 – 10 meningkat. Mengurutkan bilangan menjadi tepat dan tidak terbalik penyusunannya. Maka berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas itulah, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul : "Mengembangkan Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1 – 10 Menggunakan Media Wayang Angka pada Anak Kelompok A di Tk Dharma Wanita I Bendo Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015"

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Mengurutkan Bilangan

a. Pengertian Kemampuan Mengurutkan Bilangan

1) Pengertian Kemampuan

Menurut Mohammad Zain (2010 dalam Yusdi, 2011) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kakuatan kita berusaha dengan diri sendiri.

Sementara itu, Robbins (2007 dalam Yusdi, 2011) kemampuan berarti kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Lebih lanjut Robbin menyatakan bahwa kemampuan (*ability*) adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang

Jadi kemampuan (*ability*) adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang.

2) Pengertian Mengurutkan (Pemahaman Seriasi)

Kata mengurutkan dapat dimaknai sebagai "*pemahaman seriasi*" Pemahaman berasal dari kata "*paham*" yang berarti pengertian, pengetahuan yang banyak, mengerti benar atau pandai tentang sesuatu hal. Pemahaman berarti proses, perbuatan, cara memahami atau memahamkan (dalam Gloria, 2013).

Seriasi adalah proses mengatur unsur-unsur menurut semakin besar atau kecilnya unsur-unsur tersebut. Seriasi dapat berdasarkan berat, ukuran, volume, dan lain-lain. Seriasi merupakan kemampuan mengurutkan susunan objek-objek berdasarkan karakteristik ukurannya, misal dari yang terkecil sampai yang terbesar, dari yang terpendek sampai yang terpanjang (dalam Gloria, 2013).

3) Pengertian Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk

mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan (dalam Miftachuljannah, 2011).

Jadi kemampuan mengurutkan bilangan adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk mengerjakan beragam tugas dalam mengatur unsur-unsur secara berurutan berdasarkan ukuran dari yang besar sampai kecil atau kecil sampai besar yang dinyatakan dalam tanda atau simbol-simbol dan biasa disebut angka.

b. Kemampuan Mengurutkan Bilangan Bagian dari Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Pengembangan kognitif ini diklasifikasikan dalam beberapa hal salah satunya adalah pengembangan aritmatika. Kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan (dalam Wijaya, 2012). Adapun kemampuan yang dikembangkan antara lain :

1) Mengenali atau membilang angka
2) Menyebut urutan bilangan
3) Menghitung benda
4) Mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda
5) Memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda
6) Mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan konsep dari konkrit ke abstrak
7) Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
8) Menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan
9) Menggunakan konsep waktu misalnya hari ini
10) Mencatatkan waktu dengan jam
11) Mengurutkan lima sampai dengan sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar
12) Mengenal penambahan dan pengurangan.

c. Pengenalan Dini Kemampuan Mengurutkan Bilangan

1) Pengenalan Kemampuan Mengurutkan Bilangan Melalui Permainan Berhitung

Pengenalan kemampuan mengurutkan bilangan yang dilakukan pada anak usia dini dilakukan melalui permainan berhitung. Karena pada prinsipnya bermain tidak dapat lepas begitu saja dari kehidupan anak-anak, karena merupakan proses yang sangat mendasar dalam pertumbuhan fisik dan perkembangan mental serta sosial anak.

Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun rangsangan dari luar seperti permainan. Adapun ciri-ciri anak mulai menyenangi permainan berhitung (dalam Depdiknas, 2007) disebutkan antara lain:

a) Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktifitas permainan berhitung.
b) Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
c) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan.
d) Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada disekitarnya.
e) Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa sengaja.

Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam

upaya pengenalan dini permainan berhitung (dalam Depdiknas, 2007) antara lain:

a) Apabila anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.
b) Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah pada anak. Itu berarti, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari guru.

2) Tujuan Permainan Berhitung

Secara umum permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. (Depdiknas, 2007)

3) Prinsip-prinsip Permainan Berhitung

Prinsip-prinsip dalam permainan berhitung di TK adalah sebagai berikut :

a) Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
b) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
c) Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
d) Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
e) Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
f) Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
g) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

4) Tahapan Permainan berhitung

Tahapan penguasaan berhitung dijalur matematika meliputi:

a) Penguasaan konsep
b) Masa transisi
c) Lambang

d. Metode Pengembangan Kemampuan Mengurutkan Bilangan

Metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengurutkan bilangan antara lain:

1) Metode bermain
2) Metode Pemberian Tugas
3) Metode Demonstrasi

4) Metode Tanya Jawab / Bercakap-cakap
5) Metode Bercerita
6) Metode Karya Wisata

2. Media Wayang Angka

a. Pengertian Media Wayang Angka

Media wayang angka berbentuk seperti wayang yang bergambar bunga dimana pada gambar bunga diberi bilangan 1 - 10 pada masing-masing wayangnya. Wayang angka dilengkapi dengan papan tempat meletakkan wayang-wayang tersebut. Wayang angka dapat dibuat sendiri oleh guru disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan.

b. Bahan Dan Alat Yang Digunakan Untuk Membuatan Media Wayang Angka

Untuk membuat media wayang angka ada beberapa bahan yang diperlukan dan ini bisa kita peroleh dari lingkungan sekitar. Bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat media wayang angka antara lain:

1) Bambu dengan panjang 20 cm
2) Spon topi / kardus bekas
3) Kain perca
4) Lem
5) Cat

Peralatan yang dipakai untuk membuat media wayang angka antara lain:

1) Pisau / cutter
2) Gunting
3) Kuas

c. Cara Pembuatan Media Wayang Angka

Untuk membuat media wayang angka dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1) Bambu dibelah-belah dengan diameter 1 cm sebanyak 10 buah, dirapikan dan dihaluskan permukaannya.
2) Buat gambar bunga/binatang/benda sebagai objek wayang pada spon topi/kardus bekas. Gambar yang digunakan oleh peneliti adalah gambar bunga.
3) Spon topi / kardus bekas digunting berdasarkan pola yang sudah dibuat.
4) Gambar yang sudah digunting di beri lem pada kedua permukaannya.
5) Permukaan spom topi / kardus bekas tersebut dilapisi dengan kain perca / kertas agar tampilan lebih menarik.
6) Rekatkan gambar diatas bambu sebagai penyangga wayang.
7) Warnai bambu dengan cat agar lebih rapi dan menarik.
8) Buat angka 1 – 10 dengan kain yang berbeda warna dengan gambar.
9) Pasangkan angka pada wayang angka, pemasangan bisa dengan cara bongkar pasang yaitu dengan memakai perekat kreket.
10) Untuk membuat papan wayang gunting spon topi/kardus bekas berbentuk segi empat dan buat beberapa buah.
11) Susun ke atas guntingan tadi hingga ketebalannya 4 – 5 cm.
12) Buat lubang spon dibeberapa bagian dengan diameter sama dengan tangkai bunga.
13) Atur sedemikian rupa jarak antar lubang satu dengan lainnya agar pada saat wayang terpasang rapi.

d. Tujuan Penggunaan Media Wayang Angka

Media wayang angka merupakan sarana bermain yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung antara lain sebagai berikut:

1) Mengenalkan konsep bilangan.
2) Mengenalkan lambang bilangan.
3) Memberi kesempatan bagi anak-anak untuk menentukan hubungan konsep bilangan dengan lambangnya

4) Mengurutkan bilangan dari yang paling kecil sampai yang paling besar

e. Permainan Menggunakan Media Wayang Angka

Media wayang angka dapat digunakan dalam permainan berhitung antara lain sebagai berikut:

1) Menghitung Wayang
Indikator :
Membilang banyak benda 1 – 10
Tujuan Kegiatan :
a) Anak dapat membilang / menyebut urutan bilangan 1 – 10.
b) Anak dapat membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10
Alat yang digunakan :
10 buah wayang angka
Langkah-langkah kegiatan
a) Guru menyediakan wayang angka
b) Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan
c) Guru meletakkan wayang angka pada meja
d) Anak mencoba menghitung jumlah wayang angka yang disediakan guru
e) Permainan ini terus berlanjut, sampai semua anak mencoba permainannya.
2) Bermain Tebak Angka
Indikator : Menunjuk lambang bilangan 1 – 10
Tujuan Kegiatan :
a) Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1 – 10
b) Anak dapat menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10. (anak tidak disuruh menulis)
Alat yang digunakan :
a) 10 buah wayang angka yang dipasang angka 1 – 10
b) 10 buah bola
Langkah-langkah kegiatan
a) Guru menyediakan wayang angka
b) Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan
c) Guru meletakkan wayang angka pada meja
d) Anak membuat kelompok 2 anak
e) Anak pertama mengambil wayang berangka anak yang kedua mengambil bola seejumlah angka yang ada pada wayang
f) Permainan ini terus berlanjut, sampai semua anak mencoba permainannya.
3) Bermain Urutkan Wayang
Indikator : Membuat urutan bilangan 1 – 10
Tujuan Kegiatan :
a) Anak dapat mengenal lambang bilangan 1 – 10.
b) Anak dapat membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10
Alat yang digunakan :
a) 10 buah wayang yang berangka 1 - 10
b) Papan wayang angka
Langkah-langkah kegiatan
a) Guru menyediakan wayang angka dan papan
b) Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan
c) Guru meletakkan wayang angka dan papan pada meja
d) Anak mencoba mengurutkan wayang angka dari urutan 1 – 10 dengan cara meletakkan wayang pada papan urutan

e) Permainan terus berlanjut, sampai semua anak mencoba.

B. Dasar Pemikiran

Perencanaan pembelajaran akan memberikan manfaat apabila guru dapat menyiapkan dan memilih sumber belajar yang sesuai minat dan tujuan pembelajaran anak yang hendak dicapai. Kegiatan permainan mengurutkan bilangan diperlukan keterampilan, ketelitian, membuat variasi pembelajaran sehingga tidak membuat anak jenuh bila dibandingkan dengan pembelajaran yang monoton menggunakan media pembelajaran buku penunjang. Permainan dengan media wayang angka akan lebih menarik minat anak dan memperkaya pengalaman anak, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan bilangan.

Pembelajaran dan penyediaan media bagi pengembangan kemampuan mengurutkan bilangan pada anak Kelompok A di TK Dharma Wanita I Bendo Kec. Gondang Kab. Tulungagung Tahun Pelajaran 2014-2015 masih kurang beragam dan lebih banyak menggunakan buku penunjang sehingga pembelajaran tersebut menjadi sebuah rutinitas, monoton dan membuat anak menjadi bosan sehingga kemampuan mengurutkan bilangan anak menjadi rendah.

Berdasarkan keadaan tersebut peneliti mencoba mengembangkan kemampuan mengurutkan bilangan dengan mengajak anak melakukan permainan mengurutkan bilangan dengan menggunakan media wayang angka. Dengan permainan ini anak dapat berlatih ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi. Sehingga diharapkan dengan kegiatan tersebut kemampuan mengurutkan bilangan 1 – 10 dapat berkembang.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Subjek Penelitian tindakan kelas adalah anak TK Dharma Wanita I Bendo Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014-2015. Dengan anak didik berjumlah 28 anak, terdiri dari 10 anak perempuan dan 18 anak laki-laki.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Targart menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya) yaitu : 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Pengamatan dan 4) Refleksi.

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik dan Instrumen pengumpulan data
   a. Unjuk Kerja

Instrumen Penilaian Unjuk Kerja
Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10

No	Nama Anak	**Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10 dengan menggunakan Media Wayang Angka**			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Abimanyu				
2.	Achsanul Q				
3.	Ahmad Zaki				
4.	Akmal F				
5.	Ananda R.				
6.	Andika Y				
7.	Awalin				
8.	Elvareta A.				
9.	Emily				
10.	Fikri F.F.				
11.	Gazza				
12.	Iffa Addina				
13	Jonathan				
14.	Juan Fendi				
15.	Khemal				
16.	M. Farih				
17.	Murni				
18.	Nafik				
19.	Naimatul L.				
20.	Nasywa				
21.	Nata Budi				
22.	Rafy Dwi				
23.	Rakha				
24.	Salsabila				
25.	Sandi Aurel				
26.	Silvia R.Z				
27.	Wildan F.				
28.	Randy A.P.				

b. Observasi

Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Cara penyampaian atau penjelasan guru dalam			

	mengurutkan bilangan 1-10 dipahami anak			
2.	Guru mengajak anak untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media wayang angka			
3	Keterampilan pendidik dalam menyusun permainan menggunakan media wayang angka			
4	Kegiatan pembelajaran menggunakan media wayang angka dapat memusatkan perhatian anak dalam mengurutkan bilangan 1-10			

D. Teknik Analisa Data

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

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

Data yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan kriteria sebagai berikut:

Kenaikan Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10

Rentang Nilai	Kategori	Bobot
90% - 100 %	Sangat Meningkat	4
70% - 89 %	Meningkat	3
60% - 69%	Kurang Meningkat	2
0% - 59 %	Tidak Meningkat	1

E. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : Senin, 2 Februari 2015
Siklus II : Rabu, 4 Februari 2015

IV. PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

TK Dharma Wanita I Bendo Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung berdiri pada tahun 1985 dan memiliki satu ruangan kantor, tiga ruangan kelas yang terdiri dari Kelompok A sebanyak 28 anak, Kelompok B1 sebanyak 18 anak, dan Kelompok B2 sebanyak 18 anak.

Penelitian ini difokuskan pada anak Kelompok A TK Dharma Wanita I Bendo Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014-2015 dimana kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10 masih rendah.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Kondisi Pra Tindakan

Berdasarkan hasil penelitian awal terhadap kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 anak, hal ini dapat dilihat dari Tabel berikut:

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10

No	Nama Anak	Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Abimanyu			✓	
2.	Achsanul Q	✓			
3.	Ahmad Z		✓		
4.	Akmal F		✓		
5.	Ananda R.		✓		
6.	Andika Y		✓		
7.	Awalin			✓	
8.	Elvareta A.			✓	
9.	Emily	✓			
10.	Fikri F.F.	✓			
11.	Gazza		✓		
12.	Iffa Addina			✓	
13	Jonathan		✓		
14.	Juan Fendi	✓			
15.	Khemal		✓		
16.	M. Farih		✓		
17.	Murni				✓
18.	Nafik		✓		
19.	Naimatul L.			✓	
20.	Nasywa		✓		
21.	Nata Budi		✓		
22.	Rafy Dwi		✓		
23.	Rakha			✓	
24.	Salsabila			✓	
25.	Sandi Aurel		✓		
26.	Silvia R.Z		✓		
27.	Wildan F.			✓	
28.	Randy A.P.		✓		

	Jumlah	**4**	**18**	**5**	**1**
	prosentase	**14,28 %**	**64,29 %**	**17,86 %**	**3,57 %**

$$P = \frac{(4\times1) + (8\times2) + (6\times3) + (4\times4)}{(8\times4)} \times 100\%$$

$$P = \frac{4+36+15+4}{112} \times 100\%$$

$$P = \frac{59}{112} \times 100\% = 52{,}68\%$$

Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 anak pada pra tindakan masih rendah dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

2. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Rencana umum dalam pelaksanaan ini adalah dengan mempersiapkan :

a. RKH, RKM.
b. Menetapkan pembelajaran dengan Media Wayang Angka
c. Menyiapkan lembar Observasi dan penilaian unjuk kerja.

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

a. Tahap Perencanaan
   1) Membuat RKM dan RKH
   2) Menetapkan pembelajaran dengan Media Wayang Angka
   3) Membuat lembar observasi, penilaian unjuk kerja

b. Tahap Pelaksanaan

Secara garis besar kegiatannya adalah:

   1) Guru menjelaskan aturan dalam kegiatan pembelajaran.
   2) Guru memberi contoh permainan Media Wayang Angka
   3) Guru memberi tugas pada anak melakukan permainan menggunakan media wayang angka

c. Tahap Observasi

Berikut adalah hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus I:

   1) Data kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10 anak Siklus I

Hasil Penilaian Unjuk Kerja

Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10 Menggunakan Media Wayang Angka (Siklus I)

No	Nama Anak	**Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10 menggunakan Media Wayang Angka**			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Abimanyu			✓	
2.	Achsanul Q		✓		
3.	Ahmad Z		✓		
4.	Akmal F			✓	
5.	Ananda R.		✓		
6.	Andika Y		✓		
7.	Awalin			✓	
8.	Elvareta A.			✓	
9.	Emily		✓		
10.	Fikri F.F.	✓			
11.	Gazza			✓	
12.	Iffa Addina			✓	
13	Jonathan			✓	
14.	Juan Fendi	✓			
15.	Khemal			✓	
16.	M. Farih		✓		
17.	Murni				✓
18.	Nafik		✓		
19.	Naimatul L.				✓
20.	Nasywa			✓	
21.	Nata Budi		✓		
22.	Rafy Dwi		✓		
23.	Rakha			✓	
24.	Salsabila			✓	
25.	Sandi Aurel		✓		
26.	Silvia R.Z		✓		
27.	Wildan F.				✓
28.	Randy A.P.		✓		
	Jumlah	**2**	**12**	**11**	**3**
	prosentase	**7,14 %**	**42,86 %**	**39,29 %**	**10,71 %**

$$P = \frac{(2\times1) + (2\times2) + (1\times3) + (4\times4)}{(8\times4)} \times 100\%$$

$$P = \frac{2+24+33+12}{112} \times 100\%$$

$$P = \frac{71}{112} \times 100\% = 63{,}39\%$$

Berdasarkan hasil analisa diatas prosentase kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 sebesar 63,39% masih dalam kategori kurang meningkat atau masih rendah.

2) Data Kemampuan guru siklus I

Hasil Observasi Guru Siklus I

N	Aspek yang	Penilaian

o	diobservasi	Baik	Cukup	Kurang
1	Cara penyampaian atau penjelasan guru dalam mengurutkan bilangan 1-10 dipahami anak		✓	
2.	Guru mengajak anak untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media wayang angka		✓	
3	Keterampilan pendidik dalam menyusun permainan menggunakan media wayang angka		✓	
4	Kegiatan pembelajaran menggunakan media wayang angka dapat memusatkan perhatian anak dalam mengurutkan bilangan 1-10		✓	

d. Tahap Refleksi

Pelaksanaan refleksi dengan melihat perbandingan antara data sebelum tindakan dilakukan dan data setelah dilaksanakan tindakan siklus I. Adapun perbandingannya sebagai berikut:

Perbandingan Prosentase Peningkatan Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10 Anak Pada Pra Tindakan dan Pelaksanaan Siklus I

Keterangan	**Pra Tindakan**	**Siklus I**	**Peningkatan**
Prosentase Rata-rata Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10	52,68 %	63,39 %	10,71 %

Dari data diatas dapat diketahui bahwa kendala pada saat pelaksanaan tindakan siklus I antara lain:

1) Waktu yang tersedia untuk pembelajaran mengurutkan bilangan 1-10 menggunakan media wayang angka kurang.
2) Setting kelas yang digunakan untuk pembelajaran mengurutkan bilangan menggunakan media wayang angka kurang nyaman dan kurang leluasa.
3) Sebagian anak yang belum mendapat kesempatan bimbingan melakukan permainan wayang angka merasa tidak sabar dan memilih untuk bermain sendiri.

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a. Tahap Perencanaan
1) Membuat RKM dan RKH
2) Membagi jumlah anak menjadi 2 kelompok.
3) Pelaksanaan pembelajaran dilakukan diluar ruangan.
4) Pembelajaran Mengurutkan bilangan menggunakan media wayang angka dengan permainan yang berbeda dari siklus I.
5) Membuat lembar observasi dan lembar penilaian unjuk kerja

b. Tahap Pelaksanaan

Secara garis besar langkah-langkah pembelajaran adalah:
1) Guru menjelaskan aturan dalam kegiatan pembelajaran.
2) Guru membagi jumlah anak dalam 2 kelompok
3) Guru menyiapkan media Wayang Angka
4) Guru memberi contoh permainan Wayang Angka
5) Guru memberi tugas pada anak bermain Wayang Angka

c. Tahap Observasi

Berikut adalah hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus II:
1) Data Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10 anak Siklus II

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10 Menggunakan Media Wayang Angka (Siklus II)

No	Nama Anak	**Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10 menggunakan Media Wayang Angka**			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Abimanyu			✓	
2.	Achsanul Q		✓		
3.	Ahmad Z			✓	

4.	Akmal F			✓	
5.	Ananda R.			✓	
6.	Andika Y			✓	
7.	Awalin				✓
8.	Elvareta A.				✓
9.	Emily		✓		
10.	Fikri F.F.		✓		
11.	Gazza			✓	
12.	Iffa Addina				✓
13	Jonathan				✓
14.	Juan Fendi		✓		
15.	Khemal				✓
16.	M. Farih			✓	
17.	Murni				✓
18.	Nafik			✓	
19.	Naimatul L.				✓
20.	Nasywa				✓
21.	Nata Budi			✓	
22.	Rafy Dwi			✓	
23.	Rakha			✓	
24.	Salsabila				✓
25.	Sandi Aurel			✓	
26.	Silvia R.Z			✓	
27.	Wildan F.				✓
28.	Randy A.P.			✓	
	Jumlah	**0**	**4**	**14**	**10**
	prosentase	**0%**	**14,28 %**	**50%**	**35,71 %**

$$P = \frac{(0\times1)+(4\times2)+(4\times3)+(0\times4)}{(8\times4)}\times100\%$$

$$P = \frac{0+8+42+40}{112}\times100\%$$

$$P = \frac{90}{112}\times100\% = 80{,}36\%$$

Hasil analisa perhitungan kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 anak pada siklus II sebesar 80,36% dengan kategori meningkat.

2) Data kemampuan guru Siklus II

Hasil Observasi Guru Siklus II

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Cara penyampaian atau penjelasan guru dalam mengurutkan bilangan 1-10 dipahami anak	✓		
2	Guru mengajak anak untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media wayang angka	✓		
3	Keterampilan pendidik dalam menyusun permainan menggunakan media wayang angka	✓		
4	Kegiatan pembelajaran melalui Media Wayang Angka dapat memusatkan perhatian anak dalam melakukan gerakan Mengurutkan Bilangan 1-10	✓		

d. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan dengan membandingkan data pada siklus I dan siklus II. Perbandingannya dapat dilihat pada pada tabel berikut:

Perbandingan Prosentase Peningkatan Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10 Anak Pada Pelaksanaan Siklus I dengan Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Siklus I dan Siklus II
Prosentase Rata-rata Kemampuan Mengurutkan Bilangan 1-10	63,39 %	80,36 %	16,97%

Dari data tersebut ditarik kesimpulan bahwa pada siklus II telah berhasil melampaui KKM sebesar 75%, yaitu 80,36% sehingga peneliti tidak melanjutkan pada tahap siklus yang ke III.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

1. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang dicapai pada pra tindakan dan siklus I, ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti, baik positif maupun negatif sebagai konsekuensi dari diterapkannya strategi pembelajaran ini. Beberapa catatan negatif yang belum teratasi pada siklus I, telah dilakukan perbaikan pada siklus II agar capaian hasil yang diperoleh lebih baik.

2. Pengambilan Kesimpulan

Pengembangan kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 dengan menggunakan media wayang angka pada anak Kelompok A TK Dharma Wanita I Bendo Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung pada Tahun Pelajaran 2014-2015 dapat meningkat. Dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan berhasil atau mencapai ketuntasan.

D. Kendala dan Keterbatasan

1. Kendala

Media yang disiapkan dan dibuat hanya satu set sehingga permainan hanya dapat dilakukan secara bergantian.

2. Keterbatasan

Keterbatasan yang peneliti alami dalam penelitian ini terdapat pada saat pelaksanaan siklus I dimana keterbatasan luas ruangan kelas sangat mempengaruhi hasil penelitian, namun hal tersebut dapat diatasi dengan baik dengan cara pembelajaran dilakukan diluar ruangan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wayang angka dalam pembelajaran terbukti dapat mengembangkan kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 anak pada anak Kelompok A TK Dharma Wanita I Bendo Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2014-2015.

B. Saran

Supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka ada saran-saran dalam menggunakan media media wayang angka sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga Peyelenggara Pendidikan

   Hendaknya lembaga penyelenggara pendidikan dapat menyediakan sarana dan prasarana serta bahan yang dapat digunakan untuk membuat media wayang angka.

2. Bagi Guru

   Hendaknya dalam proses pembelajaran termasuk dalam peningkatan kemampuan mengurutkan bilangan anak menggunakan media yang menarik dan beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi anak dalam belajar, misalnya menggunakan media wayang angka.

3. Bagi Orang tua

   Agar memperhatikan pengembangan potensi yang dimiliki anak berdasarkan kebutuhan sesuai dengan tahap perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta

Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta

Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*

Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). Surabaya

Forijati, dan Widodo, A. 2012. *Media Pembelajaran*. Modul Materi Paedagogik yang disajikan dalam PLPG 26 Juli – 5 Agustus 2012. Panitia Sertifikasi Guru Rayon Universitas PGRI Kediri.

Gloria, A. 2012. *Peningkatan Pemahaman Matematika dalam Seriasi Melalui Praktek Langsung pada Anak Kelompok A di TK Kusuma I Nologaten.* (online) tersedia : http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/9737, diunduh 18 Nopember 2014.

Hartati, N. 2013. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1 sampai 10 Melalui Media Pohon Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. (online) tersedia: http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu, diunduh 5 Nopember 2014.

Herniratmi. 2014. *Permainan Berhitung Permulaan.* (online) tersedia*:* http://digilig.ump.ac.id/files/disk1/14/jhptump-a-herniratmi-670-2-babii.pdf, diunduh 5 Nopember 2014.

Mastarmudi. 2010. *Pengertian Observasi*. (online) tersedia http://mastarmudi.blogspot.com/2010/07/pengertian-observasi.html, diunduh 6 Januari 2015

Miftachuljannah. 2011. *Lambang Bilangan*. (online) tersedia: http://www.miftachuljannah.weebly.com/3/post/2011/first_post.html, diunduh 5 Nopember 2014.

Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana

Suryanto dan Afandi, Z. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas dan Karya Tulis Ilmiah*. Modul Materi Paedagogik yang disajikan dalam PLPG 26 Juli – 5 Agustus 2012. Panitia Sertifikasi Guru Rayon Universitas PGRI Kediri.

Wijaya, I.P. 2012. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Modul Pendidikan Anak Usia Dini yang disajikan dalam PLPG 26 Juli – 5 Agustus 2012. Panitia Sertifikasi Guru Rayon Universitas PGRI Kediri.

Yusdi, M. 2011. *Pengertian Kemampuan*. (online) tersedia: http://www.milmanyusdi.blogspot.com/pengertian_kemampuan, diunduh 5 Nopember 2014.

Kediri, 10 April 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
ROSA IMANI KHAN, M.Psi	**HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd.,M.Psi**
NIDN. 0705068602	NIDN.0720058503