MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MENGGUNAKAN PERMAINAN STICK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK ABA AL – JUNDI DESA BESOLE BESUKI TULUNGAGUNG

SKRIPSI

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

Oleh :

SULIYAH
NPM : 14.1.01.11.0483 P

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA UN PGRI KEDIRI
2016

Skripsi oleh:

SULIYAH
NPM: 14.1.01.11.0483 P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MENGGUNAKAN PERMAINAN STICK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK ABA AL – JUNDI DESA BESOLE BESUKI TULUNGAGUNG

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**

Skripsi oleh:

SULIYAH
NPM: 14.1.01.11.0483 P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MENGGUNAKAN PERMAINAN STICK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK ABA AL – JUNDI DESA BESOLE BESUKI TULUNGAGUNG

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 06 Agustus 2016

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji:

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

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MENGGUNAKAN PERMAINAN STICK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK ABA AL – JUNDI DESA BESOLE BESUKI TULUNGAGUNG

SULIYAH
NPM : 14.1.01.11.0483 P
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak

Pemahaman konsep bilangan berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang bersifat abstrak yang sangat penting untuk anak sebagai landasan dasar penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi bermain stick angka dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan 1 – 10 anak. Karakteristik subjek dalam penelitian ini adalah anak berjumlah 13 anak di TK ABA AL – JUNDI Besole. Metode pengumpulan data melalui pemberian tugas dan unjuk kerja. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam satu pra siklus dan dua siklus perbaikan. Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep bilangan 1 – 10 dari siklus I yang pada umumnya masih rendah, setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan pemahaman konsep biilangan 1 – 10. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran dan peningkatan kemampuan berhitung permulaan menggunakan permainan stick angka di TK ABA AL – JUNDI Besole, Besuki, Tulungagung. Penelitian yang dilakukan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) subjek penelitian adalah anak didik TK ABA AL – JUNDI Besole, Besuki, Tulungagung dengan jumlah anak didk 13 anak yang terdiri dari 8 anak laki – laki dan 5 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 16 Februari sampai 01 Maret 2016, pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan evaluasi. Hasil penelitian ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan menggunakan strategi bermain stick angka di TK ABA AL – JUNDI Besole, Besuki, Tulungagung bahwa hasil belajar anak mengalami peningkatan dari 60 % pada pra siklus, 75 % pada siklus II, dan 90 % pada siklus III.

Kata kunci : Konsep bilangan, permainan stick angka.

A. PENDAHULUAN

Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka idenfikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

1. Anak kurang menyukai pelajaran menghitung.
2. Rendahnya minat anak terhadap pelajaran berhitung.
3. Kuranngnya media (alat paraga) dalam pelajaran berhitung.

Pembatasan Masalah

Sehubungan dengan luasnya masalah dan untuk menghindari tumpang tindih, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Pengembangan kemampuan menyebut angka pada anak didik bisa dilakukan melalui permainan stick angka.
2. Peningkatan kemampuan menyebut angka melalui permainan stick angka.
3. Penelitian ini dilakukan terhadap anak didik Kelompok A TK ABA AL – JUNDI Desa Besole.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis merumuskan masalah yang akan menjadi fokus dari perbaikan pembelajaran

yaitu: "Apakah dengan menggunakan permainan stick angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini di TK ABA AL-JUNDI Desa BESOLE.

Pemecahan Masalah

Untuk mengoptimalkan kegiatan dalam menumbuh kembangkan keterampilan berhitung maka penulis mengaplikasikan kegiatan bermain yang nantinya akan disenangi anak yaitu bermain stick angka, sebab dengan cara memberi alat permainanlah anak akan tertarik dengan materi yang diberikan guru. Permainan stick angka merupakan sejenis permainan yang melibatkan benda yang berbentuk stick yang mampu menarik minat anak untuk berimajinasi sambil bermain matematika seperti penambahan dan pengurangan.

Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keampuan berhitung permulaan anak didik di TK ABA AL – JUNDI dengan menggunakan permainan *stick* angka.

Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaan dari PTK ini adalah:

1. Kegunaan teoritis

a. Sebagai pendorong unit pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
b. Sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi anak didik

1) Membantu anak menemukan dan memahami konsep . konsep yang sulit
2) Mendorong semangat belajar anak didik terhadap pelajaran berhitung
3) Menanamkan pengertian bilangan dan kecakapan dasar berhitung

4) Memupuk dan mengembangkan kemampuan berfikir logois dan kritis dalam memecahkan masalah yang di hadapi kehidupan sehari –hari baik sekarang dan masa mendatang.

b. Bagi guru

1) Memudahkan guru untuk melatih ketermapilan dan kesabaran dalam mengajarkan pelajaran berhitung.
2) Guru dapat menerpkan pelajaran berhitung dengan menggunakan strategi bermain stick angka.
3) Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pelajaran .

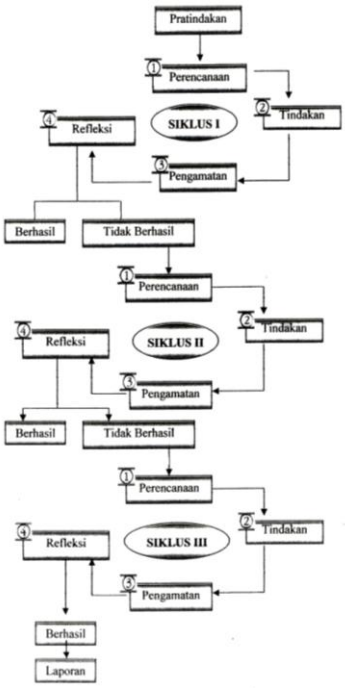
c. Bagi sekolah

1) Kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih efektif & efesien
2) Sekolah akan mampu mengembangkan model – model pembelajaran
3) Sekolah akan mampu menghasilkan sumber daya yang berkualitas
4) Mengembangkan kemampuan dan sikap nasional .ekonomis dan menghargai waktu .

B. METODE PENELITIAN

Subjek dari penelitian ini adalah anak TK ABA Al-Jundi kelompok A dengan jumlah peserta didik sebanyak 13 anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Dari 13 anak tersebut baru terdapat 5 anak yang sudah mampu mengenal konsep bilangan dan menulis angka sesuai dengan gambar atau mainan yang disediakan oleh guru dengan sedikit bantuan.

Prosedur Penelitian



Instrument Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Format observasi
2. Dokumentasi
3. Format wawancara

Dalam hal ini selama kegiatan berlajar mengajar berlangsung, pengamat melakukan observasi terhadap aktifitas guru dan peserta didik. Hal-hal yang perlu dipersiapkan antara lain:

a. Persiapan sarana

b. Penguasaan materi
c. Pemanfaatan dan penggunaan alat peraga
d. Keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan
e. Keaktifan siswa dalam tanya jawab dan diskusi

Selama proses belajar mengajar pengamat melakukan observasi terhadap perubahan tingkah laku anak. Beberapa tingkah laku anak yang perlu diamati antara lain:

a. Anak tidak memperhatikan penjelasan guru
b. Anak mengganggu teman
c. Anak ada yang bermain sendiri
d. Anak tidak aktif dalam demonstrasi
e. Anak tidak tertarik dengan kegiatan yang disajikan guru
f. Anak yang kurang faham, tidak mau bertanya

Pengamatan tentang perubahan tingkah laku anak ini, dilaksanakan setiap siklus agar dapat diketahui setiap perubahan dan dapat diambil kesimpulan, mana yang harus dilakukan, metode apa yang paling tepat, dan mana sarana yang masih harus dilengkapi.

C. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif komparatif dan analis kritis.

Teknik Deskriptif Komparatif

Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif, yaitu dengan cara membandingkan hasil antara siklus. Analisis ini juga digunakan untuk menghitung nilai atau skor yang diperoleh anak yaitu besarnya peningkatan kemampuan dalam berhitung dan mengenal angka. Hasil komparasi tersebut digunakan untuk mengetahui indikator keberhasilan dan kegagalan dalam setiap siklus. Indikator yang belum tercapai diperbaiki pada siklus berikutnya.

Teknik Analisis Kritis

Teknik analisis kritis berkaitan dengan data kualitatif, yaitu mencakup kegiatan untuk mengungkapkan kelemahan dan kelebihan kinerja anak dan guru dalam proses pembelajaran berdasarkan kriteria normati. Hasil analisa tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya.

Kriteria Keberhasilan

Kriteria untuk mengukur tingkat pencapaian keberhasilan pembelajaran dalam berhitung dinyatakan telah mencapai tujuan pembelajaran jika total jumlah anak yang mampu mengenal angka

dengan menggunakan permainan stik angka diatas 85 % dan proses perbaikan pembelajaran dinyatakan telah mencapai tujuan pembelajaran jika jumlah anak yang paham/mengenal angka ditambah jumlah anak yang sangat mengenal angka di atas 85 %.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diilaksanakan di TK ABA AL – JUNDI Besole Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung. Subjek penelitian ini adalah anak didik kelompok A TK ABA AL – JUNDI Besole Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung berjumlah 13 anak. Dalam penelitian ini persentase tingkat kehadiran anak didik adalah 100% artinya semua anak didik hadir. Permasalahan yang muncul adalah kemampuan anak didik dalam berhitung masih rendah. Anak didik masih sering salah dan terbolak balik dalam menghitung angka. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran berhitung yang berupa permainan stik angka.

Deskripsi Temuan Penelitian

Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Adapun tema dalam pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut.

a. Siklus I, Tema : Rekreasi, Sub tema: Tata Tertib Rekreasi, Hari / Tanggal : Selasa, 16 Februari 2016

b. Siklus II . Tema : Rekreasi, Sub tema : Perlengkapan Rekreasi Hari / Tanggal : Selasa, 23 Februari 2016 .

c. Siklus III, Tema : Rekreasi, Sub tema : Tempat – tempat Rekreasi, Hari / Tanggal : Selasa, 01 Maret 2016

Kegiatan Pra Tindakan

a. Membuat daftar permasalahan yang timbul di kelas.

b. Melaksanakan kegiatan observasi awal untuk mengetahui kemampuan mengenal bilangan pada anak didik.

c. Melaksanakan observasi tentang aktivtas guru dan anak dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

d. Melakukan wawancara dengan anak – anak guna mengetahui interpretasi anak tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari selasa tanggal 16 Februari 2016. Kompetensi dasar yang dipelajari adalah meningkatkan kemampuan kognitif dalam berhitung dari 1 sampai 10 dengan menggunakan stik angka. Kriteria keberhasilan belajar anak didik ditetapkan apabila ketuntasan belajar

anak didik dalam kemampuan berhitung mencapai ≥ 85%.

Perkembangan belajar anak didik siklus I sebagai berikut.

a) Anak didik yang mendapat bintang satu (*) adalah 2 anak atau 10%.

b) Anak didik yang mendapat bintang dua (**) adalah 3 anak atau 30%.

c) Anak didik yang mendapatkan bintang tiga (***) adalah 8 anak atau 60 %.

d) Anak didik yang mendapat bintang empat (****) adalah tidak ada.

Hasil perkembangan belajar anak didik pada siklus I menunjukkan tingkat ketuntasan belajar anak didik sebesar 60%, artinya belum mencapai standar ketuntasan minimal (≥85%). Hal ini berarti pelaksanaan tindakan perlu diperbaiki dan dilanjutkan ke siklus yang kedua.

Hasil refleksi pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I terdapat temuan – temuan sebagai berikut.

1) Anak didik kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan belajar berhitung dengan permainan stik angka.

2) Anak didik masih banyak yang menggunakan permainan stik angka itu untuk bermain bukan untuk belajar berhitung.

3) Anak didik belum memahami cara belajar menyebut angka dengan menggunakan strategi bermain stik angka.

4) Anak didik masih banyak yang bingung angka mana yang harus disebut.

Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa 23 Februari 2016. Perencanaan tindakan pada siklus II ini ditetapkan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

Perkembangan belajar anak didik siklus II sebagai berikut.

a) Anak didik yang mendapat bintang satu (*) adalah 1 anak atau 5%.

b) Anak didik yang mendapat bintang dua (**) adalah 2 anak atau 20%.

c) Anak didik yang mendapatkan bintang tiga (***) adalah 8 anak atau 65%.

d) Anak didik yang mendapat bintang empat (****) adalah 2 anak atau 10%.

Perkembangan belajar anak didik pada siklus II menunjukkan tingkat ketuntasan belajar anak didik sebesar 75%, artinya belum mencapai ketuntasan minimal (≥85%).Hal ini berarti pelaksanaan tindakan perlu diperbaiki dan dilanjutkan ke siklus yang ketiga.

Hasil refleksi pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II terdapat temuan-temuan sebagai berikut.

1) Anak didik memperhatikan penjelasan guru tentang cara-cara berhitung dengan menggunakan strategi bermain stik angka dengan baik.

2) Anak didik secara tertib bermain stik angka dengan menggunakannya untuk belajar.

3) Anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif.

4) Anak didik mampu berhitung dengan benar.

Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

Siklus III dilakukan pada hari Selasa tanggal 1 Maret 2016.Perencanaan tindakan pada siklus III ini ditetapkan berdasarkan hasil refleksi pada siklus II. Perkembangan belajar anak didik pada siklus III sebagai berikut.

1) Anak didik yang mendapat bintang satu (*) adalah tidak ada.

2) Anak didik yang mendapat bintang dua (**) adalah 2 anak atau 10%.

3) Anak didik yang mendapat bintang tiga (***) adalah 7 anak atau 55%.

4) Anak didik yang mendapat bintang empat (****) adalah 4 orang atau 35%.

Hasil perkembangan belajar anak didik pada siklus III menunjukan tingkat ketuntasan belajar anak didik sebesar 90%, artinya pembelajaran sudah mencapai standar ketuntasan minimal (≥85%).Hal ini berarti pelaklsanaan tindakan sudah berhasil.

Hasil refleksi pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus III terdapat temuan-temuan sebagai berikut.

1) Anak didik mempunyai keberanian untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dimengerti.

2) Anak didik mempunyai keberanian menjawab pertanyaan dari guru.

3) Anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif.

4) Anak didik mampu berhitung dengan benar, lancar dan cepat.

5) Penelitian tindakan kelas dihentikan sampai siklus III dan penelitian ini dikatakan berhsil karena sudah mencapai standar ketuntasan belajar.

E. PEMBAHASAN DAN PENGAMBILAN SIMPULAN

Hasil Rekapitulasi Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas

No	Siklus	Nilai perkembangan anak didik				Persentase ketuntasan belajar	
		*	**	***	****	T	TT
1	Siklus I	2	3	8	-	60%	40%
2	Siklus II	1	2	8	2	75%	25%
3	Siklus III	-	2	7	4	90%	10%

Kegiatan Siklus I

a. Kemampuan berhitung pada anak didik kelompok A TK ABA AL-JUNDI Besole Kecamatan Besuki Kabupaten

Tulungagung tahun pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan permainan stik angka adalah :

1) Anak didik belum mampu berhitung dengan benar atau anak didik yang mendapat bintang satu (*) adalah 2 anak atau 10%.

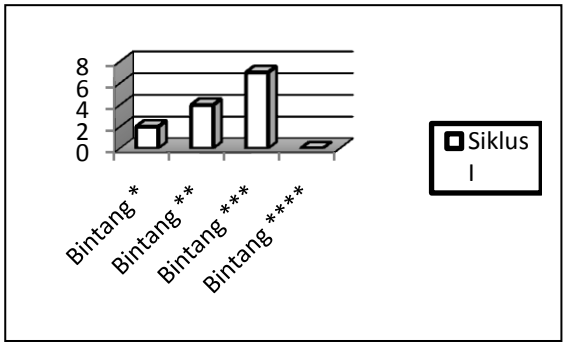
2) Anak didik kurang mampu menghitung angka 1 sampai dengan 10 dengan bantuan guru atau anak didik yang mendapat bintang dua (**) adalah 4 anak atau 30%.

3) Anak didik mampu menghitung angka 1 sampai dengan 10 dengan bantuan guru atau anak didik yang mendapat bintang tiga (***) adalah 7 anak atau 60%.

4) Anak didik mampu menghitung angka 1 sampai dengan 10 dengan benar, lancar, cepat tanpa bantuan guru atau anak didik yang mendapat bintang empat (****) adalah tidak ada.

b. Pada siklus I, kemampuan anak didik yang diharapkan dicapai oleh anak masih kurang. Hal ini dibuktikan dengan masih banyak anak didik yang memerlukan bimbingan guru dan masih banyak anak didik belum memahami cara berhitung dengan menggunakan stik angka.

c. Hasil belajar pada anak siklus I, anak didik yang mendapat bintang tiga (***) dan bintang empat sebanyak 7 anak atau 60%. Pembelajaran yang dilakukan belum mencapai ketuntasan belajar (≥85%). Untuk lebih jelasnya, hasil kegiatan siklus I disajikan dalam gambar berikut ini.



Kegiatan Siklus II

a. Kemampuan menyebut angka pada anak didik kelompok A TK ABA AL-JUNDI Besole Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan permainan stik angka adalah :

1) Anak didik belum mampu berhitung dengan benar atau anak didik yang mendapat bintang satu (*) adalah 1 anak atau 5%.

2) Anak didik kurang mampu menghitung angka 1 sampai dengan 10 dengan bantuan guru atau anak didik yang mendapat bintang dua (**) adalah 3 anak atau 20%.

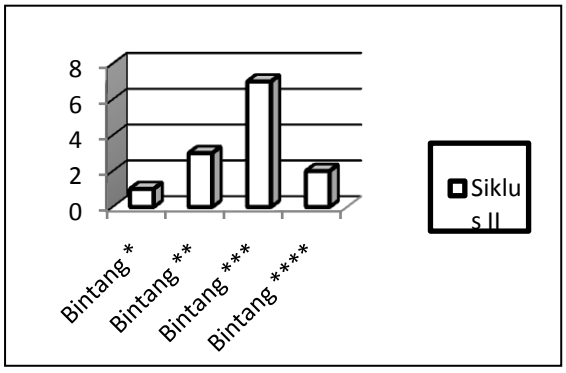
3) Anak didik yang mampu menghitung angka 1 sampai dengan 10dengan bantuan guru atau anak didik yang mendapat bintang tiga (***) adalah 7 anak atau 65%.

4) Anak didik mampu menghitung angka 1 sampai dengan 10 dengan benar, lancar,

cepat dan tepat tanpa bantuan guru atau anak didik yang mendapat bintang empat (****) adalah 2 anak atau 10%.

b. Pada siklus II, kemampuan anak didik yang diharapkan dicapai oleh anak sudah mengalami peningkatan yang cukup baik. Anak didik sudah mampu berhitung dengan benar dan anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif.

c. Hasil belajar pada siklus II, anak didik mendapat bintang III (***) dan bintang empat (****) sebanyak 8 anak atau 75%. Pembelajaran yang dilakukan belum mencapai ketuntassan belajar (≥85%). Untuk lebih jelasnya, hasil kegiatan siklus II disajikan dalam gambar berikut ini.



Berhitung Menggunakan Permainan Stik Angka Pada Kegiatan Siklus II

Kegiatan Siklus III

a. Kemampuan berhitung pada anak didik kelompok A TK ABA AL-JUNDI Besole Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan permainan stik angka adalah :

1) Anak didik belum mampu berhitung dengan benar atau anak didik yang mendapat bintang satu (*) adalah tidak ada.

2) Anak didik kurang mampu menghitung angka 1 sampai dengan 10 dengan bantuan guru atau anak didik yang mendapat bintang (**) adalah 2 anak atau 10%.

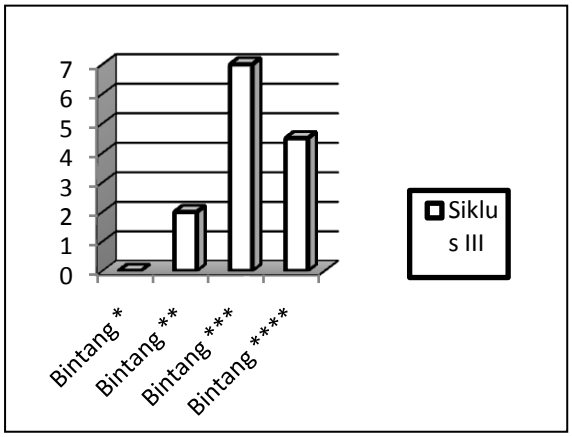
3) Anak didik mampu menghitung angka 1 sampai dengan 10 dengan bantuan guru atau anak didik yang mendapat bintang tiga (***) adalah 7 anak atau 55%.

4) Anak didik mampu menghitung angka 1 sampai dengan 20 dengan benar, lancar, cepat dan tepat tanpa bantuan guru atau anak didik yang mendapat bintang empat (****) adalah 4 anak atau 35%.

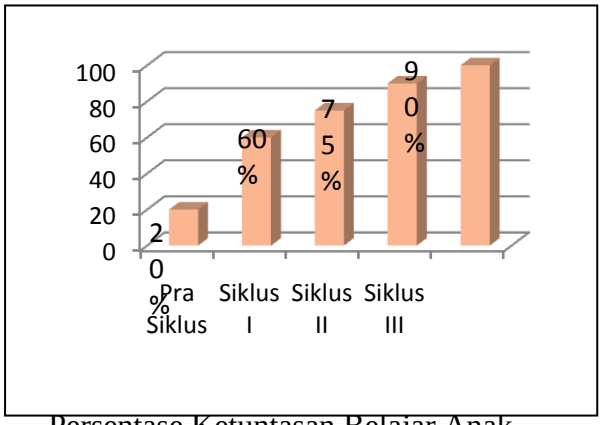
b. Pada siklus III, kemampuan anak didik yang diharapkan dicapai oleh anak mengalami peningkatan yang sangat baik. Anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif dan kreatif. Anak didik mampu berhitung dengan benar, lancar dan cepat dengan bermain stik angka.

c. Hasil perkembangan belajar pada siklus III, anak didik yang mendapat bintang tiga (***) dan bntang empat (****) sebanyak 11 anak atau 90%. Pembelajaran yang dilakukan sudah mencapai ketuntasan

belajar yaitu 90% atau ≥85%. Untuk lebih jelasnya, hasil kegiatan siklus III disajikan dalam gambar berikut ini.



Peningkatan Kemampuan Kognitif Berhitung Menggunakan Permainan Stik Angka Pada Kegiatan Siklus III



Persentase Ketuntasan Belajar Anak

F. KENDALA DAN KETERBATASAN

Kendala yang ditemui peneliti selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah bermain *stick* angka memerlukan tempat yang luas sedangkan ruangan kelas yang dimiliki terbatas, namun kendala tersebut dapat diatasi.

Adapun keterbatasan yang ditemui peneliti adalah, karena penelitian ini masih dilakukan pertama kali, maka masih banyak kekurangannya.

G. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan *stick* angka dalam upaya meningakatkan kemampuan berhitung di kelompok A TK ABA AL-JUNDI Besole, Besuki, Tulungagung maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan permainan *stick* angka ini, pembelajaran berlangsung dengan baik.
2. Dengan menggunakan pembelajaran melalalui permainan *stick* angka kegiatan pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Ini diketahui darai hasil analisis siklus I sebesar 60%, pada siklus II 755 Dan pada siklus III menunjukkan peningkatan sebesar 98%.
3. Suasana kegiatan pembelajaran anak dari hasil observasi anak terlibat aktif dan guru mampu menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media yang sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran.

Saran

Dari hasil pelaksanaan penelitian kegiatan pembelajaran melalui permainan *stick* angka ini terdapat beberapa saran yang dapat diajukan yakni :

1. Bagi anak TK agar memotivasi diri untuk berani melakukan dan mencoba sendiri dirumah hal-hal yang dipelajarinya ditaman kanak-kanak. Hal ini untuk melatih kemampuan anak dalam berhitung.
2. Bagi guru TK disarankan hendaknya menciptakan sebuah bentuk tugas yang menyenangkan bagi anak.
3. Bagi Kepala sekolah TK disarankan agar dapat memperhatikan, mendukung dan memberikan fasilitas untuk membantu upaya guru dalam membantu perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Anggani, Sudono, MA. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.

Hurlock B. Elisabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

Moeslichatoen, R. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka.

Mujidto, AK. 2007. *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.

Winda Gunarti Lilis Suryani, Azizah Muis. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

www.masinosinaga.com/id. 2015. *kamus-inggris-indonesia.* Terjemahan-daristick