MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA LOTTO ANGKA PADA ANAK PAUD MELATI DESA GILANG KECAMATAN NGUNUT KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

ARTIKEL PENELITIAN

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

Disusun Oleh :

ENDAH SRI WAHYUNI
NPM : 14.1.01.11.0217P

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

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

ATAS NAMA :

ENDAH SRI WAHYUNI
NPM : 14.1.01.11.0217P

DENGAN JUDUL :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA LOTTO ANGKA PADA ANAK PAUD MELATI DESA GILANG KECAMATAN NGUNUT KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia ujian/sidang skripsi Jurusan PG-PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 28 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Agus Budianto, M.Pd.	**Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn**
NIDN. 0022086508	NIDN. 0719128803

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

ATAS NAMA :

ENDAH SRI WAHYUNI
NPM : 14.1.01.11.0217P

DENGAN JUDUL :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA LOTTO ANGKA PADA ANAK PAUD MELATI DESA GILANG KECAMATAN NGUNUT KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 6 Agustus 2016

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

PANITIA PENGUJI	TANDA TANGAN
1. Ketua : **Drs. Agus Budianto, M.Pd.**	
2. Penguji I : **Intan Prastihastari Wijaya M.Pd. M.Psi**	
3. Penguji II : **Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn**	

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

iii

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA LOTTO ANGKA PADA ANAK PAUD MELATI DESA GILANG KECAMATAN NGUNUT KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

ENDAH SRI WAHYUNI

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

ABSTRAK

Kata Kunci : kemampuan kognitif, mengenal bilangan, lotto angka.

Pada anak PAUD Melati Desa Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung sudah dikenalkan berbagai bilangan. Guru PAUD harus merencanakan, mendesain dan mengadakan pusat sumber belajar yang sesuai dengan metode pengembangan kognitif yang tepat untuk tingkat kemampuan anak-anak yang berbeda dalam satu kelas, hal ini tentunya sangat berhubungan pada pembelajaran yang berpusat pada anak. Kenyataan di lapangan masih banyak guru yang melakukan pembelajaran konvensional atau berpusat pada guru, mendominasi anak, memberi tugas dan tidak memberi kesempatan pada anak untuk mengemukakan gagasannya sendiri.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan pada anak didik PAUD Melati Desa Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung dengan menggunakan media lotto angka. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa RPPM, RPPH, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas anak, dan hasil perkembangan belajar kemampuan mengenal bilangan.

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan pada anak PAUD Melati memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar anak. Hal ini terbukti adanya peningkatan prosentase ketuntasan kelas dari siklus I (65%%) meningkat pada siklus II (74%), dari siklus II meningkat pada siklus III (96%). Terjadinya peningkatan dari siklus I sampai pada siklus III, karena pembelajaran dengan menggunakan media lotto angka, anak dapat terlibat langsung dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga anak merasa senang dan kegiatan yang melibatkan peran aktif anak akan membekas pada memori anak dan akan dapat terus diterapkan di tahun berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disimpulkan bahwa penggunaan lotto angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan pada anak PAUD Melati Desa Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung sehingga hipotesis tindakan pada penelitian ini diterima.

I. PENDAHULUAN

Setiap anak yang lahir ke dunia telah diberikan potensi untuk berkembang. Potensi ini akan berkembang baik apabila diberi stimulus yang tepat, salah satunya melalui pendidikan. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, dan bahasa atau komunikasi.

Dalam mengenalkan bilangan pada anak usia dini tentunya harus menarik, menyenangkan dan penjelasannya mudah dipahami anak. Peranan guru sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang hidup di dalam kelas. Guru yang kreatif dapat memvariasikan gaya mengajarnya agar menarik anak untuk belajar. Menurut Sriningsih (2008: 37) "Proses modifikasi tingkah laku sangat membantu keberhasilan proses belajar yang dapat dilakukan melakukan melalui tiga hal, antara lain pemberian stimulasi, penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*).

Kondisi objektif lain yang ditemui di PAUD Melati adalah pada saat pembelajaran bilangan cenderung berpusat pada guru. Anak jarang diberi kesempatan untuk mengungkapkan gagasan sesuai dengan minatnya. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Selain hal tersebut, pemilihan metode, tehnik dan pembelajaran dirasakan masih kurang bervariasi. Kondisi seperti ini menyebabkan kemampuan bilangan anak menjadi rendah.

Karena itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan penggunaan media lotto angka di dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan kognitif pada anak didik.

Media lotto angka bisa dijadikan alternatif dalam pembelajaran matematika khususnya dalam mengenal bilangan. Media lotto angka dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengenal warna, membuat pola, mengklasifikasikan, menyusun dan mengurutkan. Media lotto angka ini dapat divariasikan jenisnya berdasarkan kebutuhan pembelajaran. Guru dituntut untuk kreatif dalam menciptakan iklim pembelajaran sehingga dapat menampilkan permainan yang menarik dengan menggunakan lotto angka. Lotto angka dapat digunakan sebagai alat bantu untuk bermain anak dapat pula dijadikan sebagai alat peraga.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

a. Pengertian Tentang Kemampuan

Menurut Chaplin *Ability* (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan sesuatu perbuatan. Sedangkan menurut Robbins kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktek. Adapula pendapat lain menurut Akhmat Sudrajat menghubungkan kemampuan dengan kata kecakapan. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda dalam melakukan sesuatu tindakan. Kecakapan ini mempengaruhi potensi yang ada dalam diri individu tersebut. Proses pembelajaran mengharuskan siswa mengoptimalkan segala kecakapan yang dimiliki.

Menurut Mohamad zain (dalam Milman Yusdi, 2010: 10) mengartikan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan Anggiat M. Sinaga dana Sri Hadiati (2001: 34) mendefinisikan kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil.

Sementara itu, Robbin (2007: 57) 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.

b. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Sujiono, 2009). Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan kecerdasan, daya pikir, daya cipta, emosi, spiritual, berbahasa atau komunikasi dan sosial (Hasan, 2009).)

c. Pengertian Lambang Bilangan

Menurut Sutan (2003) bilangan yaitu sesuatu yang bersifat abstrak dan menyatkan banyaknya anggota dari suatu kelompok. Suyono (2008) mengatakan bilangan merupakan suatu angka kumpulan yang diukur satuan. Kemudian Sudaryanti (2006) berpendapat bilangan adalah suatu konsep matematika yang bersifat abstrak yang sangat penting untuk anak sebagai landasan dasar penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya.

Beberapa pendapat disimpulkan bahwa lambang bilangan adalah suatu simbol dari suatu bilangan mengenai banyaknya anggota suatu himpunan dengan kata lain bilangan itu mengatakan banyaknya anggota suatu himpunan.

Pengenalan bilangan pada anak bermanfaat bagi anak dalam menganalisis masalah secara logis yang ditemukan anak dalam bermain, menemukan, menciptakan rumus-rumus ilmiah, senang bereksplorasi, suka berhitung, gemar mengklasifikasikan benda serta memperkaya pengalaman berinteraksi dengan konsep matematika ke dalam kehidupan sehari-hari.

d. Pengertian Bermain

Menurut Piaget (dalam Mutiah, 2010) bahwa saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktekan ketrampilan yang baru diperoleh. Dari permainan itu anak tidak belajar ketrampilan baru, namun anak belajar mempraktekan ketrampilan apa-apa saja yang telah dipelajari sebelumnya. Mayesti (dalam Sujiono, 2013) berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak-anak adalah hidup dan hidup adalah permainan. Sedangkan Dockett dan Fleer (dalam Sujiono, 2013) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktifitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktifitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

e. Pengertian Media

Secara harfiah media berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Sedangkan menurut beberapa ahli, media diartikan sebagai berikut :

a. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1977).
b. Secara fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran, seperti buku, film, video, *slide* (Briggs, 1977).
c. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi kerasnya (NEA, 1969).

Adapun kesimpulan lain mengenal pengertian media, yaitu sebagai berikut :

a. Media merupakan peralatan yang digunakan dalam peristiwa komunikasi dengan tujuan membuat komunikasi lebih objektif.

b. Media pembelajaran merupakan peralatan pembawa pesan atau wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak).
c. Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema/ topik pembelajaran.
d. Tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar pada diri anak (PGTK, 2304)

f. Kartu Bergambar

Permainan lotto angka adalah salah satu jenis dalam permainan kartu angka bergambar (*flash card*). Kartu angka bergambar dapat didefinisikan menurut Sadiman (dalam Nunik, 2003) menyatakan bahwa gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai, merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Secara khusus media grafis/ visual (gambar foto) berfungsi menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan Azhar Arsyad (dalam Nunik, 2011) berpendapat. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, angka atau tanda simbol yang meningkatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Dari bagian kerangka berpikir di bawah dapat dijelaskan hal-hal berikut: pada kondisi awal, anak belum paham mengenal lambang bilangan dan hasil belajar masih rendah. Setelah itu diberikan tindakan pembelajaran menggunakan metode bermain melalui permainan lotto angka dan hasil belajar belum maksimal karena belum mencapai 75%. Selanjutnya peneliti menerapkan tindakan perbaikan siklus II dengan melakukan pembiasaan membilang 1-10 secara berulang-ulang dan hasilnya mencapai apa yang diharapkan yaitu di atas 75%.

III. METODE PENELITIAN

a. Subyek dan Setting Penelitian

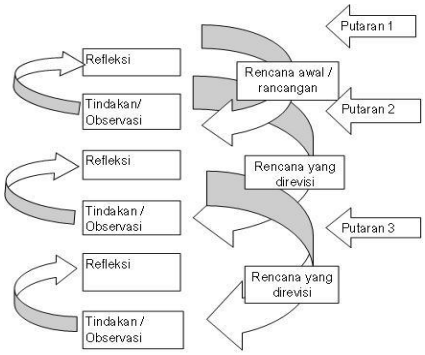
Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di PAUD Melati Desa Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun. Anak didik dalam usia tersebut berjumlah 23 anak yang terdiri dari 16 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Adapun pertimbangan dilakukannya penelitian ini adalah ditemukan fakta bahwa masih kurangnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan, sehingga peneliti mencoba melakukan perbaikan pembelajaran melalui penggunaan media lotto angka.

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



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

Siklus I, Siklus II, Siklus III

1. Perencanaan
   a. Rencana program pembelajaran mingguan (RKM),
   b. Rencana program pembelajaran harian (RKH),
   c. Media yang digunakan dalam pembelajaran,
   d. Format penilaian kemampuan
2. Pelaksanaan Tindakan
   a. Menjelaskan kepada anak mengenai pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui permainan lotto angka
   b. Melaksanakan pembelajaran dengan permainan lotto angka.
   c. Memberikan bimbingan kepada anak yang memerlukan.
   d. Penilaian
3. Observasi dan pengamatan

   Peneliti melakukan observasi selama pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaannya dilakukan secara terus menerus, mulai dari siklus satu sampai siklus berikutnya yang dapat menghasilkan perubahan yang diinginkan. Dalam kegiatan observasi ini peneliti melakukan kolaborasi dengan teman sejawat untuk melakukan observasi
4. Refleksi

   Refleksi merupakan tahapan untuk memproses data atau masukan yang diperoleh pada saat melakukan pengamatan. Refleksi dilakukan dengan mendiskusikan kegiatan selama proses dan hasil kegiatan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus untuk membenahi, memaknai proses dan perubahan hasil tindakan. Tujuan dari refleksi adalah memperoleh data yang menunjukkan ada tidaknya keharusan untuk melakukan perbaikan dan mengubah perencanaan pada siklus berikutnya.

c. Instrumen Pengumpulan data

1. Teknik Pengumpulan Data

Observasi dilakukan peneliti dan teman sejawat untuk membantu peneliti dalam melaksanakan tindakan sebagai observasi dalam penelitian. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan pemahaman anak selama kegiatan berlangsung. Observasi dimaksudkan untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan serta untuk menjaring data aktivitas anak. Kriteria keberhasilan proses dilakukan oleh peneliti dan guru dengan menggunakan lembar observasi.

Menurut Zuriah (dalam Hildayani, 2007: 28) dokumentasi adalah cara mengumpulkan catatan melalui peninggalan tertulis, terutama berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi peneliti/ guru.

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah seluruh bahan rekaman selama penelitian. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran melalui foto dan hasil pembelajaran.

2. Instrumen Penilaian

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

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

Tabel 3.1
Format Observasi Kegiatan Anak

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

Nilai Skor :

★★★★ : Kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan mengenal lambang bilangan berkembang sangat baik.

★★★ : Kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan mengenal lambang bilangan berkembang sesuai harapan

★★ : Kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan mengenal lambang bilangan mulai berkembang dan masih perlu bimbingan

★ : Kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan mengenal lambang bilangan belum berkembang dan perlu bimbingan

Adapun format lembar observasi kegiatan guru sebagai berikut :

Tabel 3.2
Format Observasi Kegiatan Guru

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

Kriteria Penilaian

★4 : Jika guru dalam proses belajar mengajar dapat melaksanakan dengan sangat baik

★3 : Jika guru dalam proses belajar mengajar dapat melaksanakan dengan cukup baik

★2 : Jika guru dalam proses belajar mengajar dapat melaksanakan dengan kurang baik

★1 : Jika guru dalam proses belajar mengajar dapat melaksanakan belum dapat dilaksanakan dengan baik

3. Model dari setiap instrument

a. Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

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

b. Lembar hasil belajar

Penilaian tersebut berupa format-format penilaian observasi anak dan rangkuman penilaian observasi anak. Berikut ini disajikan tabel hasil belajar untuk perkembangan kemampuan kognitif dalam kegiatan mengenal lambang bilangan menggunakan media lotto angka.

Tabel 3.4 Format Observasi Aktivitas Anak dalam Kemampuan Kognitif

No.	Nama Anak	Kemampuan Mengenal lambang bilangan								Skor	Ketuntasan	
		Ketepatan				Ketelitian						
		1	2	3	4	1	2	3	4		Ya	Tidak
1												
2												
3												
dst												
Jumlah												
Prosentase												

d. Teknik Analisa Data

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

Untuk menghitung lembar observasi aktivitas anak digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \; x\, 100\%$$

Keterangan :

Dimana P = Presentase keberhasilan aktivitas anak

f = Jumlah anak yang memperoleh bintang (★) tertentu

n = Jumlah anak keseluruhan

Sedangkan untuk menghitung lembar observasi guru digunakan rumus sebagai berikut :

$$P\% = \frac{X}{X} \; x\, 100\%$$

Keterangan :

Dimana(P%)= Presentase keberhasilan aktivitas guru

X = Jumlah skor perolehan

X = Jumlah skor maksimal

Adapun norma yang dipakai dalam pengujian hipotesis adalah hipotesis diterima atau tindakan dinyatakan berhasil jika terjadi peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan tingkat ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Gambaran selintas setting penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus, setiap siklus terdapat empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Melati Desa Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun. Anak didik dalam usia tersebut berjumlah 23 anak yang terdiri dari 16 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

b. Deskripsi temuan penelitian

1. Rencana umum pelaksanaan tindakan

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti bersama kolaborator mempersiapkan media, sarana dan sumber belajar yang dilaksanakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui penggunaan media lotto angka.

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

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan langkah-langkah :

1) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH).
2) Menyusun lembar observasi kegiatan untuk anak didik dan guru.
3) Menyiapkan media pembelajaran yaitu permainan lotto angka.
4) Menyusun evaluasi pembelajaran

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 contoh bermain media menggunakan lotto angka
6) Setelah selesai, guru lalu mengajak anak bermain menggunakan lotto angka.
7) Guru memberikan lembar kerja anak
8) Setelah selesai kemudian anak mendeskripsikan hasil lembar kerja anak

c. Tahap pengamatan/observasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti bersama teman sejawat melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran, serta hasil unjuk kerja anak. Dengan cara melakukan penilaian pada lembar penilaian yang telah disediakan dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.1
Hasil Kemampuan Mengenal Bilangan
Siklus I

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: 75%	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum tuntas
1.	Anza		√				√
2.	Alifia	√					√
3.	Recillia				√	√	
4.	Dicha				√	√	
5.	Hafizh	√					√
6.	Hoki				√	√	
7.	Karolin				√	√	
8.	Fathan			√		√	
9.	Ilham				√	√	
10.	Rosi				√	√	
11.	Nailla			√		√	
12.	Nayko	√					√
13.	Rafa				√	√	
14.	Andini			√		√	
15.	Syahla				√	√	
16.	Yumna			√		√	
17.	Syafa		√				√
18.	Dea Ayu				√	√	
19.	Karomah		√				√
20.	Tribuana	√					√
21.	Satria	√					√
22.	Claressta			√		√	
23.	Asifa			√		√	
Jumlah		**5**	**3**	**6**	**9**	**15**	**8**
Prosentase		**22%**	**13%**	**26%**	**39%**	**65%**	**35%**

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan data tabel 4.1 diketahui perolehan nilai dari 23 anak terdapat 5 anak mendapatkan nilai bintang 1 (★) dengan prosentase 22%, 3 anak mendapatkan nilai bintang 2 (★★) dengan prosentase 13%, sedangkan 6 anak mendapatkan nilai bintang 3 (★★★) dengan prosentase 26% dan 9 anak mendapatkan nilai bintang 4 (★★★★) dengan prosentase 39%. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar anak belum memenuhi harapan peneliti yaitu 75% dari anak keseluruhan, sehingga diperlukan tindakan.

Tabel 4.2
Hasil Kemampuan Mengenal Bilangan
Siklus II

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: 75%	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum tuntas
1.	Anza			√		√	
2.	Alifia		√				√
3.	Recillia				√	√	
4.	Dicha				√	√	
5.	Hafizh	√					√
6.	Hoki				√	√	
7.	Karolin				√	√	
8.	Fathan				√	√	
9.	Ilham				√	√	
10.	Rosi	√					√
11.	Nailla				√	√	
12.	Nayko	√					√
13.	Rafa				√	√	
14.	Andini				√	√	
15.	Syahla				√	√	
16.	Yumna				√	√	
17.	Syafa			√		√	
18.	Dea Ayu				√	√	
19.	Karomah		√				√
20.	Tribuana				√	√	
21.	Satria				√	√	
22.	Claressta			√		√	
23.	Asifa		√				√
Jumlah		**3**	**3**	**3**	**14**	**17**	**6**
Prosentase		**13%**	**13%**	**13%**	**61%**	**74%**	**26%**

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 23 anak terdapat 3 anak mendapatkan nilai bintang 1 (★) dengan prosentase 13%, 3 anak mendapatkan nilai bintang 2 (★★) dengan prosentase 13%, sedangkan 3 anak mendapatkan nilai bintang 3 (★★★) dengan prosentase 13% dan 14 anak mendapatkan nilai bintang 4 (★★★★) dengan prosentase 61%. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar anak belum memenuhi harapan peneliti yaitu 75% dari anak keseluruhan, sehingga diperlukan tindakan.

Tabel 4.3
Hasil Kemampuan Mengenal Bilangan
Siklus III

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: 75%	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum tuntas
1.	Anza			√		√	
2.	Alifia				√	√	
3.	Recillia				√	√	
4.	Dicha				√	√	
5.	Hafizh				√	√	
6.	Hoki				√	√	
7.	Karolin				√	√	
8.	Fathan				√	√	
9.	Ilham				√	√	
10.	Rosi				√	√	
11.	Nailla				√	√	
12.	Nayko				√	√	
13.	Rafa				√	√	
14.	Andini				√	√	
15.	Syahla				√	√	
16.	Yumna				√	√	
17.	Syafa				√	√	
18.	Dea Ayu				√	√	
19.	Karomah				√	√	
20.	Tribuana				√	√	
21.	Satria				√	√	
22.	Claressta			√		√	
23.	Asifa		√				√
Jumlah		**0**	**1**	**2**	**20**	**22**	**1**
Prosentase		**0%**	**4%**	**9%**	**87%**	**96%**	**4%**

f. Refleksi Siklus III

Berdasarkan data tabel 4.3 di atas diketahui bahwa penilaian nilai anak meningkat dengan baik, dari 23 anak tidak ada anak mendapatkan nilai bintang 1 (★), 1 anak mendapatkan nilai bintang 2 (★★) dengan prosentase 4%, sedangkan 2 anak mendapatkan nilai bintang 3 (★★★) dengan prosentase 9% dan 20 anak mendapatkan nilai bintang 4 (★★★★) dengan prosentase 87%. Hal ini menunjukkan rata-rata ketuntasan belajar

anak mencapai 96%, 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 siswa dapat memahami materi pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh mengalami peningkatan.

Setelah melaksanakan dan menyelesaikan tindakan pada setiap siklus sebagaimana telah dideskripsikan di atas. Kemudian dilakukan tindakan belajar anak dari siklus ke siklus pembahasan data antar siklus, dari penelitian di atas dapat diketahui bahwa mengalami peningkatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media lotto angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak didik PAUD Melati Desa Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima.

d. Kendala dan keterbatasan

Pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan tidak semudah rencana yang telah dibuat, namun terdapat kendala dan keterbatasan yang dihadapi peneliti. Kendala tersebut adalah kesiapan dan waktu guru untuk merencanakan kegiatan karena yang berdekatan dengan hari libur semester, sehingga pelaksanaan tindakan penelitian dilaksanakan mundur dari jadwal yang direncanakan. Selain itu penyampaian media serta media pembelajaran yang tepat dan benar-benar memotivasi anak untuk meningkatkan semangat belajar, aktif dalam melakukan kegiatan serta kemampuan berpikir yang sesuai dengan anak usia dini pada khususnya, namun peneliti berusaha sebaik mungkin hal tersebut dapat teratasi dengan baik.

Untuk keterbatasan yang ditemui peneliti adalah keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Dengan berbagai kendala dan keterbatasan tidak menyurutkan semangat dan ketekunan peneliti serta motivasi yang didapat dari berbagai pihak yang terkait peneliti dapat mengatasi kendala dan keterbatasan serta mampu menyelesaikan penelitian tindakan kelas yang berjudul : *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Penggunaan Media Lotto Angka Pada Anak PAUD Melati Desa Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2015/2016*, ini dengan maksimal dan baik.

V. SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat diambil kesimpulan yaitu : penggunaan media lotto angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak didik PAUD Melati Desa Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung dibuktikan dari hasil penilaian kemampuan kognitif mengenal bilangan mencapai 65%, kemudian pada siklus II mencapai 74% selanjutnya pada siklus III meningkat menjadi 96%. Dan rata-rata observasi kegiatan guru pada siklus I sebesar 68%, kemudian pada siklus II sebesar 82% selanjutnya pada siklus III meningkat sebesar 96%. Dan untuk hasil rata-rata observasi kegiatan anak pada siklus I sebesar 64%, kemudian pada siklus II sebesar 78%, selanjutnya pada siklus III meningkat sebesar 93%.

Jadi hipotesis penelitian ini dapat diterima yaitu penerapan pembelajaran dengan menggunakan media lotto angka, dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak didik PAUD Melati Desa Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

b. Saran

1. Bagi Lembaga PAUD

Hendaknya memberikan kontribusi pemikiran sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

2. Bagi Guru PAUD

Hendaknya dengan memanfaatkan permainan lotto angka dapat membantu guru dalam optimalisasi peningkatan kemampuan kognitif anak.

3. Bagi Anak Didik

Hendaknya dengan pelaksanaan kegiatan ini akan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hendaknya sebuah ilmu baru untuk memperluas wawasan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

1) Arikunto, Suharsimi. Suhardjono, Supardi. 2002. Cetakan Keenam. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
2) Arikunto, S. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara: Jakarta.
3) Eliyawati, C. 2007. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
4) Hildayani, Rini dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
5) Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Tindakan Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
6) Purwanto, Ngalim. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
7) Sadiman, A.S dan Rahardjito. 2007. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustek Komdikbud dan PT. Raja Grafindo Persada dalam rangka ECD Project (USAID).
8) Sriningsih. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
9) Sujiono, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
10) Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta.
11) Suyono. 2008. *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah*. Edisi keenam. Jakarta: Erlangga.
12) Zaman, Badru. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PLPG UPI.

Kediri, Agustus 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Agus Budianto, M.Pd.	**Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn**
NIDN. 0022086508	NIDN. 0719128803