PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK (TK) ZHAFIRA GEDANGAN SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh :

Maisarah Lestari

D78214028

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

JANUARI 2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah in:

Nama	: Maisarah Lestari
NIM	: D78214028
Jurusan/Program Studi Fakultas	: Pendidikan Islam/Pendidikan Islam Anak Usia Dini/ Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri: bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 22 Desember 2018

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL
175C1AEF917934139
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Maisarah Lestari

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh

Nama : Maisarah Lestari

NIM : D78214028

Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK (TK) ZHAFIRA GEDANGAN SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 23 Desember 2018

Pembimbing I	Pembimbing II
Al-Quddus Nofiandri Eko Sucipto Dwijo, Lc, MHI	**Yahya Aziz, M.Pd.I**
NIP.197311162007101001	**NIP. 197220829199903100**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Maisarah Lestari yang berjudul "PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK (TK) ZHAFIRA GEDANGAN SIDOARJO" ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi:

Surabaya, 30 Januari 2019

Mengesahkan

Fakultas Tabiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Suanan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I

NIP. 196301231993031002

Penguji I

Irfan Tamwifi, M.Ag

NIP. 197001022002011005

Penguji II

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd

NIP: 197307222005011005

Penguji III

Al Quddus Nofiandri Eko Sucipto Dwijo, Lc, MHI

NIP. 19731116200701001

Penguji IV

Yahya Aziz, M.Pd.I

NIP: 19722082919990310

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Maisarah Lestari
NIM : D78214028
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Dasar Islam (PIAUD)
E-mail address : lestarimaisarah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
■ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga
Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak (TK) Zhafira Gedangan Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Februari 2019

Penulis

(Maisarah Lestari)

ABSTRAK

Lestari, Maisarah. 2018. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak (TK) Zhafira Gedangan Sidoarjo.* Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Ampel Surabaya.Dosen Pembimbing : Al-Quddus Nofiandri Sucipto Dwijo, Lc, MHI dan Yahya Aziz M.Pd.I

Kata Kunci : Media Permainan Ular Tangga, Kemampuan Berhitung

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kesulitan anak kelompok A1 dalam melakukan kegiatan berhitung di Taman Kanak-Kanak (TK) Zhafira Gedangan Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar anak dalam kegiatan berhitung menunjukkan bahwa anak yang tidak tuntas sebesar 50% (Mulai Berkembang) dan 31,25% belum berkembang).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan penggunaan media permainan ular tangga dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung setelah penggunaan media permainan ular tangga pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak (TK) Zhafira Gedangan Sidoarjo.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin. Penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Pada siklus I, II dan III terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan (tindakan), observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, penilaian non tes dan dokumentasi. Teknik analisis pada penelitan ini menggunakan analisis deskripsi kualitatif.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) penggunaan media permainan ular tangga berkembang sangat baik pada siklus III dengan menggunakan media permainan ular tangga dan ditambah dengan media poster angka. Hal ini dapat dilihat pada hasil observasi guru pada siklus I meningkat dari 50% (Cukup) menjadi 62,5% (Baik) dengan sangat baik pada siklus III yaitu 93,75%. Sama halnya dengan aktivitas anak juga meningkat dari siklus I sebesar 52,63 (Mulai Berkembang) menjadi 64,47 (Berkembang Sesuai Harapan) dan Berkembang Sangat Baik pada siklus III yaitu 80,26. Ini semua dikarenakan guru lebih bisa memperhatikan semua anak dan tidak membeda-bedakan kondisi anak di dalam kelas. Sehingga semua anak mendapatkan pengajaran yang sama pada siklus III. 2) Adanya peningkatan kemampuan berhitung setelah diterapkan media permainan ular tangga terlihat dari hasil ketuntasan anak melakukan kegiatan berhitung berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa hasil prasiklus sebesar 26,87 (Mulai Berkembang), pada tahap siklus I sebesar 45,93 (Mulai Berkembang), siklus II 56,40 (Berkembang Sesuai Harapan) dan pada siklus III menjadi 72,03 (Berkembang Sangat Baik) dan telah memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL .....

HALAMAN JUDUL.....i

HALAMAN MOTO ii

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....iii

PENGENSAHAN TIM PENGUJI.....iv

ABSTRAK v

KATAPENGANTAR vi

DAFTAR ISI.....vii

DAFTAR TABEL.....xi

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR RUMUS xiv

DAFTAR DIAGRAM.....xv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. LatarBelakang 1
B. RumusanMasalah 8
C. Tindakan Yang Dipilih.....8
D. TujuanPenelitian 9
E. LingkupPenelitian 9
F. ManfaatPenelitian 10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. PenelitianTerdahulu 11

BAB II KAJIAN TEORI..... 14

A. PerkembanganKognitifAnakKognitif 14
1. PerkembanganKognitifAnakUsia 4-5 Tahun 15
2. IndikatorPerkembanganKognitifAnakUsia 4-5 Tahun 17
B. KemampuanBerhitungAnakUsia Dini 18
1. PrinsipBerhitungAnakUsia Dini 22
2. TahapanBerhitungAnakUsia Dini 24
3. TujuanBerhitungBagiAnakUsia Dini 25
4. ManfaatPembelajaranBerhitung 27
C. BermaindanPermainanAnakUsia Dini 29
1. PengertianBermainBagiAnakUsia Dini 29
2. FungsidanManfaatBermainBagiAnakUsia Dini 30
D. Media 32
1. Pengertian Media Pembelajaran 33
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 34
3. Manfaat Media Pembelajaran 35
4. Media PermainanUlarTangga 37
5. Langkah-LangkahMenggunakan Media PermainanUlarTangga 38
6. KelebihandanKekurangan Media PermainanUlarTangga 40

BAB III METODE PENELITIAN 41

A. MetodePenelitian 41
B. *Setting* PenelitiandanKarakteristikPenelitian 46
C. Variabel yang Diselidiki 48
1. Variable *Input* 48
2. Variable Proses 48
3. Variable *output* 48

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. RencanaTindakan 49
1. Siklus I 49
2. Siklus II 51
E. Data dan Cara Pengumpulannya 54
1. Data 54
2. Cara Pengumpulan Data 55
F. Analisis Data 63
1. AnalisisKetuntasan 64
G. IndikatorKinerja 68
H. Tim PenelitidanTugasnya 69

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 71

A. HasilPenelitian 71
1. PraSiklus 71
2. TahapSiklus I 76
3. TahapSiklus II 101
4. TahapSiklus III 128
B. Pembahasan 151
1. Proses KegiatanPembelajaranMenggunakan Media UlarTangga 151
2. KemampuaanBerhitungAnakMenggunakan Media UlarTangga 153

BAB V PENUTUP 159

A. Kesimpulan 159
B. Saran 160

DAFTAR PUSTAKA 161

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN 165

RIWAYAT HIDUP 166

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

LAMPIRAN 167

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

2.1 Indikator Perkembangan Kognitif 4-5 Tahun (Mengenal Bilangan) .. 17
2.2 Kurikulum 2004 Standar Kompetensi RA 19
3.1 Instrumen Observasi Aktivitas Guru..... 56
3.2Instrumen Observasi Aktivitas Anak 57
3.3Pedoman Wawancara Untuk Guru Sebelum Penelitian..... 59
3.4 Pedoman Wawancara Untuk Guru Sesudah Penelitian 59
3.5 Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung Anak..... 60
3.6 Kriterian Penilaian Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga..... 61
3.7 Skala Nilai Rata-Rata Kelas..... 65
3.8 Tingkat Keberhasilan Belajar Berhitung..... 67
3.9 Kriterian Penilaian Observasi Aktivitas Pendidik..... 68
3.10 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Pendidik dan Anak 68
4.1 Hasil Observasi Pra Siklus Kemampuan Berhitung..... 73
4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I..... 81
4.3 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I Pertemuan I 84
4.4 Hasil Belajar Berhitung Anak Siklus I Pertemuan I 85
4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II 93
4.5 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I Pertemuan II..... 96
4.6 Hasil Belajar Berhitung Anak Siklus I Pertemuan II..... 98
4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I 110
4.8Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan I..... 112
4.9Hasil Belajar Berhitung Anak Siklus II Pertemuan I..... 114
4.10Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II..... 122
4.11Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan II..... 125
4.12Hasil Belajar Berhitung Anak Siklus II Pertemuan II..... 126
4.13 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III Pertemuan I..... 134

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.14Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus III Pertemuan I 136
4.15Hasil Belajar Berhitung Anak Siklus III Pertemuan I..... 138
4.16Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III Pertemuan II..... 144
4.17Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus III Pertemuan II 146
4.18Hasil Belajar Berhitung Anak Siklus III Pertemuan II 148

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

3.1 Bagian Ilustrasi Mekanisme PTK 43

3.2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin..... 45

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR RUMUS

Rumus Halaman

3.1 Nilai Akhir 67

3.2 Nilai Rata-Rata 68

3.3 Presentase Ketuntasan Belajar 70

3.4 Penilaian Observasi Aktivitas Pendidik dan Anak 70

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR DIAGRAM

Diagram Halaman

4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru 156

4.2 Hasil Observasi Aktivitas Anak 157

4.3 Perbandingan Peningkatan Hasil Kemampuan Berhitung 158

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya merupakan pendidikan yang dibangun dengan tujuan untuk memberikan fasilitas pada pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pembangunan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu lembaga PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk dapat mengembangkan bakat dan potensi yang ada dalam dirinya dengan optimal. Terdapat beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan saat anak memasuki PAUD, yaitu aspek kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik. Saat memasuki masa sekolah lembaga Pendidikan Anak Usia Dini akan memberikan layanan pembelajaran yang sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak.

Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun[1]. Pada usia ini juga anak disebut sedang dalam masa *golden age*, yaitu masa yang sangat penting dalam kehidupan anak-anak. Karena pada masa ini kematangan fisik dan psikis anak berlangsung yang siap memberikan respon pada stimulus-stimulus yang di dapat dari lingkungan sekitarnya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi salah satu bagian penting untuk menerima stimulus positif saat anak dalam masa *golden*

[1]Suyadi, Maulidya (2013). *Konsep Dasar PAUD.* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya) 18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

age. Dalam pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan pentingnya kedudukan PAUD dalam dunia pendidikan[2]. Dalam pasal tersebut dinyatakan bahwa PAUD merupakan salah satu wadah yang dapat membantu membina anak agar lebih siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Konsep Islam tentang pendidikan anak usia dini bersifat sistemik, yaitu konsep yang ada di dalamnya terkandung beberapa komponen: visi, misi, tujuan, dasar, prinsip, kurikulum, pendidik strategi proses belajar mengajar, institusi, sarana prasarana, pembiayaan, lingkungan, dan evaluasi, yang antara memiliki hubungan antara satu komponen dan komponen lainnya[3]. Salah satu misi pendidikan anak usia dini dalam perspektif Islam adalah menumbuhkan, mengarahkan, membina dan membimbing seluruh potensi dan kecerdasan anak, intelektual, spiritual, spasial, kinestesis, sosial, etika, dan estetika[4]. Anak dilahirkan dalam keadaan suci dan belum memiliki pengetahuan , kemudian anak mendapatkan pengetahuan dan lingkungan saat ia dibesarkan, yaitu keluarga. Setelah keluarga maka anak dapat memperolah pendidikan dari bangku sekolah awal yaitu Taman Kanak-Kanak. Di Taman Kanak-Kanak (TK) anak dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas. Sebagaimana

[2]Suyadi, Maulidya. *Konsep Dasar PAUD.* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013) 18
[3]Abuddin Nata. *Kapita Selekta Pendidikan Islam.* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012) 139
[4]Ibid,. 139

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

firman Allah dalam surat An-Nahl ayat 78:

وَٱللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّنۢ بُطُونِ أُمَّهَٰتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْـًٔا وَجَعَلَ لَكُمُ ٱلسَّمْعَ وَٱلْأَبْصَٰرَ وَٱلْأَفْـِٔدَةَ ۙ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

”*Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur*[5]”

Tujuan umum didirikannya lembaga PAUD adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab[6]. Jadi sapat disimpulkan bahwa tujuan PAUD adalah untuk memberikan fasilitas pada anak agar siap untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi serta menjadi wadah untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) didirikan sebagai usaha untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak dalam rangka menjembatani pendidikan yang sudah didapatkan di lingkungan rumah dan pendidikan yang ada di sekolah[7].

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, karena dunia fantasi yang mereka punya secara tidak langsung menjadikan anak

[5]Al Quran Terjemahan dari KEMENAG
[6]Suyadi. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014) 24
[7]Ibid 26

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sering bertanya-tanya mengenai hal yang sering mereka pikirkan. Pada fase ini guru dan orang tua memiliki peran yang cukup besar sebagai sumber informasi anak-anak.Anak usia dini merupakan anak yang sedang membutuhkan stimulasi ataupun berbagai upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangannya seperti aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosi, seni, moral dan agama[8]. Aspek-aspek yang ada harus diterapkan pada setiap kegiatan pembelajaran di lembaga PAUD. Hal ini perlu dilakukan karena aspek-aspek tersebut dapat mempermudah anak untuk melanjutkan pendidikan dijenjang selanjutnya.

Pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, baik usia maupun kebutuhan individual anak[9]. Oleh karena itu guru harus mengerti bahwa mengajar anak-anak tidak sama dengan mengajar orang dewasa. Anak usia dini tidak lepas dari dunia bermain maka sebagai guru yang professional harus bisa menyampaikan materi ajar sesuai dengan perangkat pembelajaran dalam keadaan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak-anak.

Pembelajaran anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan[10]. Dalam hal ini peran guru dan orang tua sama-sama penting untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Guru

---

[8] Wiyani Ardy Novan. *Psikologi Perkembangan Anak UsiaDini* (Yogyakarta : Gava Media, 2014) 34

[9]Suyadi, Maulidya (2013). *Konsep Dasar PAUD.* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya) 32

[10]Slamet Lestari, 2012, *"Implementasi Metode Beyond Center & Circle Time (BCCT) di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Rumah Ibu Kecamatan Ngalik Kabupaten Sleman", Impelementasi Metoe Beyond Centre & Circle Time (BCCT),* No. 01/Th VIII/April 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan orang tua harus bisa bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik agar aspek perkemabangan anak berjalan sesuai dengan harapan. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan dengan optimal dalam kegiatan pembelajaran di lembaga PAUD adalah aspek kognitif.

Pemberian stimulus harus dilakukan dengan tepat oleh orang tua dan guru. Salah satu stimulus yang dapat diberikan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak adalah dengan cara bermain sambil belajar. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang penting bagi anak usia dini. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan khususnya perkembangan kognitif.

Belajar berhitung untuk anak-anak sangat penting dilakukan karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak terlepas dari penggunaan matematika atau berhitung. Untuk mengenalkan matematika khususnya kegiatan berhitung pada anak harus dilakukan dengan pendekatan belajar dalam mengajar, salah satunya yaitu belajar dengan menggunakan benda-benda konkrit. Selain itu guru harus bisa membangkitkan dan memelihara minat belajar anak atau peserta didik perlu diciptakan suasana santai saat belajar, memberikan kesempatan bermain dan permainan akan lebih baik jika dikaitkan dengan materi pembelajaran matematika[11]. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran harus dilakukan di lingkungan yang nyaman dan dalam suasana yang menyenangkan, agar target capaian perkembangan kognitif anak sesuai dengan harapan.

[11]Lisnawaty, dkk (1992). *Metode Mengajar Matematika 1.* (Jakarta : PT Rineka Cipta) 73

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Saat ini kegiatan berhitung yang biasa dilakukan di lembaga pendidikan taman kanak-kanak sebagian besar yaitu dengan berhitung pada gambar di LKS yang disediakan oleh guru. Selain itu ada juga yang hanya melakukan berhitung dengan kegiatan yang sederhana seperti menghitung jumlah anak yang hadir di kelas, bahkan ada juga yang hanya dikenalkan dengan tulisan angka di papan tulis. Model kegiatan berhitung seperti ini kurang efektif apabila diterapkan pada anak usia dini, karena anak-anak akan cepat menangkap pembelajaran bila kegiatan yang dilakukan dapat dikaitkan dengan benda-benda konkrit.

Permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan cara berhitung pada anak. Kegiatan berhitung permulaan anak harus melalui beberapa tahapan, yaitu mampu mengenal angka, menyebutkan angka, dan mengurutkan angka yang pada akhirnya anak akan mampu melakukan berhitung secara sederhana dengan benar[12].

Dalam hal ini guru harus bisa melakukan kegiatan mengajar berhitung pada anak sesuai dengan tahap-tahap tersebut. Menurut Sriningsih permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif ,bahasa dan sosial[13]. Stimulus yang dapat diberikan pada keterampilan kognitif–matematika yang terstimulasi yaitu agar anak dapat

[12]Tiara Raysia, Skripsi : *"Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada AnakUsia 5-6 Tahun Di Tk Tunas MelatiBandar Lampung Ta 2015/2016"* (Lampung : Universitas Lampung, 2016), 3
[13]Ibid, 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat membantu mengoptimalkan kemampuan berhitung pada anak.

Sedangkan yang terjadi di lapangan peneliti menemukan bahwa kemampuan berhitung anak belum cukup baik. Hal tersebut dilihat dari proses belajar di kelas kelompok A1 TK Zhafira dimana 75% anak-anak belum bisa melakukan kegiatan berhitung. Guru kelompok A1 melakukan kegiatan berhitung hanya dengan menggunakan media yang ada di dalam kelas, contohnya 1 pensil ditambah dengan 1 pensil menjadi 2 pensil. Anak kelompok A1 juga belum bisa menyebutkan urutan angka dan berhitung1-20. Selain itu ada juga anak-anak yang bisa menyebutkan angka namun belum bisa menunjukkan angka yang disebutkan. Dari masalah tersebut maka akan kesulitan jika mengajak anak untuk melakukan kegiatan berhitung dengan menggunakan angka. Guru kelas kelompok A1 juga belum pernah menerak menerapkan kegiatan berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **"Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Ular Tangga pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (TK) Zhafira Gedangan Sidoarjo"** .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu:

1. Bagaimana proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Zhafira?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung setelah menggunakan media permainan ular tangga pada anak usia 4-5 tahun di TK Zhafira?

C. Tindakan Yang Dipilih

Tindakan yang dipilih adalah pemecahan masalah yang digunakan dalam PTK ini, yaitu penerapan pembelajaran berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga. Dengan menggunakan media ini diharapkan kemampuan berhitung akan meningkat. Serta menjadikan peserta didik lebih semangat lagi untuk mengikuti kegiatan belajar di kelas, khususnya pada kegiatan belajar berhitung. Maka peneliti mengajak peserta didik belajar dengan langkah-langkah yang menyenangkan, menarik serta membangkitkan antusias peserta didik.

Penelitian Tindak Kelas (PTK) ini direncanakan dengan menggunakan siklus PTK yaitu setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan *(planning)*, tindakan *(action)*, pengamatan *(observation)*, dan refleksi *(reflection).*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Zhafira.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung setelah menggunakan media permainan ular tangga pada anak usia 4-5 tahun di TK Zhafira.

E. Lingkup Penelitian

Agar hasil penelitian ini lebh mendalam dan permasalahan yang dikaji tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Subjek penelitian hanya anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Zhafira dengan jumlah 16 anak, yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.
2. Penelitian ini terbatas pada penggunaan media permianan ular tangga dengan materi pengenalan angka 1-20 pada anak usia 4-5 tahun.
3. Indikator penilaian dalam mengenal angka 1-20
   a. Mengenal angka 1 sampai 20 secara bertahap
   b. Menghitung 1 sampai 20
   c. Membandingkan besar kecilnya angka 1 sampai 20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Menyebutkan hasil penambahan dengan dadu ular tangga angka 1-20

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para guru, anak, peneliti selanjutnya dan peneliti. Adapaun manfaat-manfaat tesebut adalah:

1. Manfaat Teoritis
   a. Untuk memberikan informasi tentang teori berhitung melalui media permainan ular tangga.
   b. Untuk memberikan informasi tentang teori bimbingan yang tepat pada anak yang mengalami kesulitan berhitung.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Guru

      Guru dan pihak sekolah dapat memperoleh informasi tentang cara belajar berhitung melalui menggunakan media permainan ular tangga

   b. Bagi Anak

      Adanya media permainan ular tangga membuat anak menjadi lebih tertarik, memiliki minat dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Serta dapat meningkatkan kemampuan berhitung sesuai dengan perkembangan dan pengalaman belajarnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain dapat memperoleh informasi dan refrensi mengenai cara belajar berhitung melalui menggunakan media permainan ular tangga.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak ataupun kemampuan pada aspek lainnya sesuai dengan hasil penelitian ini yang nantinya menjadi bekal untuk megajar ketika sudah menjadi seorang guru.

G. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi yang dibuat oleh Tiara Raysa di Universitas Lampung dengan judul *"Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Melati Bandar Lampung"* yang mengamati tentang kemampuan berhitung dan menyebutkan bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Bangsa, kemampuan anak untuk mencocokkan angka dengan benda, dan kemampuan anak untuk melakukan operasi pertambangan dan pengurangan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *pre-eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest design.* Sampel pada penelitian ini berjumlah 14 anak dengan menggunakan teknik *purposive*sampling sedangkan teknik analisis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

data yang digunakan adalah uji korelasi*product moment* dengan teknik pengumpulan data berupa observasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak.

2. Artikel e-jurnal yang dibuat oleh Ummi Maslahah yang berjudul *"Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa."* Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan metode pembelajaran media permainan ular tanggaraksasa di TK TA 1 Keletdalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, dan untuk mengetahui prosentase perubahan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media permainan ular tangga raksasa dibadingkan dengan menggunakan cara konfensional. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindak Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualistatif. Subyek penelitiannya adalah anak didik TK A 1 Kelet Kec. Keling Kab. Jepara, dengan jumlah anak didik 30 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara observasi dan evaluasi. Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, danpenarikan kesimpulan. Penelitian dilakukan pada bulan Agustus selama 30 hari di TK tersebut. Hasil dari penelitian itu adalah terjadi peningkatan hasil evaluasi belajar setelah diterapkan strategi permainan ular tangga raksasa yang menunjukkan kenaikan minat belajar anak dengan metode tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Skripsi yang dibuat oleh Winda Nur Zulfa di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul *"Efektivitas Permainan Ular Tangga Matematika Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III MI Sultan Agung."* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan ular tangga matematika baik secara kuantitatif maupun kualitati. Secara kuantitatif dilihat dari peningkatan kemampuan berhitung siswa, sedangkan secara kualitatif dilihat dari sikap siswa selama pembelajaran matematika berlangsung. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu *(quasi experiment).* Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas III MI Sultan Agung yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III sebagai kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mode ts, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan "uji t". Dari hasil penelitian secara kuantitatif menunjukkan bahwa ada kenaikan nilai rata-rata pada kelas eksperimen, dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Sedangkan hasil penelitian secara kualitatif menunjukkan adanya ketertarikan siswa kelas eksperimen terhadap pembelajaran matematika dengan permainan ular tangga matematika ini lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Sujiono anak usia dini adalah anak yang termasuk dalam kelompok usia 0 bulan sampai 6 tahun[1]. Pada tahap ini anak memiliki kemampuan kognitif yang mampu mengolah informasi. Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan pada manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya[2]. Seiring dengan meningkatnya kemampuan anak untuk mengenal lingkungan, kemampuan bertanya anak dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh orang dewasa pun semakin baik. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan yang pesat pada kognitif anak sehingga menjadikan anak semakin kratif dan imajinatif.

Menurut Pieget sejak usia dini anak sudah mampu membangun pengetahuan dan mengembangkan kemampuan kognitifnya sendiri. Pieget juga meyakini bahwa pemikiran seorang anak berkembang melalui serangkaian tahap pemikiran dari masa bayi hingga masa dewasa[3].

Dari penjabaran pengertian kogntif diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah semua aktivitas mental yang

---

[1]Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.* (Medan : Perdana Publishing, 2016), 34
[2]Desmita, *Psikologi Perkembangan.*(Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), 103
[3]Ibid,. 104

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melibatkan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengelolaan informasi yang memungkinkan anak untuk memperoleh pengetahuan.

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Piaget menyebutkan bahwa perkembangan kognitf anak terdiri dari empat tahap yaitu[4]:

a) Tahap sensorimotorik (0-2 tahun)
b) Tahap praoperasional (2-7 tahun)
c) Tahap operasional konkrit (7-11 tahun)
d) Tahap operasional formal (11-15 tahun)

Dari tahap-tahap yang disebutkan di atas maka dapat diketahui anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap praoperasional , tahap perkembangan anak dibagi menjadi dua sub tahap yaitu fungsi simbolis yang terjadi pada usia 2-4 tahun dan sub tahap pemikiran intuitif yang terjadi pada usia 4-7 tahun.

Dari pendapat di atas maka dapat diketahui anak usia 4-5 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional dengan sub tahap pemikiran intuitif[5]. Pada sub tahap pemikiran intuitif ini pieget mengidentifikasikan beberapa karakteristik, diantaranya[6]:

a) Anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu semua jawaban atas semua pertanyaan

[4]Santrock, *Life-Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid 1.* (Jakarta : Penerbit Erlangga, 2007), 47
[5]Ibid,. 228
[6]Ibid,. 228

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Cara berpikir anak lebih bersifat intuitif dari pada logis. Maksudnya, anak mengatakan mengetahui sesuatu tetapi mengetahuinya tanpa menggunakan pemikiran yang rasional.

c) Kurangnya keterampilan konservasi, baik konservasi benda cair, konservasi jumlah, bahan, panjang, isi, dan bidang.

d) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dari beberapa pertanyaan yang diajukan

e) Aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentan atensi yang pendek

f) Memiliki daya ingat yang baik.

Karakteristik perkembangan kognitif pada tahap praoperasional diantaranya adalah[7]:

a) Cara berpikir anak bersifat konkrit

b) Anak sudah mampu menghubungkan sebab-akibat yang tampak secara langsung

c) Anak memiliki cara berfikir yang bersifat transduksi, yaitu pengambilan keputusan dengan menghubungkan benda-benda yang baru dipelajari berdasarkan pengalaman berinteraksi dengan benda-benda sebelumnya

d) Anak masih asih sulit membuat generalisasi atau menarik kesimpulan

e) Kurangnya keterampilan konservasi

[7]Ibid,. 228

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Karakteristik perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun sangat beragam, salah satunya yaitu dapat memecahkan masalah dan berfikir secara logis sesuai dengan usianya. Merujuk pada Konsep Perkembangan PAUD Non Formal, Pusat Kurikulumny pada *checklist* indikator perkembangan anak usia 4-5 tahun yang terdapat pada aspek perkembangan kognitif dengan kompetensi dasar dapat mengenal bilangan. Indikatornya antara lain[8]:

Tabel 2.1
Indikator Perkembangan Kognitif (mengenal bilangan) Anak Usia 4-5 Tahun

Kompetensi Dasar	Indikator
Dapat mengenal bilangan	1. Membilang/menyebut urutan bilangan minimal 1 sampai 10
	2. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 6)
	3. Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-6
	4. Mengenal konsep banyak, sedikit, lebih-kurang, sama-tidak sama
	5. Menghubungkan/memasangkan lambing bilangan dengan benda-benda sampai 6 (anak disuruh menulis)
	6. Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit
	7. Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kumpulan benda)
	8. Menyebutkan hasil pengurangan (memisahkan kumpulan benda) dengan benda sampai 6

[8]*Checklist Indikator Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun* (Jakarta : Pusat Kurikulum Diknas, 2007), 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Anak usia 4-5 tahun telah memiliki kemampuan dasar tentang matemtika. Kemampuan dasar ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam konsep bilangan dan menghitung, bahkan pada usia ini ada anak yang sudah pandai berhitung secara sederhana. Hal ini terjadi karena anak sedang berada pada tahap praoperasional yaitu masa perkembangan kognitif yang ditandai dengan berfungsinya kemampuan simbolis, kemampuan berfikir aktif dan berpusat pada cara pandang anak itu sendiri atau biasa di kenal dengan sebutan egosentris[9]. Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan yang sangat tepat untuk membantu mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak, karena pada usia TK anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan sekitarnya. Saat memasuki sebuah lembaga pendidikan setiap anak memiliki bakat dan kemampuan yang berbeda-beda. Hal ini yang menjadi tantangan untuk pendidik saat menyampaikan materi ajar agar bisa dipahami oleh peserta didiknya.

Program pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini khususnya pada jenjang Taman Kanak-Kanak memiliki tujuan untuk mengenalkan anak pada penggunaan hitungan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kurikulum Standar Komptensi Taman Kanak-Kanak terdapat

[9]Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.* (Medan : Perdana Publishing, 2016), 142

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materi berhitung yang dapat diterapkan pada anak usia dini. Materi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut[10]:

Tabel 2.2

Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK/RA

KOMPETENSI DASAR	HASIL BELAJAR	INDIKATOR
- Anak mampu memahami konsep sederhana - Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	- Anak dapat memahami bilangan	• Membilang, menyebut urutan bilangan bilagan dari 1-20 • Membilang, (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 • Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda • Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan hingga 10 dengan benda-benda (anak tidak disuruh menulis) • Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang smaa jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit • Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10 • Memperkiran urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga poin yang berurutan, merah, putih, dan biru • Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda

Indikator yang digunkan dalam kegiatan pembelajaran di kelompok A1 TK Zhafira adalah:

a. Menyebut dan membilang 1-20

[10] Depdiknas, 2004:22-23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Memahami lambang bilangan

c. Memahami penjumlahan dengan benda-benda

d. Memahami pengurangan dengan benda-benda

Menurut Munandar kemampuan adalah daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan yang dilakukan berulang-ulang[11]. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan ialah suatu kesanggupan yang dimiliki oleh setiap anak yang diperoleh sejak anak baru lahir atau latihan yang rutin dilakukannya.

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda, karenanya pendidik harus mampu memfasilitasi kemampuan yang dimiliki oleh anak sesuai dengan bidangnya agar mereka dapat mendapatkan manfaat dari kemampuan tersebut di masa depan. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dengan baik adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan salah satu potensi yang dimiliki oleh anak dalam bidang matematika.

Menurut Nining Sriningsih kegiatan berhitung pada anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta.[12] Maksudnya anak usia dini dapat menyebutkan urutan bilangan tetapi mereka tidak dapat menguhubungkannya dengan benda-benda konkrit yang ada di sekitarnya. Pada usia 4 tahun mereka dapat

[11]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya.* (Jakarta : Kencana, 2011), 97

[12]Nining Sriningsih, *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini.* (Bandung : Pustaka Sebelas, 2008),63

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5 tahun sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus[13].

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam bidang matematika. Belajar berhitung dapat dilakukan oleh anak dengan g berbagai kegiatan, contohnya kegiatan mengurutkan bilangan dan mengenal jumlah benda konkrit yang ada di sekitarnya. Kegiatan berhitung harus dikenalkan pada anak sejak usia dini karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dari dunia matematika. Perkenalan berhitung pada anak dapat dilakukan dengan media pembelajaran yang dapat mendukung semangat belajar pada anak.

1. Prinsip Berhitung Anak Usia Dini

Pengerjaan (operasi) hitung dalam matemaika akan selalu menggunaka tanda-tanda pemisah (notasi) dari kelas satu sampai ke sekolah lanjutan[14]. Oleh karena itu perlu adanya usaha yang dilakukan oleh guru untuk membantu anak memahami himpunan dengan baik. Prinsip berhitung digunakan sebagai acuan agar setiap pendidik atau guru mengetahui karakteristik anak dan saat kegiatan pembelajaran target yang ingin dicapai sesuai dengan kebutuhan anak[15]. Dengan demikian maka anak akan mengikuti kegiatan berhitung dengan

[13]Ibid,. 63
[14]Lisnawati, dkk, *Metode Mengajar Matematika 1.* (Jakarta : Rineka Cipta, 1992), 95
[15]Tiara Raysia, "*Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada AnakUsia 5-6 Tahun Di Tk Tunas MelatiBandar Lampung Ta 2015/2016"*, Laporan Penelitain(Lampung : Universitas Lampung, 2016), t.d,. 15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

senang dan usaha mengenalkan kegiatan berhitung yang dilakukan oleh guru menjadi lebih bermakna.

Dalam buku Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini karya Khadijah, Depdiknas mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak yaitu, permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan mengarahkan anak menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks[16].

Menurut Yew prinsip mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya[17]:

a) Membuat pembelajaran yang menyenangkan untuk anak
b) Mengajak anak terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran
c) Membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan kegiatan berhitung
d) Guru harus bisa menghargai kesalahan anak dan tidak memberikan hukuman pada anak
e) Guru harus menyampaikan materi dengan hanya fokus pada apa yang akan dicapai oleh anak

[16]Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.* (Medan : Perdana Publishing, 2016), 146
[17]Ibid,. 146

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari prinsip-prinsip berhitung di atas, dapat disimpulkan prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak melalui kegiatan bermain yang diberian secara bertahap, menyenangkan bagi anak, dan anak diberi kebebasan untuk terlibat langsung saat menyelesaikan kegiatan berhitung.

2. Tahapan Berhitung Anak Usia Dini

Para ahli yang mendalami dunia anak mengatakan bahwa anak-anak bukan orang dewasa kecil, melainkan anak kecil yang senang dengan kegiatan bermain-main. Maka seharusnya kegiatan berhitung yang dilakukan oleh anak usia dini tidak bisa dilakukan dengan spontan seperti yang dilakukan oleh orang dewasa. Dengan kata lain anak dapat melakukan kegiatan berhitung dengan cara bermain sambil belajar agar anak tidak merasa dipaksa untuk belajar. Pengenalan kegiatan berhitung pada anak usia dini harus dilakukan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya.

Pada buku Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini karya Khodijah, Depdiknas mengemukakan bahwa berhitung di Taman Kanak-Kanak seharusnya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang[18].

a) Penguasaan Konsep

[18]Ibid,. 146

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahap ini anak akan dikenalkan pada konsep dengan menggunakan benda-benda nyata, seperti mengenalkan warna, bentuk sebuah benda, dan menghitung bilangan.

b) Tahap Transisi

Pada tahap transisi ini anak akan diarahkan untuk mengenal dari benda-benda konkrit ke benda yang abstrak. Dengan kata lain pada tahap ini akan dilakukan proses peralihan pemahaman dari benda-benda konkrit menuju pemahaman secara abstrak.

c) Tahap Pengenalan Lambang

Setelah anak memahami secara abstrak maka langkah selanjutnya adalah guru dapat mengenalkan pada tingkat penguasaan konsep bilangan dengan cara meminta anak menyelesaikan soal-soal penjumlahan dan pengurangan.

Pengenalan berhitung pada anak dapat dilakukan dengan tahapan penguasaan konsep yang dimulai dengan cara menghitung jumlah benda nyata yang ada di sekitarnya, pengenalan dari benda ke lambing bilangan, kemudian tahap terakhir yaitu menggunakan lambang bilangan untuk menunjukkan jumlah benda. Dengan melakukan tahap-tahap tersebut maka dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak secara optimal.

3. Tujuan Berhitung Bagi Anak Usia Dini

Kegiatan berhitung bagi anak TK dapat memotivasi anak untuk mengembangkan konsep diri, melatih kedisiplinan dan dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyelesaikan masalah yang terjadi di sekitarnya sehingga anak lebih siap untuk mengikuti kegiatan belajar berhitung pada jenjang pendidikan selanjutnya. Belajar berhitung sejak usia dini sangat perlu dilakukan karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak akan lepas dari kegiatan berhitung yang merupakan bagian dari matematika. Karena kegiatan berhitung tidak hanya dilakukan di sekolah,berhitung juga dilakukan di tempat-tempat umum seperti di pasar dan kantor. Maka dari itu mengenalkan dunia berhitung sejak dini sangat penting dilakukan.

Di dalam buku Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini karya Khodijah, Depdikans mengemukakan tujuan berhitung di Taman Kanak-Kanak dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak yaitu untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks[19]. Sedangan tujuan khusus belajar berhitung di Taman Kanak-Kanak yaitu[20]:

a) Anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang ada di sekitar
b) Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan

[19]Ibid,. 144
[20]Ibid,. 145

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi

c) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya

d) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan

Sedangkan menurut Paget tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya[21].

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan berhitung untuk anak usia dini adalah untuk mengembangkan kemampuan anak pada bidang matematika agar anak memiliki konsep berpikir yang logis, memiliki sikap ketelitian, konsentrasi dan dapat mengembangkan kemampuannya untuk melanjutkan pendidikan ke jejang yang lebih tinggi.

[21]Tiara Raysia, *"Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada AnakUsia 5-6 Tahun Di Tk Tunas MelatiBandar Lampung Ta 2015/2016"*, Laporan Penelitain(Lampung : Universitas Lampung, 2016), t.d,.18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Manfaat Pembelajaran Berhitung

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik atau guru untuk membantu peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar di dalam maupun di luar kelas. Dengan adanya pembelajaran maka pendidik akan membawa siswa dalam suasan belajar yang sesungguhnya dimana ada target capaian yang harus dipenuhi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Kegiatan berhitung pada anak usia dini memiliki menfaat tersendiri. Manfaat umum dari kegiatan belajar berhitung adalah agar anak lebih siap mengikuti pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar. Dalam menerapkan kegiatan belajar berhitung pendidik harus bias membuat suasana pembelajaran yang menarik, nyaman dan menyenangkan bagi anak. Dengan begitu maka anak akan lebih siap dan bersemangat mengikut kegiatan belajar berhitung.

Di jenjang taman kanak-kanak perlu diajarkan dasar-dasar berhitung dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dilakukan agar saat masuk jenjang sekolah dasar anak lebih siap menerima materi matematika dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi dari jenjang sebelumnya. Di taman kanak-kanak kegiatan berhitung dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain menggunakan beberapa media, salah satunya yaitu media permainan ular tangga. Belajar sambil bermain perlu dilakukan di jenjang taman kanak-kanak karena pada usia tersebut anak belum bisa fokus dan mudah bosan jika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendidik menyampaikan materi seperti penyampaian yang dilakukan di tingkat sekolah dasar.

Bermain sambil belajar dengan menggunakan media ular tangga dapat membuat anak semangat mengikuti kegiatan belajar, bahkan tanpa disadari saat anak melakukan permainan anak sedang belajar berhitung. Dengan begitu maka kemampuan dasar berhitung anak akan meningkat sesuai dengan kemampuan dan perkembangannya.

C. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain Bagi Anak Usia Din

Dunia anak usia dini tidak bisa lepas dari dunia bermain.Dengan aktivitas bermain anak dapat memperoleh pengalaman secara langsung, selain itu kegiatan bermain juga dapat mengoptimalkan aspek perkembangan anak. Bermain merupakan suatu tuntutan dan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh anak TK, karena melalui bermain aspek motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai agama, dan sikap hidup akan berkembangan dengan optimal[22].

Menurut Montolalu bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting, karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasa, kreativitas, dan imajinasinya[23]. Melalui aktivitas bermain anak dapat melakukan kegiatan fisik, belajar bergaul

[22]Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak,* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2004), 32

[23]Nining Indriyani, *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Bermain Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita,* Laporan Penelitian (Bandar Lampung : Universitas Lampung, 2016), t.d,. 20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan teman sebaya, melatih hidup positif, serta mengetahui peran berdasarkan gender dan menyalurkan perasaan[24].

Sedangkan menurut Hurlock bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi memenuhi rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir[25]. Kegiatan bermain dilakukan secara suka rela tanpa adanya paksaan dari pihak lain[26].

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting karena dapat memberikan stimulus pada tumbuh kembang anak. Dengan bermain maka seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak harus berdasarkan keinginannya sendiri tanpa ada paksaan dari orang-orang dilingkungan sekitarnya.

2. Fungsi Dan Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bermain sangat penting untuk perkembangan anak TK. Fungsi bermain menurut Hartley Frank dan Goldenson ada 8, yaitu[27]:

a) Anak dapat menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contonya menirukan ibu masak di dapur.
b) Untuk melakukan peran yang ada di kehidupan sehari-hari, contohnya menirukan guru mengajar di kelas, dokter sedang mengobati orang sakit, dan lain sebagainya.

---

[24]Ibid.,t.d,. 20
[25]Ibid., t.d,. 20
[26]Ibid., t.d,. 20
[27]Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak,* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2004),33

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Untuk mencerminkan hubungan antar anggota keluarga dan pengalaman hidup nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah sedang membaca koran, kakak sedang belajar, dan lainnya.
d) Untuk menyalurkan emosi atau perasaan anak seperti memuku kaleng, menepuk-nepuk air, dan lain sebagainya.
e) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan lainnya.
f) Untuk kilas balik tentang kegiatan yang biasa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari seperti menggosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
g) Mencerminkan pertumbuhan, misalnya semakin tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin cepat larinya.
h) Untuk melatih memecahkan masalah dan berbagai solusinya seperti menghias ruangan, menyiapkan makanan untuk pesta ulang tahun.

Sedangkan menurut Hetherington dan Parke bermain memiliki fungsi mempermudah aspek perkembangan kognitif dan sosial anak.[28]Bermain tidak hanya memberikan efek rasa senang dan bahagia bagi anak TK, dengan bermain maka seluruh aspek perkembangan anak akan berjalan secara optimal.

[28]Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak,* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2004),34

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *(medius)* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'[29]. Dalam bahasa Arab media berarti perantara (وَسَائِلُ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan[30]. Menurut Gerlach dan Ely media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap[31]. Dalam hal ini, guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah merupakan bagian dari media. Menurut Sadiman dan kawan-kawan mengungkapkan kata media berasal dari kata *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar[32].

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah benda atau alat yang dapat digunakan menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima informasi.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu aktivitas proses pembelajaran yang dilakukan di dalam maupun di luar kelas, terutama dapat membantu peningkatan prestasi belajar anak. Terbatasnya alat-alat teknologi pembelajaran yang dipakai di kelas

[29]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), 3
[30]Ibid,. 3
[31]Ibid,. 3
[32]Nur Azizah, *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menulis Puisi Kelas III Madraasah Ibtidaiyah Darusslamah Tajinang Malang*.Laporan Penelitian (Malang : Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim, 2016), t.d., 15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi salah satu sebab lemahnya mutu pendidikan selain itu media yang digunakan juga dapat memperngaruhi kemampuan anak memahami materi yang dipelajari.

Menurut Gagne dan Briggs secara ilmiah media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain, buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *Slide*, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer[33]. Sementara itu National Education Association memberikan definisi media pembelajaran sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca[34].

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan perantara berupa bentuk nyata. Selain untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran, media juga dapat digunakan untuk membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh gurunya.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang sering digunakan, diantaranya:

---

[33]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), 4
[34]Ibid,. 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Media visual, adalah media pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dalam proses pembelajaran. Contoh media visual yaitu buku dan poster.

b) Media audio, adalah media pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengar dan hanya mampu mendengarkan suara saat proses pembelajaran berlangsung. Contoh media audio yaitu tape recorder dan radio.

c) Media visual-audio, adalah media pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran dalam kegiatan pembelajaran. Contoh dari jenis media ini adalah film, video, dan televise.

d) Mulitimedia, adalah media yang melibatkan berbagai indera dalam suatu kegiatan pembelajaran. Contoh media ini adalah internet, komputer dan laboratorium[35].

3. Manfaat Media pembelajaran

Dalam buku Media Pembelajaran karya Azhar Arsyad, Kemp dan Dayton mengemukakan pendapat mereka tentang manfaat media pembelajaran, yaitu[36]:

a) Materi yang disampaikan bisa menjadi lebih baku.

b) Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi anak-anak.

---

[35]Nur Azizah, *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menulis Puisi Kelas III Madraasah Ibtidaiyah Darusslamah Tajinang Malang*.Laporan Penelitian (Malang : Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim, 2016), t.d., 15

[36]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1997), 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih interaktif karena anak dapat terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

d) Waktu pembelajaran dapat dipersingkat sehingga memudahkan anak untuk memamhami isi pelajaran yang disampaikan dan jika ada yang belum memahami dapat menggunakan waktu yang tersisa untuk menjelaskan kembali materi yang belum dipahami pada anak-anak.

e) Membantu meningkatkan hasil belajar anak.

f) Pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan waktu yang diinginkan atau diperlukan.

g) Dapat mengurangi beban guru untuk menjelaskan isi pembelajaran secara berulang-ulang pada anak didiknya.

Sedangkan Sudjana dan Rivai dalam buku Media Pembelajaran karya Azhar Arsyad mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu[37]:

a) Kegiatan pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menciptakan motivasi belajar pada anak-anak.

b) Materi ajar akan lebih mudah dipahami oleh anak sehingga akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran.

c) Metode pembelajaran tidak monoton sehingga anak-anak tidak mudah bosan, selain itu dapat membantu guru karena dengan

[37]Ibid,. 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adanya media pembelajaran guru tidak perlu melakukan metode berceramah di depan kelas.

d) Membuat anak-anak lebih sering terlibat dalam pembelajaran melalui kegiatan mengamati, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran dalam prose pembelajaran yaitu:

a) Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media dapat membantu memperjelas materi yang diajarkan oleh guru, sehingga guru tidak lagi harus melakukan metode ceramah selama pembelajaran berlangsung.
b) Dengan adanya media pembelajaran anak terlibat langsung dengan kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga anak lebih mudah memahami isi materi yang diajarkan.
c) Pembelajaran menggunakan media dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

4. Media Permainan Ular Tangga

Ular tangga merupakan permainan berupa papan untuk anak-anak yang dimainkanoleh dua atau lebih orang. Papan permainan ular tangga ini dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak-kotak tersebut digambar tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak yang lainnya. Ular tangga adalah salah satu contoh media pembelajaran yang dapat menstimulus perkembangan kognitif anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berhitung bagi anak usia dini.

Menurut Sriingsih permainan ular tangga dapat diberikan pada anak usia 5-6 tahun untuk memberikan stimulus pada aspek perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial.[38] Stimulus melalui ular tangga pada aspek kognitif yaitu konsep bilangan, mengenal lambang dan urutan bilangan.

Jadi dapat disimpulkan permaianan ular tangga adalah jenis permainan papan yang terdiri dari kotak-kotak angka yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu serta bidak sebagai pemain.

Manfaat dari permaian ular tangga selain sebagai alat bermain juga sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan mengasah logika serta meningkatkan keterampilan anak juga melatih konsentrasi, teliti, dan sabar menunggu giliran.[39] Secara tidak langsung permainan ini juga dapat menstimulus aspek perkembangan kognitif, bahasa dan sosial. Melalui media permaian ular tangga saat proses pembelajaran membuat anak-anak meyakini bahwa belajar adalah hal yang menyenangkan[40].

---

[38]Tiara Raysia, "*Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada AnakUsia 5-6 Tahun Di Tk Tunas MelatiBandar Lampung Ta 2015/2016"*, Laporan Penelitian(Lampung : Universitas Lampung, 2016), t.d,.28

[39]Giniung Luxcyana Hermawati, *"Keaktifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Koperasi Siswa Kelas IV di SDN Gugus Diponegoro,* Laporan Penelitian (Semarang : Universitas Semarang, 2016), t.d,.24

[40]Ibid., t.d,. 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Langkah-Langkah Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Ular tangga merupakan permainan yang menggunakan media berupa papan ular tangga, bidak, dan dadu. Permainan ular tangga dapat melatih kemampuan kognitif anak tentang mengenal lambing bilangan dan berhitung. Dalam penerapannya ular tangga tidak sekedar bermain saja, melainkan terdapat beberapa aturan yang perlu diketahui oleh para pemain. Menurut Sriningsih dalam skripsi Nurul Khotimah, mengemukakan bahwa[41]:

a. Hompipah untuk menentukan urutan pemain
b. Mengocok dan menghitung mata dadu yang keluar
c. Menjalan bidak permaian sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar
d. Melakukan perintah sesuai dengan perintah yang terdapat pada papan ular tangga
e. Pemain yang sampai duluan di finish adalah pemenangnya

Permainan ular tangga memiliki beberapa aturan yang harus dipahami oleh anak, dengan memahami aturan yang ada maka anak mengerti bahwa setiap permainan yang dilakukan memiliki aturan-aturan tertentu. Hal ini juga dapat mengajarkan anak untuk patuh dengan aturan yang berlaku.

[41]Nurul Khotimah, *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Kurnia Bandar Lampung,* Laporan Penelitian (Lampung : Universitas Lampung, 2017), t.d,.22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada penelitian ini peneliti menggunakan papan ular tangga yang dicetak di atas banner yang terbagi menjadi 25 kotak dimana disetiap kotak terdapat angka 1 sampai dengan 25 agar anak dapat belajar mengenal lambing bilangan, berhitung serta urutan angka dari yang terbesar ke yang terkecil. Langkah-langkah belajar berhitung dengan menggunakan media ular tangga yaitu[42]:

a. Permainan dilakukan secara bergantian oleh anak-anak
b. Setiap anak mendapat 4 kali kesempatan melempar dadu
c. Setiap 1 kali permainan dilakukan oleh 2 anak
d. Permainan dimulai dari kotak pertama yaitu kotak yang terdapat angka 1
e. Anak bergiliran melempar dadu dan melangkah sambil berhitung sesuai dengan mata dadu yang muncul
f. Jika anak berhenti pada angka yang terdapat tangga, maka anak bisa langsung naik ke ujung tangga satunya
g. Jika berhenti pada angka yang terdapat ular maka harus turun ke ujung satunya

6. Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Setiap media pembelajaran yang digunakan dan diterapkan oleh pendidik sudah pasti memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri,

[42]Agus Cahyono, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung,* Laporan Penelitian (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta), t.d.32

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

salah satunya yaitu media permainan ular tangga. Menurut Sri Rahayu dalam skripsi Agus Cahyono, kelebihan dari media permainan ular tangga yaitu[43]:

a. Permainan ular tangga ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini karena dalam penerapannya anak dapat terlibat langsung dalam kegiatan permainan
b. Permianan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan
c. Permainan ular tangga ini dapat mengembangkan aspek bahasa anak khususnya dapat menambah kosa kata yang ada di sekitarnya
d. Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak
e. Permainan ini dapat mengembangkan komunikasi dan iteraksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara bersama-sama
f. Permainan ini dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, karena dalam penerapannya menerapkan kekuatan fisik untuk melangka disetiap kotak.

Sedangkan kekurangan dari permainan ular tangga yaitu:

a. Dalam penerapannya membutuhkan ruang yang luas agar anak lebih leluasa saat melakukan kegiatan permainan ini.

[43]Ibid, 33

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Jika anak tidak mengerti aturan main, maka kegiatan belajar sambil bermain tidak berjalan sesuai dengan target.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelian ini peneliti menggunakan Penelitian Tindak Kelas (PTK). Kata penelitian tindak kelas berasal dari bahasa Inggri yaitu *Classroom Action Research,* yang berarti penelitian tindak kelas. Penelitian Tindak Kelas (PTK) merupakana salah satu startegi untuk memecahkan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan keterampilan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Penelitian tindak kelas bersifat terbatas, dalam arti keluasan objek dan sasaran yang menjadi pusat perhatian penelitiannya[1].

Penelitian Tindak Kelas (PTK) meliputi tiga kata, yaitu "penelitian", "tindak", dan "kelas". Penelitian adalah kegiatan mencermati objek, menggunakan aturan metodologi tertent untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat bagi peneliti atau orang-orang yang memiliki kepentingan dalam rangka peningkatan kualitas di berbagai bidang. Tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertent yang dalam pelaksanaannya berbentuk rangkaian/siklus kegiatan. Sedangkan kelas diaritikan sebagai sekelompok siswa yang dalam yang sama dan tempat yang sama menerima pelajaran yang sama

[1]Jasa Ungguh Muliawan, *Penelitian Tindak Kelas,* (Yogyakarta : PT Grava Media, 2018), 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari seorang guru yang sama[2]. Dari pengertian tersebut maka dapat diketahui penelitian tindak kelas merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan oleh pendidik atau guru di dalam kelas dalam rangka untuk memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi sampai masalah tersebut dapat dipecahkan. Dengan menggunakan metode pendelitian tindak kelas dapat memberikan manfaat berupa perbaikan masalah belajar yang dialami oleh anak.

Menurut Nizar dan Dodi dalam buku peneitian tindak kelas karya Jasa Unggulan Muliawan, pada dasarnya mekanisme kerja penelitian tindak kelas memiliki lima tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi, dan evaluasi.[3] Tahap perencanaan adalah tahap dimana peneliti melakukan serangkaian persiapan untuk melakukan penelitian. Tahap pelaksanaan adalah tahap dimana peneliti memulai koordinasi dengan pihak-pihak terkait. Tujuannya adalah untuk mempermudah melakukan penelitian. Tahap pengamatan atau observasi adalah tahap dimana peneliti menerapkan rencana tindakan yang sudah disiapkan. Pada tahap pelaksanaan ini peneliti harus melakukan pencatatan, pengukuran, dan penilaian hasil penelitian menurut standar sesuai dengan kriterian yang telah ditentukan. Tahap selanjutnya adalah tahap refleksi, yaitu tahap pendeskripsian hasil penelitian dalam bentuk

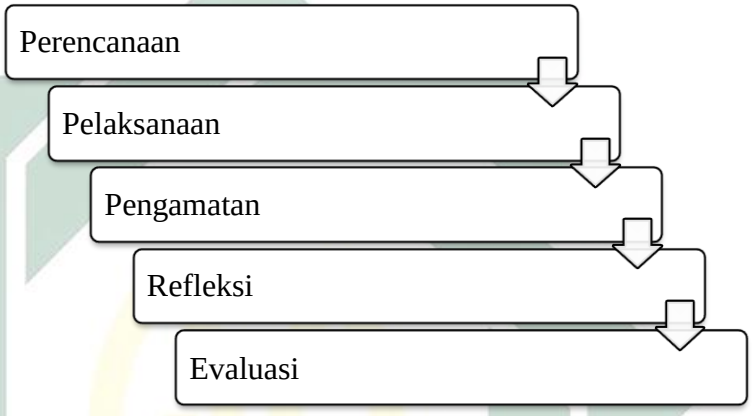
[2]Ekawama, *Penelitian Tindak Kelas,* (Jakarta : Refrensi, 2013), 4
[3]Jasa Ungguh Muliawan, *Penelitian Tindak Kelas.* (Yogyakarta : Penerbit Gava Media, 2018), 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

laporan sementara. Tahap akhir yaitu tahap evaluasi dari kegiatan tindakan yang telah dilakukan.[4]

Apabila digambarkan dalam bentuk ilustrasi, maka tahap-tahap penelitian tindak kelas tergambar dalam bentuk bagan sebagai berikut:

Gambar 3.1 Bagan Ilustrasi Mekanisme PTK



Pada penelitian Penelitian Tindak Kelas (PTK) ini peneliti menggunakan pendekatan eksperimen. Penelitian Tindak Kelas didesain dengan tujuan untuk meneliti objek yang mempengaruhi hasil dari kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. PTK jenis eksperimen biasanya berbentuk pembuktian teori belajar mengajar tertentu yang berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa[5].

Penelitian Tindak Kelas ini dilakukan untuk mencari solusi dari masalah yang ada di daam kelas kelompok A TK Aisyiyah 13 Surabaya. Permasalahan yang terjadi ialah kurangnya kemampuan anak dalam mengenal angka dan berhitung sesuai dengan perkembangan usianya. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki dan

[4]Ibid,. 10
[5]Jasa Ungguh Muliawan, *Penelitian Tindak Kelas.* (Yogyakarta : Penerbit Gava Media, 2018), 74

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan kemampuan belajar mengenal angka dan berhitung dalam kegiatan pembelajaran. Proses perbaikan akan dilakukan secara terus-menerus selamam dilakukan kegiatan penelitian.

Peneliti menggunakan model Penelitian Tindak Kelas dikarenakan penelitian dilakukan dengan adanya kolaborasi antara siswa dan guru, sehingga guru tidak akan meninggalkan tugas mengajar tetapi seperti biasanya mengajar di kelas dengan melakukan penelitian tindak kelas, dengan begitu anak-anak tidak akan merasa diawasi atau diteliti.

Penelitian Tindak Kelas (PTK) memiliki karakteristik yang membedakan dengan penelitian yang lainnya, yaitu[6]:

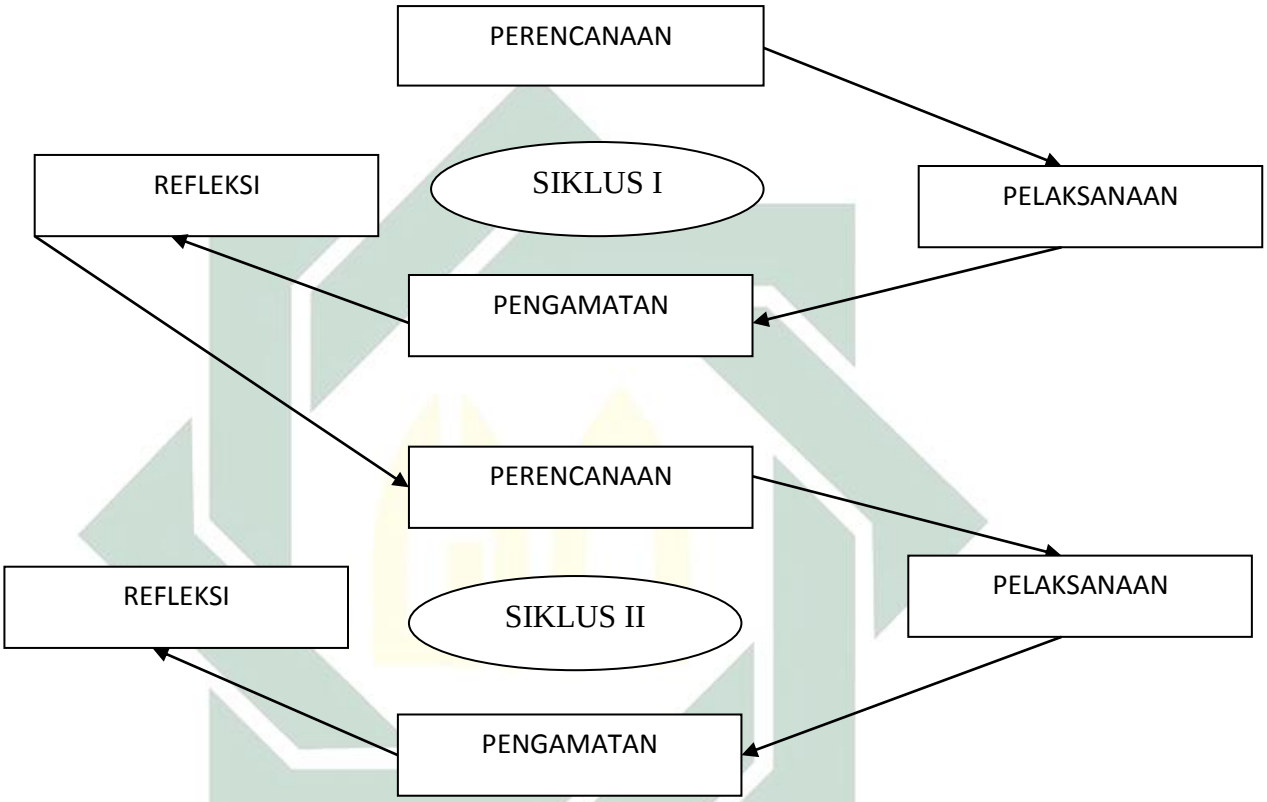
1. Mendiagnosis permasalahan yang ada di dalam kelas, kemudian langkah selanjutnya yaitu mengupayakan untuk mengatasi permasalahan agar dapat meningkatkan mutu pendidikan.
2. Penelitian Tindak Kelas yaitu penelitian yang berkolaborasi. Setiap anggota akan bekerja sama dengan tim secara langsung dengan mengambil bagian dalam pelaksanaan PTK dari tahap awal sampai akhir.
3. Dalam penerapannya PTK menyesuaikan prosedur yang cocok untuk bekerja di dalam kelas.
4. Pemanfaatan data pengamatan dan berperilaku empirik.

Penelitian Tindak Kelas (PTK) ini menggunakan model penelitian dari teori Kurt Lewin. Model penelitian oleh Kurt Lewin ini banyak digunakan

[6]Basrowi dan Suwandi, Prosedur Penelitian Tindakan Kelas, (Bogor:Ghalia Indonesia, 2008), 37

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam kegiatan penelitian tindak kelas. Konsep penelitian yang diterapkan oleh Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu:



Gambar 3.2

Siklus Penelitian Tindak Kelas Model Kurt Lewin

1. Perencanaan *(planning)*

   Pada tahap ini peneliti harus menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan. Pada tahap ini juga akan dijelaskan rencana tentang apa, mengapa, kapan, oleh siapa dan bagaimana tindakan akan dilakukan. Dalam tahap perencanaan ini menentukan titik fokus peristiwa yang perlu diamati kemudian membuat sebuah instrument untuk membantu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti merekam fakta kejadian selama tindakan berlangsung atau solusi dalam bentuk rencana tindakan kelas.

2. Tindakan *(action)*

   Pada tindakan ini, merupakan penerapan dari rancangan tindakan yaitu pertemuan dalam satu siklus ada dua kali pertemuan.

3. Observasi *(observing)*

   Pada tahap ini peneliti akan melakukan pengamatan yang akan dimulai dari mengamati kegiatan anak saat proses pembelajaran dan mengamati pemahaman anak terhadap materi yang telah disampaikan khususnya pada kemampuan berhitung anak.

4. Refleksi

   Tahap yang terakhir yaitu tahap refleksi, yaitu mencatat hasil observasi, mengevaluasi hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran, dan mencatat kelemahan dalam penelitian sebagai bahan dalam menyusun siklus selanjutnya yaitu siklus II.

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Penelitian

1. *Setting* Penelitian

   Setting penelitian ini membahas mengenai tempat penelitian, dan waktu penelitian

   a. Subyek Penelitian

      Subyek Penelitian Tindak Kelas ini adalah kelompok A1 TK Zhafira Gedangan Sidoarjo, tahun ajaran 2018/2019. Subyek

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian ini adalah anak-anak usia 4-5 tahun berjumlah 16 anak, yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

b. Tempat Penelitian

Penelitian Tindak Kelas (PTK) dilakukan di TK/PAUD Zhafira Gedangan Sidoarjo.

Alasan peneliti memilih lokasi penelitian adalah:

1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut
2) Masih rendahnya kemampuang anak dalam berhitung
3) Adanya keterbukaan sekolah dan lingkungan dari kepala sekolah TK/PAUD Zhafira untuk menerima dan bekerja sama dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah
4) Guru kelas kelompok A TK Zhafira siap berkolaborasi untuk melaksanakan penelitian dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak didiknya.

c. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil bulan Juli tahun ajaran 2018/2019 pada saat pembelajaran aktif, karena dalam penerapan Penelitian Tindak Kelas (PTK) terdapat siklus sehingga dibutuhkan waktu berhari-hari untuk melaksanakan penelitian.

d. Karakteristik subyek penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Subyek penelitian tindak kelas yaitu seluruh anak-anak kelompok A1 di TK Zhafira. Jumlah siswa dalam kelas kelompok A1 adalah 16 anak. Penelitian dilakukan di kelas kelompok A1 dikarenakan peneliti sudah mengetahui karakteristik anak-anak kelompok A1 dan guru kelas yang bersedia bekerja sama untuk melakukan Penelitian Tindak Kelas (PTK).

C. Variable yang Diselidiki

Variable-varibel penelitian yang dijadikan titik incar untuk menjawab permasalahan yang ada yaitu:

1. Variabel *Input*

   Variabel input dapat dikembangkan dari hal-hal yang menjadi akar masalah beserta pendukungnya[7]. Dalam penelitian ini variable *input* nya adalah anak-anak usia 4-5 kelompok A di TK Zhafira Gedangan Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019

2. Variabel proses

   Variable proses digunakan pada saat poses berlangsungnya dan berkaitan sangat erat dengan tindakan yang akan dilakukan[8]. Dalam penelitian ini variabel proses yang digunakan adalah media permainan ular tangga.

[7]Samsu Sumadyo, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 76
[8]Ibid, 76

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Variabel*Output*

Variabel*Output*berkaitan dengan evaluasi pencapaian hasil berdasarkan criteria yang telah ditetapkan[9]. Variable *output* dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun.

D. Rencana Tindakan

Dalam buku Langkah Mudah Penelitian Tindak Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru karya Kunandar, Kemmis dan Mc Taggart mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi[10].

Rencana tindakan dalam penelitian yaitu mengenai langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian, berikut ini merupakan tahapan dalam rencana tindakan, yaitu:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

1) Merencanakan pelaksanaan kegiatan berhitung melalui media permainan ular tangga dan membuat perangkat pembelajaran berupa Rencana Kegiatan Harian (RKH)

2) Mempersiapkan fasilitas dari sarana pendukung yang diperlukan di dalam kelas yaitu media permainan ular tangga

[9]Ibid, 77

[10]Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 70

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) .merencanakan strategi dalam pembelajaran dan menyesuaikan tujuan pembelajaran

4) Menyusun instrument penilaian untuk menilai kemampuan berhitung awal pada anak.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan yang telah dirumuskan pada Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan tema dan sub tema yang akan digunakan.

1) Guru menanyakan kabar pada anak-anak
2) Guru mengajak anak untuk menyebutkan angka 1-20
3) Guru mengenalkan pada anak-anak media permainan ular tangga
4) Guru menjelaskan cara bermain ular tangga pada anak-anak
5) Guru mengajak anak-anak untuk ikut secara langsung memainkan ular tangga
6) Guru melakukan tanya jawab tentang permainan yang sudah dilakukan sebagai penilaian dalam bentuk observasi bagaimana hasil kemampuan berhitung anak.

c. Observasi

Pada tahap observasi, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1) Mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Mengamati perilaku anak-anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung

3) Mengamati kejadian yang muncul dalam proses pembelajaran dan membuat dokumentasi kegiatan proses belajar mengajar

d. Refleksi

Pada tahap refleksi guru dan peneliti melakukan analisis dan refleksi dari proses pembelajaran yang telah dilakukan, jika hasil dari siklus I masih belum memuaskan maka guru dan peneliti akan melaksanakan siklus II. Kegiatan pada siklus II yaitu perbaikan dari kegiatan yang sudah dilakukan pada siklus I. Tahapan pada siklus identik dengan siklus pertama yaitu diawali dengan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada tahap ini akan dilakukan refleksi terhadap siklus I dan siklus II. Selain itu juga dilakukan diskusi dengan guru untuk mengevaluasi agar dibuat kesimpulan atas pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

2. Siklus II

Siklus II merupakan perbaikan dari hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti akan melakukan hal-hal sebagai berikut:

1) Merencanakan tindakan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media permainan ular tangga serta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membuat perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran.

2) Mempersiapkan media permainan ular tangga sebagai pengenalan kemampuan berhitung anak.
3) Merencanakan strategi pembelajaran dan menyesuaikan tujuan pembelajaran.
4) Menyusun instrument penilaiann untuk menilai kemampuan berhitung pada anak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan yaitu penerapan media permainan ular tangga pada kemampuan berhitung dan menyesuaikan dengan RPPH yang telah dibuat. Pada tahap pelaksanaan ini terdiri dari:

1) Guru menanyakan kabar anak.
2) Guru menjelaskan apersepsi mengenai hubungan antara materi sebelumnya atau mengaitkannya dengan pengalaman yang dimiliki anak.
3) Guru meminta anak menunjukkn anga yang disebut
4) Guru mengajak anak memainkan media ular tangga agar anak dapat berhitung.
5) Guru melaksanakan tanya jawab tentang angka yang dipijak anak sesuai dengan jumlah mata dadu setelah dilempar, sebagai penilaian dalam bentuk observasi bagaimana kemampuan berhitung anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Observasi

Pada tahap observasi peneliti melakukan kegiatan yaitu:

1) Mengamati secara langsung dengan menerapkan media permainan ular tangga.
2) Mengamati perilaku anak saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
3) Mengamati kejadian yang muncul dalam proses pembelajaran dan mendokumentasikan proses kegiatan belajar mengajar.

e. Refleksi

Data yang diperoleh dari hasil kegiatan pelaksanaan pembelajaran di kelas siklus II dianalisis. Dari hasil analisis akan dijadikan sebagai bahan refleksi, dalam artian merenungkan apa yang terjadi saat kegiatan pembelajaran berlangsung serta kekurangan dan kelebihan saat menerapkan tindakan pembelajaran. Hasil ini yang menentukan keberhasilan dari tindakan yang diterapkan. Refleksi dilaksanakan untuk membuat rencana tindakan baru yang akan dilakukan.

Jika tindakan yang dilakukan pada siklus II belum mendapat hasil sesuai target maka peneliti akan melanjutkan tindakan pada siklus III.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Data

Data adalah segala informasi yang diperoleh dari lapangan selama melakukan penelitian. Pada penenlitian tindak kelas terdapat dua jenis data, yakni data kualitatif dan kuantitatif. Dengan adanya data kualitatif dan kuantitatif dalam pelaksanaan penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran perubahan yang terjadi seperti perubahan kinerja guru atau anak dan perubahan suasana di dalam kelas[11].

a. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk deksirpsi bukan dalam bentuk angka. Dalam penelitian ini data kualitatif dijadikan sebagai data pelengkap dalam proses Penelitian Tindak Kelas. Yang termasuk data kualitatif dalam PTK adalah:

1) Gambaran subyek penelitian yakni TK/PAUD Zhafira, Gedangan Sidoarjo.
2) Materi yang disampaikn dalam Pelitian Tindakan Kelas.
3) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga.
4) Perangkat pembelajaran yang digunakan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar.
5) Aktivitas guru (lembar observasi guru)
6) Aktivitas anak didik (lembar observasi siswa)

[11]Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor:Ghalia Indonesia, 2008), 121.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data atau informasi yang disajikan dalam bentuk angka statistik. Yang termasuk data kuantitatif dalam penelitian ini adalah:

1) Data jumlah anak didik di kelompok A1
2) Data hasil belajar anak didik
3) Data prosentase aktivitas guru dan anak didik

2. Cara Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data itu sangat penting dalam penelitian karena tujuan dari penelitian iitu sendiri merupakan cara untuk memperoleh data. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai beirkut:

a. Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mengamati perilaku dan aktivitas gutu dan anak saat proses pembelajaran berlangsung. Dalama kegiatan observasi ini peneliti akan dibantu oleh wali kalas kelompok A1 TK Zhafira Gedangan Sidoarjo. Teknik ini dilakukan untuk mengukur kemampuan berhitung anak selama melakukan permainan ular tangga. Observasi yang dilakukan ada 2, yakni observasi aktivitas guru selama pembelajaran dan juga observasi aktivitas anak didik selama kegiatan pembelajaran. Untuk melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan anak didik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diperlukan instrument observasi. Adapun instrument observasi aktivitas guru dan anak yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Instrumen Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Guru dan anak berdoa bersama				
2.	Guru mengucapkan salam pembuka				
3.	Guru menanyakan kabar anak				
4.	Guru mengabsen kehadiran anak				
5.	Guru memberikan *ice breaking* sebelum melakukan kegiatan pembelajaran				
6.	Guru mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan tema pembelajaran yaitu menanyakan cirri-ciri binatang melata				
7.	Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai				
Kegiatan Inti					
8.	Guru menunjukkan media permainan ular tangga dan mendemonstrasikannya				
9.	Guru membagi giliran bermain untuk anak				
10.	Guru meminta anak untuk menunjukkan angka sesuai perintah				
11.	Guru meminta anak untuk menulis angka yang disebutkan di papan tulis				
12.	Guru meminta anak untuk bermain ular tangga secara bergantian				
13.	Guru meminta anak untuk berhitung dengan menggunakan media ular tangga				
14.	Guru memberikan *reward* bintang pada anak yang berhasil melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik				
Kegiatan Penutup					
15.	Guru memberikan evaluasi terhadap hasil belajar anak				
16.	Guru membimbing anak untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan				
17.	Guru menyampaikan materi yang akan				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
	dipelajari pada pertemuan selanjutnya				
18.	Guru membimbing anak-anak untuk membaca doa sesudah belajar				
19.	Guru mengucapkan salam pulang				
Jumlah					

Tabel 3.2
Instrument Observasi Aktivitas Anak

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Anak berdoa bersama guru				
2.	Anak menjawab salam				
3.	Anak menjawab kabar dari guru				
4.	Anak memperhatikan guru ketika mengabsen kehadiran anak				
5.	Anak mengikuti kegiatan *ice breaking* yang dicontohkan guru				
6.	Anak menjawab pertanyaan awal jumlah kaki binatang yang ditanya				
7.	Anak mendengarkan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai				
Kegiatan Inti					
8.	Anak melihat dan mendengarkan demonstrasi yang dilakukan guru tentang permainan ular tangga				
9.	Anak berbaris menunggu giliran main				
10.	Anak menyebutkan angka 1-20				
11.	Anak menyebutkan dan menulis angka di papan tulis				
12.	Anak melakukan permainan ular tangga secara bergantian				
13.	Anak melakukan kegiatan berhitung dengan media permainan ular tangga				
14.	Anak mendapatkan *reward* bintang setelah melakukan kegiatan				
Kegiatan Penutup					
15.	Anak memperhatikan saat guru memberikan				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
	evaluasi tentang kegiatan hari ini				
16.	Anak dapat menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan				
17.	Anak memperhatikan saat guru memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya				
18.	Anak membaca doa setelah belajar dan doa pulang				
19.	Anak mengucapkan salam pulang				
Jumlah					

Pengamatan ini dilakukan di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil dari proses pengamatan ini akan dijadikan sebagai bahan refleksi dari pembelajaran yang telah dilakukan. Sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan kegiatan selanjutnya.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang kondisi pembelajaran yang sebelumnya dilakukan oleh wali kelas saat pembelajaran berlangsung. Wawancara juga dapat dilakukan pada saat penelitian dilakukan. Responden dari wawancara ini adalah guru kelompok A1 TK Zhafira Gedangan Sidoarjo. Teknik wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan kemampuan berhitung anak, baik sebelum dan sesudah diberikan tindakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan menggunakan media permainan ular tangga. Berikut instrumen pedoman wawancara dengan guru kelas:

Tabel 3.3
Pedoman wawancara untuk Guru Sebelum Penelitian

Nama Guru Kelas :

Hari/Tanggal :

No.	Teks Wawancara	Jawaban
1.	Berapa jumlah siswa di kelas kelompok A1 TK Zahfira?	
2.	Berapa nilai ketuntasan belajar anak yang diterapkan oleh pihak sekolah untuk semua aspek perkembangan anak?	
3.	Berapa anak yang sudah dapat berhitung angka 1-20 di kelas kelompok A1?	
4.	Apa yang menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan anak dalam berhitung angka 1-20?	
5.	Bagaimana kemampuan anak dalam berhitung angka 1-20?	
6.	Metode atau media apa yang digunakan oleh guru untuk mengasah kemampuan berhitung angka 1-20 pada anak?	
7.	Pernahkah pihak guru atau pihak sekolah menggunakan media permainan ular tangga saat belajar berhitung bersama anak-anak?	

Tabel 3.4
Pedoman Wawancara Untuk Guru Setelah Penelitian

Nama Guru Kelas :

Hari/Tanggal :

No.	Teks Wawancara	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat ibu tentang penerapan media	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Teks Wawancara	Jawaban
	permainan ular tangga untuk kegiatan belajar berhitung bersama anak-anak?	
2.	Menurut ibu apa keuntungan dari penerapan media permainan ular tangga dalam smeningkatkan kemampuan berhitung pada anak?	
3.	Apa saja kesulitan yang di dapat pada saat mengajar berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga?	
4.	Bagaimana kemampuan berhitung anak setelah diterapkan media permainan ular tangga?	
5.	Bagaimana kesan wali kelas tentang kegiatan pembelajaran berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga?	

c. Non Tes

Penilaian menggunakan non tes ini dilakukan untuk mengukur ranah afektif dan psikomotor. Dalam penelitian ini teknik penliaian non tes digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung pada anak. Penilaian yang digunakan berupa penilaian hasil belajar berhitung menggunakan media permainan ular tangga, menghubungkan begian tubuh ular sesuia angka 1-20, dan meronce.

Berikut ini rubrik peniliaian kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.5
Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung Anak

Variable	Sub Varibel	Sub-sub Variabel	Indikator
Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	a. Dapat mengenal bilangan b. Dapat memecahkan masalah sederhana	a. Membilang/menyebut urutan bilangan minimal 1-20 b. Membilang dengan menunjuk benda c. Menyebutkan hasil penambanhan dengan benda d. Menyebutkan hasil pengurangan dengan bendak

Tabel 3.6
Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung Melalui Media Permainan Ular Tangga Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

No.	Indkator	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Menyebut dan membilang angka 1-20	Berkembang Sangat Baik	4	Anak mampu membantu temannya untuk menyebutkan angka 1-20
		Berkembang Sesuai Harapan	3	Anak mampu menyebutkan angka 1-20 dengan sendirinya tanpa bantuan
		Mulai Berkembang	2	Anak mampu menyebutkan angka 1-20 dengan bantuan guru atau teman
		Belum Berkembang	1	Anak belum mampu menyebutkan angka 1-20
2.	Membilang dengan menunjuk benda	Berkembang Sangat Baik	4	Anak mampu membanntu temannya untuk membilang dengan menunjuk benda

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Indkator	Kriteria	Skor	Deskripsi
		Berkembang Sesuai Harapan	3	Anak mampu membilang dengan menunjuk benda tanpa bantuan
		Mulai Berkembang	2	Anak mampu membilang dengan menunjuk benda dengan bantuan teman dan guru
		Belum Berkembang	1	Anak belum mampu membilang dengan menunjuk benda
3.	Menyebutkan hasil penambahan dengan benda	Berkembang Sangat Baik	4	Anak mampu mambantu temannya untuk menyebutkan hasil penambahan dengan benda
		Berkembang Sesuai Harapan	3	Anak mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda tanpa bantuan
		Mulai Berkembang	2	Anak mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda dengan bantuan teman dan guru
		Belum Berkembang	1	Anak belum mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda
4.	Menyebutkan hasil pengurangan dengan menggunakan benda	Berkembang Sangat Baik	4	Anak mampu membanntu temannya menyebutkan hasil pengurangan dengan menggunakan benda
		Berkembang	3	Anak mampu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Indkator	Kriteria	Skor	Deskripsi
		Sesuai Harapan		menyebutkan hasil pengurangan dengan benda tanpa bantuan
		Mulai Berkembang	2	Anak mampu menyebutkan hasil pengurangan dengan benda dengan bantuan teman dan guru
		Belum Berkembang	1	Anak belum mampu menyebutkan hasil pengurangan dengan benda

d. Dokumentsi

Dokumentasi yang dapat mendukung berjalannya penelitian ini meliputi daftar nama anak kelompok A1 sebagai suyek penelitian, selain itu dokomentasi juga meliputi foto-foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto-foto serta rencana kegiatan harian (RKH) saat proses pembelajaran berhitung pada anak kelompok A1 di TK Aisyiyah 13 Surabaya dengan menggunakan media permainan ular tangga sebagai penunjang hasil penelitian.

F. Analisis Data

Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan metode analisis data kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Metode deskripsi kualitatif yaitu data berupa infromasi berbentuk kalimat yang dapat memberikan gambaran tentang kegiatan siswa berkaitan dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tingkat kemampuan memahami materi yang disampaikan (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap model pembelajaran yang baru diterapkan (efektif), aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar, dan sejenisnya[12]. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai-nilai hasil belajar anak berupa data perhitungan sederhana yang diuraikan secara deskriptif. Nilai hasil belajar anak yang telah diisikan dan terkumpul dari setiap anak dihitung perolehan skornya.[13]

1. Analisis Ketuntasan

Untuk analisis tingkat keberhasilan atau presentase ketuntasan belajar anak setelah proses belajar mengajar berlangsung, dapat dilakukan dengan cara memberikan penilaian berupa penilaian produk pada akhir siklus. Analisis ketuntasan belajar dapat dihitung dengan menggunakan rumus statistik sebagai berikut:

a. Penilaian Produk

Penilaian hasil belajar anak didasari oleh 4 aspek yaitu anak mampu menyebutkan/membilang angka 1-20, anak mampu membilang dengan menunjukkan angka, anak mampu menyebutkan hasil pertambahan dengan benda, dan anak mampu menyebutkan hasil pengurangan dengan benda. Dari keempat aspek ini akan dilakukan penilaian sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar yang sesuai dengan RPPH.

[12]Ibid, 46
[13]Ibid., 46.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil analisis penilaian anak dapat dilakukan dengan cara mengubah skor yang diperoleh anak menjadi nilai anak. Hasil analisis tersebut dapat ditulis dengan rumus[14]:

Rumus 3.1

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah nilai anak diketahui, maka peniliti menjumlahkan hasil yang diperoleh anak selanjutnya dibagi dengan jumlah anak yang ada di dalam kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Untuk pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas 2010 dalam buku yang berjudul Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia DIni (PAUD) dengan kategorinya sebagai berikut:

Tabel 3.7
Skala Nilai Rata-rata Kelas[15]

Penilaian	Nilai	Kriteria
76-100	BSB	Berkembang sangat baik
51-75	BSH	Berkembang sesuai harapan
26-50	MB	Mulai berkembang
0-25	BB	Belum berkembang

(Sumber: Buku Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti)

[14]Bambang Prasetya dan Linda Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), 24

[15]Johni Dimyati, *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),* (Jakarta: Kencana 2013), 103

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Bambang Prasetyo, untuk menhitung nilai rata-rata kelas dapat menggunakan rumus sebagai berikut[16]:

Rumus 3.2
Mencari Nilai Rata-Rata

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata (mean)

∑x = Jumlah nilai seluruh anak

N = Jumlah anak

b. Penilaian Ketuntasan Hasil Belajar

Kegiatan belajar mengajar dikatakan berhasil apabilaterjadi peningkatan dari hasil belajar yang diperoleh anak selama mendapatkan perlakuan. Dalam penelitian ini akan dikatakan berhasil apabila prsentase ketuntasan belajar menunjukkan ≥75% dari skor maksimal anak yang mengalami peningkatan dalam kemampuan berhitung. Pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas 2010 dalam buku yang berjudul Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan kategori sebagai berikut:

[16]Bambang Prasetya dan Linda Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.8
Tingkat Keberhasilan Belajar Berhitung[17]

Penilaian	Nilai	Kriteria
76%-100%	BSB	Berkembang Sangat Baik
51%-75%	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26%-50%	MB	Mulai Berkembang
0%-25%	BB	Belum Berkembang

(Sumber: Buku Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti)

Untuk menentukan presentase ketuntasan belajar pada siklus I dan siklus II dapat menggunakan rumus sebagai berikut[18]:

Rumus 3.3

$$P = \frac{jumlahanakyangtuntas}{jumlahseluruhanak} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase yang akan dicari

c. Penilaian Observasi Aktivitas Pendidik dan Anak

Nilai akhir aktivitas pendidik dan anak diperoleh dengan cara membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimum kemudian dikalikan seratus. Adapun rumus nilai akhir aktivitas pendidik sebagai berikut[19]:

[17]Johni Dimyati, *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),* (Jakarta: Kencana 2013), 103
[18]Ibid,103
[19]Mansur Muslich, *Melaksanakan PTK itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis bagi Guru Profesional,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 163

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rumus 3.4

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya skor perolehan hasil observasi penddik yang telah dapat dispesifikasikan ke dalam kriteria sebagai berikut[20]:

Tabel 3.9
Kriteria Penilaian Observasi Aktivitas Pendidik

Penilaian	Kriteria
76-100	Sangat Baik
51-75	Baik
26-50	Cukup
0-25	Kurang

(Sumber: Buku Melaksanakan PTK itu Mudah yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti)

Pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas 2010 dalam buku Metodologi Penenlitian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan kategori sebagai berikut[21]:

Tabel 3.10

Kriteria Penilaian Hasil Observasi Pendidik dan Anak

Penilaian	Nilai	Kriteria
76-100	BSB	Berkembang Sangat Baik
51-75	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26-50	MB	Mulai Berkembang
0-25	BB	Belum Berkembang

(Sumber: Buku Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan)

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan suatu kriteria yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian tindakan kelas dalam

[20]Ibid, 163
[21]Ibid, 161

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan atau memperbaiki pembelajaran di kelas. Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini diantaranya:

1. Apabila nilai rata-rata menunjukkan 75 atau lebih, maka dikatakan berkembang sesuai harapan, serta media yang digunakan selama melakukan penelitian dinyatakan berhasil.
2. Apabila presentase ketuntasan belajar anak menunjukkan 75% atau lebih, maka anak dikatakan berkembang sesuai harapan, serta media yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dinyatakan berhasil.
3. Apabila observasi aktivitas guru dan anak menunjukkan nilai 75 atau lebih, maka guru dan anak dikatakan berkembang sesuai harapan, serta media yang digunakan dapat dikatakan berhasil.

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian Tindak Kelas (PTK) ini berkolaborasi dengan guru kelas kelompok A1 dan mahasiswa sebagai peneliti. Tugas guru yakni mendampingi peneliti menerapkan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. berikut ini rincian tugas guru dan mahasiswa, yaitu:

1. Identitas Guru Kelompok A1 TK/PAUD Zhafira Gedangan Sidoarjo

   Nama Guru : Isnainia Sholicha

   Tugas :

   1) Bertanggung jawab mengamati pelaksanaan penelitian
   2) Terlibat dalam perencanaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran observasi

4) Merefleksi pada tiap-tiap siklus

2. Identitas Peneliti

Nama Peneliti : Maisarah Lestari

Tugas :

1) Menyusun perencanaan pembelajaran.
2) Menyusun instrumen penelitian.
3) Membuat lembar observasi.
4) Menyebarkan dan menilai instrumen penilaian peserta didik.
5) Menilai hasil tugas.
6) Evaluasi akhir materi.
7) Pelaksana kegiatan pembelajaran.
8) Melakukan diskusi dengan pendidik kolaborator.

Melakukan diskusi dengan pendidik, dan menyusun laporan hasil penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan pada anak usia 4-5 tahun kelompok A TK/PAUD Zhafira Gedangan Sidoarjo. Jumlah anak yang menjadi subyek penelitian yaitu sebanyak 16 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Hasil belajar sambil bermain ular tangga di kelompok ini cukup memuasakan, anak-anak dapat melaksanakan permainan ular tangga sesuai dengan contoh dan aturan main yang telah disepakati. Namun dalam pelaksanaan kegiatan berhitung sambil bermain masih harus di damping oleh guru.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan dilakukan dalam dua siklus yang menjadi acuan antara lain kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian fokus utama, yaitu hasil prasiklus, hasil per siklus, dan hasil pasca siklus.

1. Pra Siklus

a. Pelaksanaan Pembelajaran Sebelum Menggunakan Media

Pelaksanaan kegiatan pra siklus dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti terkait dengan strategi, metode dan media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga di kelompok A1 TK Zhafira Gedangan Sidoarjo. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah melakukan observasi terlebih dahulu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam kegiatan observasi peneliti mendapatkan metode pembelajaran yang digunakan pada pra siklus adalah guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dengan ceramah dan penugasan. Guru hanya menyuruh anak-anak untuk menyebutkan dan menunjukkan angka yang ada di papan tulis. Selain itu dalam menerangkan kegiatan belajar berhitung guru tidak menggunakan media pembelajaran, melainkan hanya menggunakan papan tulis sebagai alat bantu mengajar. Kendala dari kegiatan proses pembelajaran berhitung yaitu anak-anak terlihat kurang bersemangat dan kurang aktif sehingga terdapat beberapa anak yang hasil belajarnya masih belum mencapai target yang telah ditentukan sesuai dengan capaian perkembangan anak. Hal ini dapat dilihat dari 16 anak kelompok A1 TK Zhafira ada 4 anak yang bias berhitung dan 12 anak yang belum bias berhitung.

Dari keterangan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar anak kelompok A1 TK Zhafira pada kegiatan belajar berhitung masih di bawah rata-rata atau rendah.

b. Hasil Penelitian Pra Siklus

Adapun data hasil belajar berhitung anak-anak kelompok A1 TK Zhafira sebelum diberikan tindakan adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1

Hasil Observasi Pra Siklus Kemampuan Berhitung

No	Nama Anak	Aspek Penilaian								JML	KET
		Mengenal angka 1-20				Menjumlahkan angka 1-20					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	DR						✓			25	MB
2.	DMA						✓			27,5	MB
3.	TAP					✓				12,5	BB
4.	BAP					✓				12,5	BB
5.	NR							✓		37,5	BSH
6.	SMF						✓			27.5	MB
7.	FG						✓			25	MB
8.	SG							✓		37,5	BSH
9.	RA						✓			25	MB
10.	NST						✓			25	MB
11.	MTT					✓				12,5	BB
12.	DAL							✓		37,5	BSH
13.	AS					✓				25	MB
14.	MR					✓				25	BB
15.	NS					✓				25	BB
16.	MI						✓			50	MB
Total		430									
Rata-rata		26,87									

Keterangan :

Jumlah anak : 16 Anak

Jumlah anak yang berkembang sangat baik : 0 anak

Jumlah anak yang berkembang sesuai harapan : 3 anak

Jumlah anak yang mulai berkembang : 9 anak

Jumlah anak yang belum berkembang : 5 anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nilai rata-rata kemampuan mengenal angka 1-20 pada anak usia 4-5 tahun kelompok A:

$$\boldsymbol{M = \frac{\sum X}{N}}$$

$$= \frac{430}{16}$$

=26,87

$$\boldsymbol{P = \frac{jumlahanakyangmuntas}{jumlahseluruhanak} \times 100\%}$$

1) Presentase Tuntas atau Berkembang Sangat Baik

$$\boldsymbol{P = \frac{0}{16} \times 100\%}$$

= 0%

2) Presentase Berkembang Sesuai Harapan

$$\boldsymbol{P = \frac{3}{16} \times 100\%}$$

= 18,75%

3) Presentase Mulai Berkembang

$$\boldsymbol{P = \frac{8}{16} \times 100\%}$$

= 50%

4) Presentase Belum Berkembang

$$\boldsymbol{P = \frac{5}{16} \times 100\%}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

= 31,25%

Hasil rata-rata kemampuan berhitung anak pada pra siklus adalah 26,87%. Dari 16 anak hanya terdapat 3 anak (18,75%) yang memperoleh skor 3 dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 8 anak (50%) memperoleh skor 2 dengan kriteria mulai berkembang (MB), 5 anak (31,25%) memperoleh skor 1 dengan kriteria belum berkembang (BB), serta tidak ada satu anak pun yang memperoleh skor 4 dengan kriteria berkembang sangat baik.

c. Perencanaan Siklus

Setelah dilakukan analisis dan refleksi pada tahap pra siklus,peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas untuk menentukan penyebab dari kurangnya kemampuan berhitung pada anak kelompok A1 TK Zhafira. Setelah melakukan observasi dan wawancara didapat bahwa guru kelas melakukan kegiatan berhitung dengan anak-anak hanya menggunakan papan tulis tanpa media atau alat bantu mengajar lainnya yang berkaitan dengan tema ajar. Selain itu guru juga tidak memberikan kesempatan pada anak-anak untuk bertanya tentang cara berhitung.

Setelah melakukan telaah tentang masalah yang ditemukan, kemudian peneliti dan guru membuat rencana tindakan yang akan dilakukan dengan tujuan untuk memberikan perbaikan tentang kegiatan belajar berhitung di kelas kelompok A1 TK Zhafira Gedangan Sidoarjo. Dari diskusi yang dilakukan maka ada kesepakatan untuk peneliti dapat melakukan perbaikan kegiatan berhitung pada kelompok A1 TK zhafira

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan menerapkan media permainan ular tangga. Perbaikan ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak-anak serta menarik antusias anak dalam kegiatan berhitung melalui media yang digunakan.

2. Tahap Siklus I

Pada tahap siklus I dilakukan selama 2 hari, yaitu pada hari Selasa 2 Oktober 2018 dan Rabu 3 Oktober 2018 dengan menggunakan tema binatang dengan sub tema binatang melata. Setiap pertemuan yang dilakukan bersama peneliti hanya fokus pada media permainan ular tangga dan kemampuan berhitung pada anak kelompok A1 TK Zhafira Gedangan Sidoarjo.

a. Siklus I pertemuan I

1) Perencanaan

Proses tindakan pada siklus I pertemuan I difokuskan pada pembelajaran menunjuk dan menyebutkan angka 1-20. Anak diarah untuk menunjukkan dan menyebutkan angka 1-20 bertujuan agar anak dapat mengenal, membedakan dan mengetahui dengan pasti lambang bilangan 1-20. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan maka kegiatan mengenal dan menyebutkan angka dilakukan dengan alat bantu mengajar berupa poster angka dan permainan ular tangga.

2) Pelaksanaan

Proses kegiatan pembelajaran mengenal dan menyebut angka 1-20 adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Saat sudah berada di dalam kelas guru mengucapkan salam dan mengajak semua anak-anak kelompok A1 TK Zhafira untuk berdoa serta melakukan komunikasi tentang kehadiran anak. Saat guru mengucapkan salam anak-anak menjawab dengan semangat. Ketika guru mengajak untuk berdoa, anak-anak melakukannya dengan sungguh-sungguh. Pada saat guru menanyakan kehadiran anak tidak ada anak yang absen atau tidak hadir.

Untuk membangkitkan semangat anak-anak diawal kegiatan belajar, guru mengajak siswa untuk membuat lingkaran dan bernyanyi.

Tangan kanan masuk tangan kiri keluar…

Dan diputar-putar… Diputar-putar…

Gerakkan tanganmu 1 2 3…

Bergerak semua…

Pinggul kanan masuk pinggul kiri keluar…

Dan diputar-putar… Diputar-putar…

Gerakkan pinggulmu 1 2 3…

Bergerak semua…

Kaki kanan masuk kaki kiri keluar

Dan diputar putar… Diputar-putar…

Gerakkan kakimu 1 2 3…

Bergerak semua…

Setelah melakukan kegiatan bernyanyi, guru kembali menanyakan kabar dan anak-anak menjawab dengan semnagat. "*Apa*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kabarnya anak-anak hari ini?", kemudian anak menjawab *"pagi yang cerah, senyum yang ceria, Allahuakbar. Yess yess".* Menanyakan kabar anak-anak dengan cara tersebut merupakan pembiasaan yang dilakukan oleh guru kelas. Hal ini dilakukan agar anak-anak lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah.

Setelah bernyanyi dan menanyakan kabar anak-anak, guru menanyakan kembali kegiatan belajar yang dilakukan sebelumnya. Saat guru bertanya masih ada anak yang kurang ingat dan terlihat bingung saat menjawabnya. Menanyakan kembali kegiatan yang dilakukan hari kemarin bertujuan agar anak lebih mudah melakukan kegiatan mengenal dan menyebutkan angka 1-20. Langkah selanjutnya yaitu guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini. Saat menyampaikan tema dan sub tema yang akan dipelajari, anak-anak terlihat cukup antusias.

Selanjutnya pada kegiatan inti langkah pembelajaran yang dilakukan adalah guru bertanya kepada anak-anak "siapa yang tahu apa itu hewan melata?". Saat bertanya ada beberapa anak yang menjawab dan ada beberapa anak yang hanya diam saja. Setelah guru menjelaskan apa itu binatang melata dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh anak. Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk memperhatikan gambar ular yang ada pada media permainan ular tangga. Guru menjelaskan bahwa ular merupakan salah satu contoh hewan melata.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah selanjutnya adalah guru menjelaskan bahwa pada karpet ular tangga tersebut terdapat angka yang terdiri dari angka 1-20. Saat ditanya “siapa yang sudah bias berhitung 1-20?” semua anak-anak serempak menjawab “saya”. Akan tetapi saat ditanya satu per satu lambang bilangan yang ditunjuk oleh guru, sebagian besar anak-anak kelompok A1 TK Zhafira masih terlihat bingung bahkan tidak tahu lambang bilangan yang ditunjuk oleh guru. Setelah itu guru memberikan penjelasan berulang-ulang dengan cara menyebutkan lambang bilangan 1-20 kemudian mengajak anak yang menjawab untuk menulis di papan tulis angka yang disebutkan.

Setelah belajar mengenal lambang bilangan guru kemudian mengajak anak-anak untuk bermain ular tangga dengan dadu. Sebelum melakukan permainan guru menjelaskan aturan main ular tangga dan mempraktekannya di depan anak-anak. Setiap anak mendapat giliran bermain dengan 4-5 kali lemparan dadu. Setelah melempar dadu anak-anak dapat melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar saat dilempar. Setelah melangkah anak melempar dadu kembali dan melangkah lagi sesuai dengan jumlah dadu yang keluar. Misalnya anak melangkah ke angka 6 kemudian melempar dadu dan mendapat 4 mata dadu, maka anak akan melangkah sebanyak 4 langkah sampai di angka 10. Saat itu guru dapat menanyakan “jadi 6+4 sama dengan berapa?” kemudian anak dapat menjawab dengan tepat yaitu “6+4=10”. Saat mempraktikkan permainan ular tangga untuk kemampuan berhitung,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masih ada anak-anak yang mengalami kesulitan karena belum paham dengan cara bermain ular tangga.

Setelah semua anak melakukan kegiatan bermain ular tangga, guru mengarahkan anak-anak untuk berkumpul kembali dan menanyakan tentang perasaan anak-anak saat melakukan kegiatan belajar hari ini. Anak-anak menjawab dengan lantang bahwa mereka merasa senang dengan kegiatan yang dilakukan hari ini. Setelah itu anak-anak diarahkan untuk membaca doa makan dan istirahat.

Setelah makan dan istirahat anak-anak kembali masuk ke dalam kelas. Kegiatan akhir guru melakukan *recalling* atau menanyakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan hari ini. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. Setelah itu anak-anak diajak untuk berdoa setelah belajar dan salam pulang.

3) Observasi

Observasi yang dilakukan selama kegiatan belajar mengajar, kegiatan guru dan anak diamati dengan menggunakan lembar observasi. Di bawah ini adalah hasil observasi pada siklus I pertemuan I:

a) Hasil Observasi Guru

Dari perhitungan hasil observasi guru yang dilakukan pada siklus I pertemuan Iyang meliputi persiapan, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir diperoleh jumlah skor sebesar 44

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan skor maksimalnya 76. Berikut tabel hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan I:

Tabel 4.2
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Guru dan anak berdoa bersama		✓		
2.	Guru mengucapkan salam pembuka				✓
3.	Guru menanyakan kabar anak				✓
4.	Guru mengabsen kehadiran anak			✓	
5.	Guru memberikan *ice breaking* sebelum melakukan kegiatan pembelajaran				✓
6.	Guru mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan tema pembelajaran yaitu "siapa yang tahu apa itu binatang melata?"		✓		
7.	Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai		✓		
Kegiatan Inti					
8.	Guru menunjukkan media permainan ular tangga dan mendemonstrasikannya			✓	
9.	Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok			✓	
10.	Guru meminta anak untuk menunjukkan angka sesuai perintah		✓		
11.	Guru meminta anak untuk menulis angka sesuai dengan angka yang disebutkan di papan tulis			✓	
12.	Guru meminta anak untuk bermain ular tangga		✓		
13.	Guru meminta anak untuk menarik garis dan menghubungkan bagian tubuh ular sesuai dengan urutan nomor 1-20	✓			
14.	Guru memberikan *reward* bintang pada anak yang berhasil melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik		✓		
Kegiatan Penutup					
15.	Guru memberikan evaluasi terhadap hasil belajar anak			✓	
16.	Guru membimbing anak untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan		✓		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
17.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	✓			
18.	Guru membimbing anak-anak untuk membaca doa sesudah belajar	✓			
19.	Guru mengucapkan salam pulang	✓			
Nilai = $\frac{jumlahskor}{skormaksimal} \times 100$ $= \frac{44}{76} \times 100$ **= 57,89**					

Dilihat dari tabel lembar observasi kegiatan guru selama proses belajar mengajar masih banyak aspek dengan nilai 2 yang berarti cukup dan 3 yang berarti baik. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru telah melakukan tindakan dengan baik. Meskipun terdapat beberapa aspek yang belum mendapatkan hasil yang sempurna, yakni guru optimal mempersiapkan media pembelajaran dan guru kurang bisa mengefektifkan waktu yang telah ditentukan untuk kegiatan belajar di dalam kelas.

Kekurangan yang ada pada siklus I pertemuan I dapat dilakukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

b) Hasil Observasi Aktivitas Anak

Dari hasil observasi pelaksanaan aktivitas anak pada siklus I pertemuan I yang meliputi kegiatan persiapan, kegiatan awal,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan inti dan kegiatan akhir yang sudah diamati selama kegiatan pembelajaran diperoleh jumlah skor sebesar 40 dan skor maksimal adalah 76 sehingga memperoleh nilai sebesar 52,63. Di bawah ini adalah tabel hasil observasi anak pada siklus I pertemuan I:

Tabel 4.3
Hasil Observasi Anak Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Anak berdoa bersama guru		✓		
2.	Anak menjawab salam				✓
3.	Anak menjawab kabar dari guru				✓
4.	Anak memperhatikan guru ketika mengabsen kehadiran anak		✓		
5.	Anak mengikuti kegiatan *ice breaking* yang dicontohkan guru	✓			
6.	Anak menjawab pertanyaan cirri-ciri binatang melata	✓			
7.	Anak mendengarkan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai	✓			
Kegiatan Inti					
8.	Anak melihat dan mendengarkan demonstrasi yang dilakukan guru tentang permainan ular tangga			✓	
9.	Anak mau menunggu giliran bermain			✓	
10.	Anak menunjuk angka sesuai dengan perintah guru		✓		
11.	Anak menulis angka di papan tulis sesuai dengan angka yang disebutkan			✓	
12.	Anak bermain ular tangga		✓		
13.	Anak menarik garis dan menghubungkan bagian tubuh ular sesuai dengan urutan angka 1-20			✓	
14.	Anak mendapatkan *reward* bintang setelah melakukan kegiatan	✓			
Kegiatan Penutup					
15.	Anak memperhatikan saat guru memberikan			✓	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
	evaluasi tentang kegiatan hari ini				
16.	Anak dapat menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan		✓		
17.	Anak membaca doa setelah belajar dan doa pulang	✓			
18.	Anak mengucapkan salam pulang				✓
	$\textbf{Nilai} = \frac{jumlahskor}{skormaksimal} \times 100$ $= \frac{40}{76} \times 100$ $= 52{,}63$				

Dilihat dari tabel observasi aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung masih banyak aspek yang memperoleh nilai 2 yang berarti cukup dan nilai 3 yang bearti baik. Terlihat ketika proses kegiatan pembelajaran berlangsung, masih banyak anak yang kurang memahami tentang kegiatan yang dilakukan serta banyak pertanyaan-pertanyaan guru yang tidak dapat dijawab oleh anak sehingga diperoleh skor akhir yaitu 52,63.

c) Hasil bermain dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Berdasarkan hasil bermain dengan menggunakan media permainan ular tangga di kelompok A TK Zhafira, dapat diketahui bahwa jumlah nilai sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.4
Hasil Belajar Berhitung Anak Siklus I Pertemuan I

No	Nama Anak	Nilai Setiap Indikator				JML	KET
		A	B	C	D		
1.	DR	3	3	3	3	75	BSH
2.	DMA	3	3	2	2	67,5	MB
3.	TAP	1	1	1	1	25	BB
4.	BAP	1	1	1	1	25	BB
5.	NR	3	3	3	3	75	BSH
6.	SMF	4	4	3	3	87,5	BSH
7.	FG	1	1	1	1	25	BB
8.	SG	3	3	3	3	75	BSH
9.	RA	2	2	1	1	27,5	BB
10.	NST	1	1	1	1	25	BB
11.	MTT	1	1	1	1	25	BB
12.	DAL	3	3	3	3	75	BSH
13.	AS	1	1	1	1	25	BB
14.	MR	2	2	1	1	27,5	BB
15.	NS	1	1	1	1	25	BB
16.	MI	2	2	2	2	50	MB
Total		735					
Rata-rata		45,93					
Ketuntasan Kemampuan Mengenal Angka dan Berhitung		43,75%					
Jumlah Anak yang Tuntas		7 Anak					

Keterangan :

A : Anak mampu menyebutkan angka sesuai perintah guru

B : Anak mampu menunjuk angka sesuai perintah guru

C : Anak mampu menulis angka sesuai perintah guru

D : Anak Mampu berhitung (menjumlahkan angka yang dipijak dengan jumlah mata dadu)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mengetahui nilai rata anak-anak dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$Nilai\ Rata - rata = \frac{735}{16}$$

$$= 45{,}93$$

Sedangkan untuk mengetahui presentase ketuntasan kemampuan berhitung anak dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{jumlahanakyangtuntas}{jumlahseluruhanak} \times 100\%$$

$$\frac{7}{16} \times 100\%$$

$$= 43{,}75\%$$

4) Refleksi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan I dapat diketahui hasil belajar anak masih kurang baik. Tindakan yang dilakukan pada siklus I pertemuan I dapat dikatakan belum berhasil, karena hasil belajar anak belum mencapai standart kompetenis yang sesuai dengan syarat yaitu 60% dari keseluruhan anak sebaiknya memperoleh skor minimal 3. Oleh karena itu, guru dan peneliti melakukan analisis tentang hasil dari tindakan yang dilakukan pada siklus I pertemuan I. Masalah yang ditemukan pada siklus ini akan dilakukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah peneliti melakukan analisis bersama guru, masalah yang ditemukan pada siklus I pertemuan I diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Anak masih kesulitan mengenal angka 1-20 sesuai dengan perintah guru
b) Anak hanya mampu berhitung jumlah mata dadu tetapi tidak mengetahui lambang bilangan yang disebutkan
c) Kemampuan berhitung pada anak masih di bawah rata-rata

Faktor yang menyebabkan timbulnya masalah di atas adalah sebagai berikut:

a) Saat mengajak anak untuk menyebutkan angka yang ada di poster angka dan banner ular tangga, guru hanya melakukannya sebanyak 3 kali sehingga anak-anak belum begitu mengenal angka.
b) Guru tidak memberikan contoh bermain ular tangga dan cara berhitung menggunakan mata dadu dengan baik sehingga anak kesulitan saat melakukan kegiatan main.
c) Anak belum terbiasa melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan media ular tangga.

b. Siklus I Pertemuan 2

1) Perencanaan

Siklus I pertemuan ke 2 dilakukan pada hari Rabu 3 Oktober 2018 pukul 08.00-09.30 WIB. Siklus I pertemuan kedua ini adalah lanjutan dari sikus I pertemuan kesatu. Pada pertemuan kedua ini akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan refleksi dari pertemuan pertama. Mengacu pada beberapa masalah dan faktor yang ditemukan pada siklus I pertemuan pertama, maka peneliti merencanakan untuk siklus I pertemuan keduua. Langkah perencanaan untuk sikluss I pertemuan II adalah sebagai berikut:

1) Membuat RPPH sesuai dengan K13 yang berlaku serta menetapkan keberhasilan kegiatan belajar berhitung menggunakan media permainan ular tangga yang dilakukan oleh anak kelompok A1 TK Zhafira
2) Guru mengajak anak-anak untuk menyebutkan angka 1-20. Hal ini dilakukan agar anak dapat mengenal angka 1-20
3) Guru melakukan tanya jawab lambang bilangan 1-20 menggunakan media permainan ular tangga
4) Guru mengajak anak bermain ular tangga sembari berhitung langkah sesuai dengan jumlah mata dadu. Teknik dilakukan agar anak mampu melakukan kegiatan berhitung (pertambahan).
5) Guru memberikan rambu-rambu penilaian pada siklus I kepada anak-anak. Hal ini dilakukan untuk mengoreksi hasil belajar anak.

2) Pelaksanaan

Proses kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

Setelah bel berbunyi anak-anak diarahkan untuk masuk ke dalams kelas kemudian dilanjutkan dengan salam dan berdoa bersama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah itu guru menanyakan kabar anak-anak dengan lagu "assalamualaikum how are you?", anak-anak menjawab "waalikumsalam just fine". Begitulah jawaban daari anak-anak kelompok A1 TK Zhafira saat guru menanyakan kabar mereka. Selanjutnya guru mengabsen kehadiran anak-anak, dan tidak ada anak yang tidak hadir.

Sebelum masuk ke kegiatan belajar guru memberikan *ice breaking* dengan tujuan agar anak-anak lebih semangat mengikuti kegiatan di kelas selain itu agar anak-anak tidak mengantuk. *Ice breaking* yang dilakukan adalah gerakan yang biasa dilakukan oleh anak-anak sebelum melakukan kegiatan belajar. Selain agar anak semangat melakukan kegiatan belajar, *ice breaking* ini dilakuakan untuk melatih motorik kasar anak karena lagu yang dinyanyikan dapat dilakukan dengan gerakan yang sesuai. Di bawah ini adalah *ice breaking* yang digunakan:

Tangan kanan masuk tangan kiri keluar…

Dan diputar-putar… Diputar-putar…

Gerakkan tanganmu 1 2 3…

Bergerak semua…

Pinggul kanan masuk pinggul kiri keluar…

Dan diputar-putar… Diputar-putar…

Gerakkan pinggulmu 1 2 3…

Bergerak semua…

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kaki kanan masuk kaki kiri keluar

Dan diputar putar… Diputar-putar…

Gerakkan kakimu 1 2 3…

lBergerak semua…

Setelah sbernyanyi sambil bergerak, anak-anak terlihat senang dan lebih bersemangat dari sebelumnya. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada anak sambil bertanya "siapa yang tahu ini angka berapa ya?" (sambil menunjukkan lambang bilangan 6 yang ada pada poster lambang bilangan) salah satu anak menjawab "angka 6". Setelah itu guru memberikan *reward* pada anak yang menjawab dengan mngacungkan 2 jempol. Setelah itu guru kembali bertanya "ini angka berapa ya?" (sambil menunjukkan angka 14) beberapa anak menjawab "14", setelah anak-anak menjawab guru kembali memberikan *reward* dengan mengacungkan 2 jempol. Hal ini dilakukan agar anak merasa dihargai atas apa yang mereka jawab, salin itu agar anak-anak yang tidak menjawab merasa ingin diberikan *reward* juga sehingga mereka akan menjawab saat ditanya oleh guru.

Setelah melakukan apersepsi guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Hari ini anak-anak tetap belajar dengan tema binatang dan sub tema bintang melata. Guru bertanya "siapa yang tahu apa itu binatang melata?" satu anak menjawab "binatang yang melata dan banyak sisik di badannya" setelah anak menjawab guru memberikan apresiasi dengan mengacungkan dua jempol.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Saat masuk ke kegiatan inti guru mengajak anak untuk memperhatikan media permainan ular tangga yang ada di atas lantai. Sebelum melakukan kegiatan berhitung sambil bermain ular tangga, guru kembali mengingatkan anak-anak aturan bermain. Saat anak sudah mengerti maka guru dan anak-anak mengadakan kesepakan untuk berhitung sambil bermain dengan tertib. Permainan dimulai dari guru mempraktikkan cara bermain ular tangga dengan melangkah sesuai mata dadu dan menjumlahkan angka yang dipijak dengan jumlah mata dadu. Saat guru melempar mata dadu, yang keluar adalah 4, maka guru melangkah sebanyak 4 kali dan berhenti di angka 4. Kemudian guru melempar dadu lagi dan mendapatkan 3 mata dadu. Setelah itu guru melangkah sebanyak 3 langkah dan berhenti di angka 7. Saat berhenti di angka 7, maka guru dapat bertanya pada anak-anak "berarti 4 + 3 sama dengan berapa?" beberapa anak menjawab "7".

Setelah itu giliran anak-anak yang bermain satu per satu. Dimulai dari anak yang duduk dengan tertib dan tidak rebut. Setelah itu mendapat giliran untuk melempar dadu pertama. Saat melempar anak mendapat 6 mata dadu, anak melangkah sebanyak 6 kali dan berhenti di angka 6. Setelah itu melempar kembali dadu untuk kedua kalinya dan anak mendapat 2 mata dadu. Anak melangkah sebanyak 2 kali dan berhenti di angka 8. Kemudian guru bertanya "itu angka berapa?" anak menjawab "8". Guru kembali bertanya berarti "6 + 2 sama dengan berapa?" dan anak menjawab "sama dengan 8". Setiap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak mendapat 3 kali kesempatan untuk melempar mata dadu. Kesempatan yang diberikan tidak sama dengan hari kemarin karena hari ini anak-anak harus pulang jam 09.30. Jadi kegiatan belajar di kelas hanya bias dilakukan selama 70 menit. Setelah semua anak mendapat giliran untuk melakukan permainan ular tangga, maka guru menyimpulkan bahwa masih ada beberapa anak yang belum bisa berhitung dengan bantuan media permainan ular tangga. Anak terlihat masih bingung ketika ditanya hasil penjumlahan antara yang dipijak sebelumnya dengan jumlah mata dadu setelah dilempar.

Pada kegiatan akhir guru memberikan bimbingan kepada anak untuk membuat kesimpulan dari kegiatan belajar yang dilakukan hari ini. Guru bertanya "hari ini anak-anak bermain apa dengan bunda?" beberapa anak menjawab "bermain ular tangga". setelah anak menjawab guru tidak lupa untuk memberikan 2 jempol pada anak yang sudah berani menjawab. Kemudian guru menambahkan bahwa hari ini kita belajar berhitung sambil bermain ular tangga. Dikarenakan waktu sudah hampir habis, guru mengajak anak-anak untuk siap berdoa makan dan istirahat. Setelah itu saat pulang guru kembali bertanya tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini setelah itu mengajak anak-anak untuk berdoa sesudah makan, berdoa setelah belajar kemudian salam dan pulang.

3) Observasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Obsservasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang diamati adalah perkembangan guru dan anak saat proses pembelajaran dilakukan. Kegiatan guru dan anak diamati dengan acuan yang ada pada lembar observasi. Di bawah ini adalah hasil observasi yang dilakukan pada siklus I pertemuan I:

a) Hasil Observasi Guru

Pada siklus I pertemuan kedua ini guru melakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran. Perbaikan dilakukan dengan melihat masalah-masalah dan fakor yang timbul saat pertemuan sebekumnya, sehingga saat melakukan kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua ini guru mendapatkan nilai sedikit lebih baik. Dari perhitungan hasil observasi guru yang dilakukan pada siklus I pertemuan keduayang meliputi persiapan, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir diperoleh jumlah skor sebesar 49 dan skor maksimalnya 76 sehingga nilai yang didapat oleh guru pada siklus I pertemuan II adalah 64,47. Di bawah ini adalah tabel hasil observasi pada guru yang dilakukan pada siklus I pertemuan II:

Tabel 4.5
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Guru dan anak berdoa bersama			✓	
2.	Guru mengucapkan salam pembuka				✓
3.	Guru menanyakan kabar anak				✓

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
4.	Guru mengabsen kehadiran anak			✓	
5.	Guru memberikan *ice breaking* sebelum melakukan kegiatan pembelajaran				✓
6.	Guru mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan tema pembelajaran yaitu "siapa yang tahu binatang melata itu apa saja ya?"			✓	
7.	Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai		✓		
Kegiatan Inti					
8.	Guru menunjukkan media permainan ular tangga dan mendemonstrasikannya			✓	
9.	Guru membagikan giliran bermain untuk anak			✓	
10.	Guru meminta anak untuk menunjukkan angka sesuai perintah		✓		
11.	Guru meminta anak untuk menulis angka sesuai dengan angka yang disebutkan di papan tulis			✓	
12.	Guru meminta anak untuk bermain ular tangga		✓		
13.	Guru meminta anak untuk menarik garis dan menghubungkan bagian tubuh ular sesuai dengan urutan nomor 1-20			✓	
14.	Guru memberikan *reward* bintang pada anak yang berhasil melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik			✓	
Kegiatan Penutup					
15.	Guru memberikan evaluasi terhadap hasil belajar anak		✓		
16.	Guru membimbing anak untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan		✓		
17.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	✓			
18.	Guru membimbing anak-anak untuk membaca doa sesudah belajar	✓			
19.	Guru mengucapkan salam pulang				✓

$$\textbf{Nilai} = \frac{jumlahskor}{skormaksimal} \times 100$$

$$= \frac{49}{76} \times 100$$

$$= 64{,}47$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dilihat dari hasil yang terdapat pada tabel lembar observasi kegiatan guru selama kegiatan pembelajaran terdapat beberapa perubahan yang lebih baik. Misalnya pada poin ke 13 yaitu ”Guru meminta anak untuk menarik garis dan menghubungkan bagian tubuh ular sesuai dengan urutan nomor 1-20” berhasil dilakukan. Sedangkan pada pertemuan pertama, poin tersebut tidak dilakukan karena guru tidak bisa mengatur waktu sesuai dengan jadwal. Selain itu pada pertemuan ini guru tidak lupa untuk memberikan *reward* berupa bintang pada anak yang mendapatkan hasil belajar yang baik saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil yang ada pada tabel di atas masih terdapat beberapa aspek yang memperoleh skor 2 yang berarti cukup dan skor 3 yang berarti baik. Kekurangan skor yang ada pada siklus I pertemuan II dapat dilakukan perbaikan pada pertemuan di siklus II.

b) Hasil Observasi Anak

Setelah menganalisis kekurangan yang ada pada siklus I pertemuan pertama, dengan model kegiatan belajar yang lebih menyenangkan maka hasil belajar anak mengalami peningkatan yang cukup baik. Beberapa anak terlihat sudah terbiasa dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan pembelajaran yang berhubungan dengan angka 1-20. Walaupun tidak mengalami peningkatan secara signifikan, tetapi hasil yang terdapat pada lembar observasi sudah cukup baik.

Pada siklus I pertemuan II ini terdapat beberapa aspek yang sebelumnya mendapat skor 2, pada pertemuan ini mendapat nilai 3. Dan untuk skor 3 terdapat beberapa yang meningkat menjadi 4. Berikut tabel hasil observasi anak pada siklus I pertemuan II:

Tabel 4.6
Hasil Observasi Anak Siklus I Pertemuan II

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Anak berdoa bersama guru			✓	
2.	Anak menjawab salam				✓
3.	Anak menjawab kabar dari guru				✓
4.	Anak memperhatikan guru ketika mengabsen kehadiran anak			✓	
5.	Anak mengikuti kegiatan *ice breaking* yang dicontohkan guru		✓		
6.	Anak menjawab pertanyaan macam-macam binatang melata		✓		
7.	Anak mendengarkan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai	✓			
Kegiatan Inti					
8.	Anak melihat dan mendengarkan demonstrasi yang dilakukan guru tentang permainan ular tangga			✓	
9.	Anak mau menunggu giliran bermain			✓	
10.	Anak menunjuk angka sesuai dengan perintah guru		✓		
11.	Anak menulis angka di papan tulis sesuai dengan angka yang disebutkan			✓	
12.	Anak bermain ular tangga			✓	
13.	Anak menarik garis dan menghubungkan bagian tubuh ular sesuai dengan urutan angka 1-20			✓	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
14.	Anak mendapatkan *reward* bintang setelah melakukan kegiatan		✓		
	Kegiatan Penutup				
15.	Anak memperhatikan saat guru memberikan evaluasi tentang kegiatan hari ini			✓	
16.	Anak dapat menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan		✓		
17.	Anak membaca doa setelah belajar dan doa pulang		✓		
18.	Anak mengucapkan salam pulang				✓
	Nilai = $\frac{jumlahskor}{skormaksimal} \times 100$ = $\frac{49}{76} \times 100$ = **64,47**				

c) Hasil Bermain dengan Menggunakan Media Ular Tangga

Dari hasil analisis yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya, guru melakukan perbaikan dengan mengacu pada masalah-masalah dan faktor yang ada. Dari analisis tersebut guru melakukan perubahan pada pola pembelajaran. Guru lebih menekankan pada pengenalan angka dan penulisannya. Sedangkan untuk kegiatan berhitung dapat dilakukan dengan perlahan. Dengan pola ajar yang dilakukan terdapat beberapa anak yang mendapatkan hasil belajar yang cukup baik. Beberapa anak sudah mampu mengenal dan menulis angka sesuia dengan perintah guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Di bawah ini merupakan hasil belajar berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga:

Tabel 4.7
Nilai Hasil Belajar Berhitung pada Siklus I Pertemuan II

No	Nama Anak	Nilai Setiap Indikator				JML	KET
		A	B	C	D		
1.	DR	4	4	3	3	87,5	BSH
2.	DMA	3	3	3	3	75	BSH
3.	TAP	1	1	1	1	25	BB
4.	BAP	1	1	1	1	25	BB
5.	NR	3	3	3	3	75	BSH
6.	SMF	4	4	3	3	87,5	BSH
7.	FG	1	1	1	1	25	BB
8.	SG	3	3	3	3	75	BSH
9.	RA	2	2	2	2	50	MB
10.	NST	1	1	1	1	25	BB
11.	MTT	2	2	1	1	27,5	BB
12.	DAL	3	3	3	3	75	BSH
13.	AS	2	2	2	2	50	MB
14.	MR	2	2	1	1	27,5	BB
15.	NS	2	2	2	2	50	MB
16.	MI	2	2	2	2	50	MB
Total		830					
Rata-rata		51,87					
Ketuntasan Kemampuan Mengenal Angka dan Berhitung		62,5%					
Jumlah Anak yang Tuntas		10 Anak					

Keterangan :

A : Anak mampu menyebutkan angka yang ada pada karpet ular tangga sesuai perintah guru

B : Anak mampu menunjuk angka yang ada pada karpet ular tangga sesuai perintah guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C : Anak mampu menulis angka di papan tulis sesuai perintah guru

D : Anak Mampu berhitung (menjumlahkan angka yang dipijak dengan jumlah mata dadu)

Untuk mengetahui nilai rata anak-anak dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$Nilai\ Rata - rata = \frac{830}{16}$$

$$= 51{,}87$$

Sedangkan untuk mengetahui presentase ketuntasan kemampuan berhitung anak dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{jumlahanakyangtuntas}{jumlahseluruhanak} \times 100\%$$

$$\frac{10}{16} \times 100\%$$

$$= 62{,}5\%$$

4) Refleksi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan II, dapat diketahui hasil belajar anak masih jauh dari nilai ketuntasan. Nilai rata-rata yang diperolah pada siklus I pertemuan II adalah 51,87, anak yang mendapat hasil belajar tuntas hanya 10 anak dari 16 anak dan yang tidak tuntas sebanyak 6 anak. Sehingga presentase yang tuntas sebesar 62,53%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan II data yang diperoleh di atas dapat diketahui hasil observasi kegiatan guru diperoleh nilai sebesar 61,25 begitupun hasil observasi dari kegiatan anak selama kegiatan pembelajaran. Dari hasil refleksi yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:\

a) Selama proses pembelajaran berlangsung, guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan cukup abik. Meskipun terdapat beberapa aspek yang belum mendapatkan nilai yang sempurna yaitu guru kurang optimal menggunakan media permainan ular tangga.
b) Beberapa anak masih kesulitan membedakan angka yang disebutkan, sehingga saat ditanya oleh guru anak tidak dapat menjawabnya.
c) Berdasarkan hasil pengamatan dikatahui bahwa anak kurang konsentrasi saat guru mendemonstrasikan cara bermain dengan menggunakan media permainan ular tangga, sehingga saat bermain masih ada anak yang tidak tahu cara berhitung dengan menggunakan mata dadu.

Langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah kembali memberikan penekanan pada pengenalan angka kemudian kegiatan berhitung dengan mata dadu. Selain itu memberikan *reward* kepada siswa yang bersemangat dan aktif dalam kegiatan berhitung. Oleh karena itu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti akan melakuan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

3. Tahap Siklus II

Siklus II dilakukan karena pembelajaran pada siklus I dianggap kurang berhasil mengatasi masalah-masalah kemampuan berhitung pada anak kelompok A1 TK Zhafira Gedangan Sidoarjo. Salah satu faktor yang menjadi kurang berhasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah karena anak-anak belum terbiasa mengenal angka, sehingga anak-anak masih kesulitan saat diajak untuk melakukan kegiatan berhitung. Hasil dari siklus I membuktikan bahwa pencapaian nilai yang diwujudkan dalam bentuk skor masih dalam kategori mulai berkembang. Dari hasil tersebut maka dilakukan siklus II dengan tujuan untuk memantapkan poin-poin yang sudah benar pada siklus I, yaitu penggunaan media pembelajaran. Terbukti dari siklus I, kemampuan anak kelompok A1 TK Zhafira lebih meningkat dari hasil pra siklus, serta memperbaiki masalah-masalah kekurangan yang terdapat pada siklus I.

Dalam pelaksanaan penelitian peneliti bertindak sebagai guru dan berkolaborasi dengan bunda Isnainia Sholicha selaku guru kelas kelompok A1 TK Zhafira untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Tindakan yang dilalakukan pada siklus II yaitu sebanyak 2 kali pertemuan. Penelitian dilakukan pada Selasa 9 Oktober 2018 dan Rabu 10 Oktober 2018 di kelas kelompok A1 TK Zhafira Gedangan Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Siklus II Pertemuan I

1) Perencanaan

Setelah melakukan refleksi dan hasil analisis yang telah dilakukan pada siklus I, maka disusun siklus II dengan tahap perencanaan yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukkna pada siklus II pertemuan I dengan mengacu pada kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya, agar pada siklus II pertemuan I menjadi lebih efektif dengan menggunakan media permainan ular tangga. Pada siklus II pertemuan I ini peneliti akan lebih fokus pada media permainan ular tangga. Jadi dalam kegiatan belajar mengajar anak-anak akan lebih fokus dan lebih terbiasa menggunakan media permainan ular tangga. Langkah perencanaan pada siklus II pertemuan I ini adalah sebagai berikut:

a) Guru memberikan tambahan media berupa tempelan angka-angka 1-20 agar anak mampu mengenal mengenal angka 1-20.
b) Guru memberikan tugas menghitung jumlah mata dadu dan menunjukkan lambang bilangannya
c) Guru menggunakan metode demonstrasi dan tanya jawab dalam kegiatan pembelajaran seperti yang sudah dilakukan pada siklus I.

2) Pelaksanaan

Fokus pada pertemuan pertama pada siklus II ini yaitu anak mampu menyebutkan angka sesuai perintah guru, menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul, serta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mampu melakukan menjumlahkan angka sesuai dengan mata dadu yang muncul.

Dari analisis yang dilakukan pada siklus I, sebagian besar anak megalami kesulitan dalam mengenal angka sehingga saat melakukan kegiatan berhitung pun anak masih memerlukan bantuan dari guru. Hal ini disebabkan guru kurang mmembeikan penekanan saat mengenalkan angka melalui media permainan ular tangga. Dari analisis tersebut guru memberikan penambahan media tempelan angka dengan bantuk yang unik pada siklus II.

Setelah mengembangkan perencanaan maka peneliti siap melaksanakan tindakan penelitian di kelas sesuai dengan tahap perencanaan yang telah dibuat. Penelitian siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa 9 Oktober 2018 di kelas kelompok A1 TK Zhafira pada jam 08.00-09.30 dengan alokasi waktu 2×45 menit. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan I yaitu:

Kegiatan awal pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaraan yaitu guru mengkondisikan kelas, setelah anak-anak dapat dikondisikan guru kemudian mengucapkan salam dan megajak siswa untuk berdoa dan selanjutnya guru melakukan komunikasi tentang kehadiran anak, pada saat guru menanyakan kehadiran anak tidak ada anak yang tidak hadir.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah mengabsen guru menanyakan kabar anak-anak "apa kabarnya anak-anak hari ini?" dan anak-anak menjawab dengan semangat "pagi yang cerah, senyum yang ceria, Allahuakbar, yess yess yess". Untuk membangkitkan semangat anak dalam mengikuti kegiatan belajar, guru mengajak anak-anak untuk melakukan tepuk semangat. Selain untuk membangkitkan semangat anak, tepuk semangat dilakukan agar konsentrasi anak kembali pada pembelajaran berhitung. Ketika melakukan tepuk semangat, anak merespon dengan semangat.

Untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan tema minggu ini yaitu binatang dengan sub tema binatang melata. Ketika guru mengajukan pertanyaan "siapa yang masih ingat apa itu binatang melata?" dengan semangat beberapa anak menjawab "yang ada sisiknya" ada juga yang menjawab "yang jalannya merayap". Setelah itu guru kembali bertanya "siapa yang masih ingat apa saja contoh binatang melata?" dengan semangat anak-anak menjawab "ular" dan ada juga yang menjawab "buaya". Setelah anak-anak menjawab pertanyaan yang diberikan, guru memberikan *reward* dengan memberikan 2 jempol dan mengatakan "anak-anak hebat".

Langkah selanjutnya yaitu guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. Anak-anak memperhatikan dan mendengarkan kegiatan yang disampaikan oleh guru. Setelah itu guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengajak anak-anak untuk melakukan *ice breaking* dengan menyanyikan lagu "Dua Mata Saya".

Dua mata saya

Hidung saya satu

Dua kaki saya pakai sepatu baru

Dua telinga saya yang kiri dan kanan

Satu mulut saya

Tidak berhenti makan

Guru mengajak anak bernyanyi sambil memgang anggota tubuh yang disebutkan. Setelah itu guru menanyakan "coba sentuh matanya masing-masing, ada berapa?" dan anak-anak menjawab "dua". Guru kembali bertanaya "hidung kita ada berapa ya?" dan anak-anak kembali menjawab dengan kompak "satu", setelah itu guru bertanya lagi "kaki kita ada berapa? Coba dihitung", anak-anak kembali menjawab dengan serempak "dua". Kegiatan tanya jawab seperti ini dilakukan untuk melatih kemampuan berhitung pada anak. Setelah anak-anak menjawab guru memberikan 2 jempol dan mengatakan "anak-anak hebat".

Pada kegiatan inti langkah pembelajaran yang dilakukan sebelum mengenalkan media pembelajaran baru berupa tempelan huruf adalah mengajukan pertanyaan "siapa yang masih ingat minggu lalu kita belajar apa?" dengan semangat anak-anak menjawab dengan serentak dengan jawabannya masing-masing. Ada anak yang menjawab

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

“ular tangga”, “dadu”, “menulis angka” dan lainnya. Setelah anak-anak menjawab guru tidak lupa memberikan 2 jempol sebagai *reward”.*

Langkah selanjutnya yaitu guru mengenalkan tempelan angka 1-20 yang ada di dekat papan tulis. Guru menjelaskan pada anak-anak bahwa hari ini akan melakukan kegiatan menyebutkan angka menggunakan media tersebut. Anak-anak yang melihat media tersebut terlihat antusias. Media yang dibuat oleh guru berbentuk bulat dan menggunakan kertas warna-warni yang ditulis dengan angka-angka pada setiap kertasnya. Setelah itu guru mengajak anak menyebutkan angka 1-20 sesuai dengan angka yang ada ditempelan kertas tersebut. Guru melakukan ini berulang-ulang sampai 3 kali. Kemudian dibalik lagi dari angka 20-1 sebanyak 3 kali. Saat diajak untuk menyebutkan angka-angka tersebut anak-anak terlihat sedikit lancar dan sangat bersemangat.

Langkah selanjutnya yaitu guru mengajak anak-anak satu persatu untuk maju ke depan dan menyebutkan angka-angka yang ada ditempelan tesebut secara urut dan acak. Cara ini terlihat sangat efektif dilihat dari kemampuan anak yang mulai bisa mengenal dan membedakan setiap lambang bilangan yang ditunjuk oleh guru. Setelah semua anak mendapat giliran untuk maju kedepan, guru melanjutkan kegiatan belajar pada langkah selanjutnya yaitu bermain dadu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada langkah selanjutnya anak diajak untuk melempar dadu kemudian menghitung jumlah mata dadu yang muncul, setelah itu anak diajak untuk menunjukkan lambang bilangan yang ada pada tempelan angka sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Sebelum anak-anak melakukan permainan ini, guru menjelaskan aturan main terlebih dahulu. Saat guru menjelaskan, anak-anak terlihat memperhatikan penjelasan guru dengan baik.

Setelah menjelaskannya guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba melakukan kegiatan tersebut. Pertama-tama anak diarahkan untuk melempar dadu, kemudian menghitung jumlah mata dadu yang muncul, setelah itu anak diarahkan untuk menunjukkan lambang bilangan yang ada pada tempelan kertas sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Anak-anak melakukan kegiatan ini secara bergiliran. Dari kegiatan ini dilihat anak-anak tidak mengalami kesulitan sama sekali.

Langkah selanjutnya yaitu belajar berhitung dengan menggunakan media ular tangga. Saat guru mengeluarkan dan menyiapkan media permainan ini, anak-anak terlihat sangat antusias dan bersemangat. Setelah menyiapkan media permainan ular tangga, guru kembali menjelaskan aturan main dan anak-anak mendengarkan aturan yang disampaikan dengan baik. Setelah melakukan demonstrasi tentang permainan ular tangga, guru menentukan giliran untuk bermain pada anak-anak. Setelah memberikan kesempatan pada anak-anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelompok A1 TK Zhafira untuk melakuka permainan ular tangga. Karena permainan ini sudah dilakukan sebanyak 2 kali pada pertemuan sebelumnya, anak-anak terlihat sudah mengerti aturan main. Langkah pertama anak melempar dadu kemudian melangkah sebanyak jumlah mata dadu yang muncul, kemudian menyebutkan angka yang dipijak. Setelah itu anak kembali melempar dadu, setelah itu anak menghitung jumlah mata dadu yang muncul kemudian melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Setelah sampai pada angka yang dipijak, anak pun menyebutkan hasil penjumlahan dari angka yang dipijak sebelumnya dengan jumlah mata dadu yang baru muncul.

Permainan dengan menggunakan mata dadu ini dilakukan sebanyak 5 kali pada setiap anak. Hal ini bertujuan agar anak lebih terbiasa dengan media yang digunakan. Sehingga hasil belajar anak pun dapat mancapi target yang telah ditentukan.

Langkah selanjutnya yaitu guru mengajak anak duduk melingkar dan melakukann diskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan. Guru bertanya pada anak-anak kelompok A1 TK Zahfira “anak-anak senang dengan kegiatan bermain hari ini?”, dengan kompak dan semangat anak-anak menjawab “senang”. Setelah itu guru megacungkan 2 jempol untuk semua anak-anak kelompok A1. Setelah itu guru kembali bertanya “siapa yang tahu hari ini kita bermain apa saja ya?” kemudian satu anak menjawab “berhitung”, anak lainnya menjawab “mian ular tangga”, ada juga anak yang menjawab “main dadu”. Setelah guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendengar jawaban anak-anak guru kembali memberikan 2 jempol untuk anak-anak.

Setelah melakuan diskusi, guru mengajak anak untuk siap-siap istirahat. Setelah anak-anak duduk dengan tertib guru menuntun anak-anak membaca doa sebelum makan dan minum dan istirahat. Pada kegiatan jeda istirahat saya berdiskusi dengan bunda Isnainia Sholicha selaku guru kelas untuk menanyakan kemajuan kegiatan pembelajaran hari ini.

Kegiatan penutup dilakukan setelah istirahat. Setelah bunyi bel menandakan jam istirahat selesai, anak-anak kembali masuk ke dalam kelas. Sebelum pulang guru mengajak anak untuk melakukan tepuk semangat, hal ini dilakukan agar kondisi kelas bisa lebih kodisif. Setelah kondusif, guru memberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang. Kemudian memberikan salam. Sebelum anak keluar kelas, guru memberikan *reward* berupa bintang pada anak yang dianggap berhasil melakukan kegiatan belajar hari ini.

3) Observasi

a) Hasil Observasi Kegiatan Guru

Saat anak-anak istirahat, peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas tentang hasil observasi hari ini. Guru kelas mengatakan hasil kegiatan guru sudah bagus hanya ada beberapa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

aspek yang seharusnya dilakukan pada kegiatan penutup tetapi dilakukan pada kegiatan inti. Dari hasil observasi kegiatan guru yang dilakukan pada siklus II pertemuan I didapat skor sebesar 60 dari skor maksimal 76. Jadi nilai yang didapat oleh guru pada siklus II pertemuan I sebesar 78,94.

Di bawah ini adalah tabel hasil observasi kegiatan guru pada siklus II pertemuan I:

Tabel 4.8
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Guru dan anak berdoa bersama				✓
2.	Guru mengucapkan salam pembuka				✓
3.	Guru menanyakan kabar anak				✓
4.	Guru mengabsen kehadiran anak			✓	
5.	Guru memberikan *ice breaking* sebelum melakukan kegiatan pembelajaran				✓
6.	Guru mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan tema pembelajaran yaitu "siapa yang masih ingat binatang melata itu apa saja ya?"			✓	
7.	Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai		✓		
Kegiatan Inti					
8.	Guru menunjukkan media permainan ular tangga dan mendemonstrasikannya			✓	
9.	Guru membagikan giliran bermain untuk anak			✓	
10.	Guru meminta anak untuk menyebutkan angka yang ditunjuk			✓	
11.	Guru meminta anak untuk menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan lambang bilangan yang muncul			✓	
12.	Guru meminta anak untuk bermain ular tangga				✓
13.	Guru meminta anak untuk menjumlahkan angka yang dipijak dengan jumlah dadu yang muncul			✓	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
14.	Guru memberikan *reward* bintang pada anak yang berhasil melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik			✓	
Kegiatan Penutup					
15.	Guru memberikan evaluasi terhadap hasil belajar anak		✓		
16.	Guru membimbing anak untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan			✓	
17.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya		✓		
18.	Guru membimbing anak-anak untuk membaca doa sesudah belajar			✓	
19.	Guru mengucapkan salam pulang				✓
Nilai = $\frac{\text{屬umlahskor}}{\text{skormaksimal}} \times 100$ $= \frac{60}{76} \times 100$ $= 78{,}94$					

Dari hasil observasi di atas dapat diketahui guru melakukan kegiatan pembelajaran lebih baik dari siklus sebelumnya. Hal dikarenakan komunikasi intens yang terus dilakukan dengan bunda Isnainia Sholicha selaku guru kelas kelompok A1 TK Zhafira Gedangan Sidoarjo. Dilihat dari nilai yang didapat yaitu 75, jadi kegiatan yang dilakukan oleh guru dikategorikan dengan hasil yang baik.

b) Hasil Observasi Aktivitas Anak

Dari hasil observasi pelaksanaan aktivitas anak pada siklus II pertemuan I yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang telah diamati selama proses pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diperoleh jumlah skor sebesa 53 dan skor maksimal sebesar 76. Jadi nilai yang diperoleh pada observasi kegiatan anak pada siklus II pertemuan I adalah 69,73. Di bawah ini tabel hasil observasi aktivitas anak pada siklus II pertemuan I:

Tabel 4.9
Hasil Observasi Anak Siklus II Pertemuan I

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Anak berdoa bersama guru			✓	
2.	Anak menjawab salam				✓
3.	Anak menjawab kabar dari guru				✓
4.	Anak memperhatikan guru ketika mengabsen kehadiran anak			✓	
5.	Anak mengikuti kegiatan *ice breaking* yang dicontohkan guru			✓	
6.	Anak menjawab pertanyaan cirri-ciri binatang melata			✓	
7.	Anak mendengarkan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai	✓			
Kegiatan Inti					
8.	Anak melihat dan mendengarkan demonstrasi yang dilakukan guru tentang permainan ular tangga			✓	
9.	Anak mau menunggu giliran bermain			✓	
10.	Anak menyebutkan angka 1-20			✓	
11.	Anak menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru secara acak			✓	
12.	Anak menyebutkan angka yang muncul pada mata dadu dan menunjukkan lambang bilangannya			✓	
13.	Anak bermain ular tangga			✓	
14.	Anak mendapatkan *reward* bintang setelah melakukan kegiatan		✓		
	Kegiatan Penutup				
15.	Anak memperhatikan saat guru memberikan evaluasi tentang kegiatan hari ini			✓	
16.	Anak dapat menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan		✓		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
17.	Anak membaca doa setelah belajar dan doa pulang			✓	
18.	Anak mengucapkan salam pulang				✓

$$\textbf{Nilai} = \frac{jumlahskor}{sk_rmaksimal} \times 100$$

$$= \frac{53}{76} \times 100$$

$$= 69{,}73$$

Di Dilihat dari lembar observasi hasil kegiatan anak selama kegiatan pembelajaran banyak mengalami perubahan dari pertemuan sebelumnya dengan nilai 3 yang berarti baik baik dan 4 yang berarti sangat baik. Dilihat dari nilai yang didapat pada aspek lemba aktivitas anak selama kegiatan belajar sudah menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya. Hal ini juga terlihat dari beberapa anak yang sudah mengerti aturan berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga.

c) Hasil Bermain dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Berdasarkan hasil belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga pada siklus II pertemuan I ini diketahui bahwa kemampuan anak meningkat dari pertemuan sebelumnya. Terbukti dari hasil belajar beberapa anak yang sudah mulai berkembang. Hasil belajar anak pada siklus II pertemuan I ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapat total nilai 877,5 dengan nilai rata-rata sebesar 54,84. Jumlah anak dengan hasil belajar yang tuntas juga meningkat yaitu 11 anak. Prosentase nilai ketuntasan kemampuan mengenal angka dan berhitung mendapat nilai sebesar 68,75%

Tabel 4.10
Nilai Hasil Kemampuan Berhitung pada Siklus II Pertemuan I

No	Nama Anak	Nilai Setiap Indikator				JML	KET
		A	B	C	D		
1.	DR	4	4	3	3	87,5	BSH
2.	DMA	3	3	3	3	75	BSH
3.	TAP	1	1	1	1	25	BB
4.	BAP	2	2	2	2	50	MB
5.	NR	3	3	3	3	75	BSH
6.	SMF	4	4	3	3	87,5	BSH
7.	FG	1	1	1	1	25	BB
8.	SG	3	3	3	3	75	BSH
9.	RA	2	2	2	2	50	MB
10.	NST	2	2	2	2	50	BB
11.	MTT	1	1	1	1	25	BB
12.	DAL	3	3	3	3	75	BSH
13.	AS	2	2	2	2	50	MB
14.	MR	2	2	1	1	27,5	BB
15.	NS	2	2	2	2	50	MB
16.	MI	2	2	2	2	50	MB
Total		877,5					
Rata-rata		54,84					
Ketuntasan Kemampuan Mengenal Angka dan Berhitung		68,75%					
Jumlah Anak yang Tuntas		11 Anak					

Keterangan :

A : Anak mampu menyebutkan angka yang ada pada tempelan angka sesuai perintah guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B : Anak berani maju ke depan dan menyebutkan angka yang ditunjuk guru secara acak

C : Anak mampu menyebutkan angka yang muncul pada mata dadu dan menunjukkan lambang bilangannya yang ada pada tempelan angka

D : Anak Mampu berhitung (menjumlahkan angka yang dipijak dengan jumlah mata dadu)

Untuk mengetahui nilai rata anak-anak dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$Nilai\ Rata-rata = \frac{877,5}{16}$$

$$= 54,84$$

Sedangkan untuk mengetahui presentase ketuntasan kemampuan berhitung anak dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{jumlahanakyangtuntas}{jumlahseluruhanak} \times 100\%$$

$$\frac{11}{16} \times 100\%$$

$$= 68,75\%$$

4) Refleksi

Penelitian yang dilakukan pada siklus II pertemuan I ini menambah media berupa tempelan angka. Rata-rata perolehan skor

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang didapat oleh anak sebesar 68,75%. Hal ini berarti hasil belajar anak lebih dari 60% untuk dinyatakan berhasil. Kegiatan pada siklus II pertemuan I ini pada dasarnya sudah dapat dinyatakan berhasil meningkatkan kemampuan mengenal angka dan berhitung. Tetapi masih ada beberapa anak yang memperoleh skor dibawah 2, sehingga masih diperlukan perbaikan pada proses pembelajarannya. Salah satunya adalah guru harus lebih sering mengajak anak untuk berhitung. Karena beberapa anak sudah bisa mengenal angka dan lambang bilangannya.

Perbaikan pada model pembelajaran ini akan dilakukan pada siklus II pertemuan II.

b. Siklus II Pertemuan II

Siklus II pertemuan II merupakan perbaikan model pembelajaran yang sudah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Pada siklus II pertemuan II ini peneliti dan guru mengambil kesepakatan untuk tetap menggunakan media yang sudah digunakan pada pertemuan pertama. Penelitian siklus II pertemuan II ini dilakukan pada hari Rabu 10 Okober 2018 di TK Zhafira Gedangan Sidoarjo. Alokasi waktu yang digunakan adalah 2×45 menit.

1) Perencanaan

Pada pertemuan ini peneliti yang bertindak sebagai guru. Pada siklus II pertemuan II ini guru tetap menggunakan media yang sebelumnya sudah digunakan pada pertemuan pertama. Pada pertemuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini guru akan menekankan pada kegiatan berhitung. Hal ini dilakukan karena sebagian anak kelompok A1 TK Zhafira sudah mengenal angka dan lambang bilangannya. Adanya kemajuan pada pengenalan angka ini tentu akan sangat membantu anak-anak saat melakukan kegiatan berhitung. Langkah kegiatan yang akan dilakukan pada siklus II pertemuan II adalah sebagai berikut:

a) Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan menyebutkan dan menunjukkan angka dengan media tempelan angka
b) Guru meminta anak melempar dadu dan menunjukkan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul
c) Guru meminta anak menjumlahkan angka yang ada dipapan tulis sambil bermain ular tangga
d) Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga

2) Pelaksanaan

Penelitian siklus II pertemuan II dilalkukan pada Rabu, 10 Oktober 2018. Sebelum melakukan kegiatan awal, guru menyiapkan media yang akan digunakan untuk bermain bersama anak-anak. Setelah siap, anak dibolehkan masuk ke dalam kelas setelah bel berbunyi.

Kegiatan pagi diawali dengan guru memberikan salam dan anak-anak menjawab salam dari guru dengan kompak dan semangat. Setelah melakukan salam pembuka, dilanjutkan dengan membaca surat-surat pendek, yaitu surat al fatihah, al ikhlas, an nas dan al falaq.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keempat surattersebut wajib dibaca setiap pagi sebelum melakukan kegiatan belajar. Selanjutnya adalah membaca anak sholeh sholehah dan doa belajar. Saat membaca doa, anak-anak terlihat masih ada yang mengantuk dan tidak mengikuti doa bersama. Guru berinisiatif duduk di dekat anak yang tidak ikut berdoa agar anak-anak tidak sibuk dengan kegiatannya sendiri.

Setelah berdoa guru menanyakan kabar anak-anak sambil bernyanyi sambil bertepuk tangan "*good morning everybody how are you"* dan anak-anak kompak menjawab *"just fine"*lagu ini dilanjutkan dengan menanyakan kabar anak-anak satu persatu. Setelah menanyakan kabar sambil bernyanyi anak-anak yang mengantuk terlihat lebih segar dan lebih bersemangat. Setelah menanyakan kabar, guru melanjutkan dengan mengajak anak untuk berkomunikasi dan menyakan siapa yang tidak hadir di kelas hari ini. Ternyat ada 2 anak yang tidak hadir dikarenakan sakit. Setelah mengabsen, guru mengajak anak untuk bernyanyi Dua Mata Saya.

Dua mata saya

Hidung saya satu

Dua kaki saya pakai sepatu baru

Dua telinga saya yang kiri dan kanan

Satu mulut saya

Tidak berhenti makan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru mengajak anak bernyanyi agar anak-anak lebih siap dan semangat mengikuti kegiatan belajar hari ini. Setelah bernyanyi guru mengajak anak-anak untuk menghitung jumlah anggota tubuh yang disebutkan pada lagu Dua Mata Saya, dan anak-anak dapat menjawab dengan tepat.

Setelah bernyanyi, guru bertanya pada anak-anak apakah sudah siap melakukan kegiatan belajar hari ini dan anak-anak menjawab dengan semangat kalau mereka siap. Setelah bertanya guru mengajak anak untuk tepuk semangat dan anak-anak melakukannnya dengan kompak. Setelah guru melihat anak siap untuk melakukan kegiatan belajar, guru bertanya tentang kegiatan yang sudah dilakukan kemarin. Jawaban anak-anak beragam, ada menjawab bermain ular tangga, bermain dadu dan berhitung. Hari ini anak-anak terlihat lebih semangat dari hari sebelumnya. Karena saat ditanya hampir semua anak menjawab dengan semangat dan benar.

Setelah melakukan sesi tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan sebelumnya, guru mengajak anak untuk masuk ke kegiatan inti. Pada kegiatan inti ini, pertama-tama anak daiajk untuk memperhatikan tempelan angka 1-20 yang ada didekat papan tulis. Setelh iitu guru menuntun anak untuk menyebutkan angka 1-20 secara bersama-sama, setelah hitungan sampai pada angka 20, guru mengajak anak-anak untuk kembali menyebutkan angka 20-1 secara berulang-ulang seanyak 3 kali. Hal ini dilakukan agar anak-anak lebih mengenal lambang bilangan 1-20. Setelah itu guru menyuruh anak satu persatu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maju ke depan dan menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru secara acak. Cara ini dilakukan untuk mengetahui kemajuan pengenalan angka pada anak. Setelah dilihat, anak-anak sudah bisa mengenal angka 1-20 dengan baik, walaupun masih ada 1-2 anak yang belum bisa mengenal lambang bilangan yang disebutkan.

Selanjutnya yaitu guru mengajak anak untuk bermain dadu. Pada kegiatan ini anak akan diarahkan untuk melempar dadu kemudian menjunjukkan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Cara ini dilakukan agar kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak lebih baik lagi. Permainan ini dilakukan secara bergantian dan setiap anak memiliki kesempatan 5 kali kesempatan untuk melempar dadu dan menunjukkan lambang bilangannya yang ada di papan permainan ular tangga. Saat melakukan kegiatan ini terlihat anak-anak sangat bersemangat. Mereka bermain sesuai dengan aturan main yang sudah disepakati dengan guru sebelumnya. Selain itu kemampuan mengenal angka pada anak-anak kelompok A1 pun semakin meningkat. Sebagian besar anak-anak sudah dapat mengenal lambang bilangan dengan baik.

Kegitan selanjutnya yaitu berhitung dengan menggunakan media ular tangga. Pada kegiatan ini, guru menulis soal di papan tulis, kemudian guru mengajak anak untuk melangkah pada angka yang sesuai pada papan tulis. Misalnya 5+7, maka untuk mendapatkan hasilnya anak harus melangkah ke angka 5, kemudian melangkah lagi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebanyak 7 langkah dan berhenti diangka 12. Setelah anak berhenti melangkah guru bertanya pada anak “berarti 5+7=?” dan anak menjawab “12”. Setiap anak mendapat kesempatan untuk melakukan 4 kali permainan. Pada kegiatan ini beberapa anak terlihat masih bingung dengan aturan main yang dilakukan, karena pada kegiatan-kegiatan sebelumnya anak-anak kelompok A1 melakukannya dengan menggunakan dadu.

Setelah anak-anak mendapat giliran, guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan selanjutnya yaitu bermain ular tangga. Anak-anak terlhat sangat antusias dan ingin segera melakukan permainan. Sebelum melakukan kegiatan bermain ular tangga, guru mengajak anak-anak untuk mendegar aturan main. Saat guru mendeminstrasikan cara bermain, ada anak-anak yang bilang “iya bunda, aku sudah tahu caranya”. Tidak hanya satu anak, anak-anak lain pun mengatakan hal yang sama. Setelah melakukan demonstrasi permainan ualar tangga, guru memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan bermain. Setiap anak memiliki 5 kali kesempatan untuk melempar dadu. Dari kegiatan ini anak-anak tidak mengalami kesulitan sama sekali, beberapa anak sudah bisa melakukannya tanpa bantuan dari guru. Dan saat anak-anak melakukan kegiatan bermain, guru bisa melakukan penilaian terhadap kemampuan berhitung anak.

Setelah melakukan kegiatan main, guru mengajak anak untuk duduk melingkar, kemudian berdiskusi dengan anak tentag kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang sudah dilakukan pada hari ini. Saat ditanya "apakah anak-anak senang dengan kegiatan hari ini?" anak-anak menjawab dengan kompak "senang". Setelah itu guru mengajak anak untuk berdoa sebelum makan dan istirahat bersama.

Setelah istirahat guru kembali mengajak anak untuk duduk melingkar. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu guru dan anak-anak berdoa dan member salam pulang.

3) Observasi

a) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Dari lembar observasi yang dinilai dari guru kelas kelompok A1 TK Zhafira diketahui nilai guru meningkat. Terbuksi dengan beberapa aspek yang sebelumnya mendapatkan skor 3 pada pertemuan kali ini mendapatkan skor 4. Di bawah ini hasil observasi kegiatan Guru pada siklus II pertemuan II:

Tabel 4.11
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Guru dan anak berdoa bersama				✓
2.	Guru mengucapkan salam pembuka				✓
3.	Guru menanyakan kabar anak				✓
4.	Guru mengabsen kehadiran anak			✓	
5.	Guru memberikan *ice breaking* sebelum melakukan kegiatan pembelajaran				✓
6.	Guru mengajukan pertanyaan yang sesuai			✓	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
	dengan tema pembelajaran yaitu "siapa yang masih ingat binatang melata itu apa saja ya?"				
7.	Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai	✓			
Kegiatan Inti					
8.	Guru menunjukkan media permainan ular tangga dan mendemonstrasikannya				✓
9.	Guru membagikan giliran bermain untuk anak			✓	
10.	Guru meminta anak untuk menyebutkan angka yang ditunjuk			✓	
11.	Guru meminta anak untuk menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan lambang bilangan yang muncul			✓	
12.	Guru meminta anak untuk bermain ular tangga			✓	
13.	Guru meminta anak untuk menjumlahkan angka yang dipijak dengan jumlah dadu yang muncul				✓
14.	Guru memberikan *reward* bintang pada anak yang berhasil melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik			✓	
Kegiatan Penutup					
15.	Guru memberikan evaluasi terhadap hasil belajar anak		✓		
16.	Guru membimbing anak untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan				✓
17.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya		✓		
18.	Guru membimbing anak-anak untuk membaca doa sesudah belajar			✓	
19.	Guru mengucapkan salam pulang				✓
	Nilai = $\frac{jumlah\ skor}{skormaksimal} \times 100$ = $\frac{61}{76} \times 100$ = **80,26**				

Dari hasil penilaian observasi kegiatan guru yang sudah dilakukan pada siklus II pertemuan II didapat jumlah skor yaitu 61,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan nilai akhir yaitu 80,26. Dari hasil tersebut, dapat nyatakan bahwa guru sudah melakukan kegiatan dengan baik.

b) Hasil Observasi Aktivitas Anak

Pada kegiatan yang dilakukan pada siklus II pertemuan II ini dilihat anak-anak sudah bisa mengenal angka dan membedakan setiap lambang bilangannya. Selain itu anak-anak sudah paham aturan main yang akan diterapkan sehingga guru tidak mengalami kesulitan saat mengajak anak untuk melakukan kegiatan permainan. Di bawah ini adalah hasil observasi kegiatan anak:

Tabel 4.12
Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan II

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Anak berdoa bersama guru			✓	
2.	Anak menjawab salam				✓
3.	Anak menjawab kabar dari guru				✓
4.	Anak memperhatikan guru ketika mengabsen kehadiran anak			✓	
5.	Anak mengikuti kegiatan *ice breaking* yang dicontohkan guru				✓
6.	Anak menjawab pertanyaan cirri-ciri binatang melata			✓	
7.	Anak mendengarkan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai		✓		
Kegiatan Inti					
8.	Anak melihat dan mendengarkan demonstrasi yang dilakukan guru tentang permainan ular tangga			✓	
9.	Anak mau menunggu giliran bermain				✓
10.	Anak menyebutkan angka 1-20			✓	
11.	Anak menyebutkan angka yang muncul pada mata dadu dan menunjukkan lambang bilangannya			✓	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
12.	Anak melakukan kegiatan berhitung dengan menggunakan papan permainan ular tangga			✓	
13.	Anak bermain ular tangga			✓	
14.	Anak mendapatkan *reward* bintang setelah melakukan kegiatan		✓		
	Kegiatan Penutup				
15.	Anak memperhatikan saat guru memberikan evaluasi tentang kegiatan hari ini			✓	
16.	Anak dapat menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan			✓	
17.	Anak membaca doa setelah belajar dan doa pulang			✓	
18.	Anak mengucapkan salam pulang				✓

$$\textbf{Nilai} = \frac{jumlahskor}{sk菜rmaksimal} \times 100$$

$$= \frac{\square 4}{76} \times 100$$

$$= 71{,}05$$

Dari hasil observasi yang dilakukan kegiatan anak mangalami sedikit peningkatan, walaupun peningkatan tidak terjadi secara signitfikan. Terdapat beberapa aspek yang mendapar skor lebih tinggi dari pertemuan sebelumnya. Sehingga skor yang diperoleh yaitu 53 dengan skor tertinggi yaitu 76. Nilai akhir pada siklus II pertemuan II ini adalah sebesar 75,05.

c) Hasil Bermain dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Hasil belajar anak pada siklus II pertemuan II mengalami penigkatan yang cukup baik. Anak-anak sudah mulai terbiasa dengan kegiatan mengenal angka dan berhitung dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan media ular tangga. Di bawah ini hasil belajar anak pada siklus II pertemuan II:

Tabel 4.13
Nilai Hasil Belajar Berhitung Siklus II Pertemuan II

No	Nama Anak	Nilai Setiap Indikator				JML	KET
		A	B	C	D		
1.	DR	4	4	3	3	87,5	BSH
2.	DMA	3	3	3	3	75	BSH
3.	TAP	1	1	1	1	25	BB
4.	BAP	2	2	2	2	50	MB
5.	NR	3	3	3	3	75	BSH
6.	SMF	4	4	3	3	87,5	BSH
7.	FG	2	2	2	2	50	MB
8.	SG	3	3	3	3	75	BSH
9.	RA	2	2	2	2	50	MB
10.	NST	2	2	2	2	50	BB
11.	MTT	1	1	1	1	25	BB
12.	DAL	3	3	3	3	75	BSH
13.	AS	2	2	2	2	50	MB
14.	MR	2	2	1	1	27,5	BB
15.	NS	2	2	2	2	50	MB
16.	MI	2	2	2	2	50	MB
Total		902,5					
Rata-rata		56,40					
Ketuntasan Kemampuan Mengenal Angka dan Berhitung		75%					
Jumlah Anak yang Tuntas		12 Anak					

Keterangan :

A : Anak mampu menyebutkan angka yang ada pada tempelan angka sesuai perintah guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B : Anak mampu menyebutkan angka yang muncul pada mata dadu dan menunjukkan lambang bilangannya yang ada pada tempelan angka

C : Anak mampu menyelesaikan soal behitung yang diberikan guru dengan menggunakan papan pijakan ular tangga

D : Anak Mampu berhitung (menjumlahkan angka yang dipijak dengan jumlah mata dadu)

Untuk mengetahui nilai rata anak-anak dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$Nilai\ Rata - rata = \frac{902{,}5}{16}$$

$$= 56{,}40$$

Sedangkan untuk mengetahui presentase ketuntasan kemampuan berhitung anak dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{jumlahanakyangtuntas}{jumlahseluruhanak} \times 100\%$$

$$\frac{12}{16} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Dari hasil di atas dapat diketahui bahawa kemampuan anak sudah semakin baik. Hal ini terlihat dari jumlah nilai yang diperoleh yaitu 902,5 dengan nilai rata-rata 56,40. Dan hasil kemampuan berhitung

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada anak kelompok A1 TK Zhafira yaitu 75%. Nilai yang diperoleh dikategorikan sebagai nilai yang baik.

4) Refleksi

Pada siklus II pertemuan II guru lebih sering menggunakan media ular tangga untuk berhitung. Dipertemutn ini guru lebih menekankan pada kegiatan berhitung pada anak, karena anak-anak sudah dapat mengenal angka 1-20 dengan baik. Tetapi pada pertemuan ini terdapat 2 anak yang masih mendapat skor di bawah 2, sehingga masih perlu dilakukan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya.

Dari masalah yang diperoleh ini guru dan peneliti sepakat untuk melanjutkan penellitian sampai siklus III.

4. Tahap Siklus III

Masalah utama yang terdapat pada siklus II adalah anak masih belum bisa membedakan setiap lambang bilangan sehingga saat melakukan kegiatan berhitung anak mengalami kesulitan saat diberi tugas untuk melangkah pada lambang bilangan yang ada pada papan pijakan ular tangga. Dari masalah yang ditemukan pada siklus II tersebu, peneliti merencanakan tindakan selanjutnya. Tujuan dilakukannya tindakan pada siklus III adalah untuk mempertajam serta meningkatkan pencapaian indikator yang sudah ditentukan. Pada siklus III ini pada dasarnya pelaksanaannya sama dengan tindakan yang dilakukan pada siklus I dan II. Siklus III ini akan fokus pada penggunaan media permainan ular tangga.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Siklus III dilakukan pada hari Selasa, 16 Oktober 2018 dan Rabu 17 Oktober 2018. Alokasi waktu yang digunakan adalah 2×45 menit.

a. Siklus III Pertemuan I

1) Perencanaan

Pada siklus II guru dan peneliti sepakat untuk menggunakan media tambahan yaitu tempelan angka. Penggunan media tersebut sudah cukup efektif untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak. Untuk meningkatkan lagi kefektifan kegiatan belajar maka pada siklus III pertemuan I guru dan peneliti merencanakan untuk menambah media pembelajaran menggunakan poster angka yang ditempel pada dinding kelas. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan sehingga anak tidak kesulitan saat melakukan kegiatan berhitung pada saat bermain ular tangga. siklus III peretmuan I dilakukan pada hari Kamis, 11 Oktober 2018.

2) Pelaksanaan

Pada pertemuan pertama ini sama halnya dengan pertemuan pada siklus II. Pertemuan ini dilakukan pada jam 08.00-09.30 WIB. Adapun kegiatan yang dilakukan pada siklus III pertemuan I adalah sebagai berikut:

Saat bel berbunyi anak-anak yang bermain di halaman sekolah mulai bersiap untuk masuk ke dalam kelas masing-masing.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah anak-anak kelompok A1 masuk ke dalam kelas, guru juga masuk dan mulai mengkondisikan kelas. Pada kegiatan awal saat semuanya sudah di dalam kelas guru mengajak anak-anak untuk duduk membentuk lingkaran. Sebelum melakukan doa bersama, guru memberikan arahan agar anak-anak berdoa dengan tertib dan bersungguh-sungguhsupaya kegiatan yang dilakukan bisa berjalan dengan lancar.

Setelah semua anak terlihat tertib, guru mulai mengarahkan anak-anak untuk membaca surat pendek yaitu surat al fatihah, al ikhlas, al falaq dan an nas. Setelah itu membaca doa sebelum belajar dan doa anak sholeh. Saat melakukan kegiatan ini, anak-anak terlihat lebih tertib dan tidak sibuk dengan kegiatan sendri-sendri seperti yang terjadi pada pertemuan sebelumnya. Setelah berdoa guru mengucapkan salam dengan lagu sambil menanyakan kabar, anak-anak menjawab dengan semangta. “assalaamualaikum how are you?” dan anak-anak menjawab “waalaikumsalam just fine”. Setelah itu guru melanjutkan kegiatan dengan mengabsen kehadiran anak. Saat mengabsen guru membuat peraturan untuk mengangkat tangan jika namanya disebut, jika tidak mengangkat tangan tidak bisa mengikuti kegiatan bermain hari ini.

Sebelum masuk pada kegiatan inti guru melakukan *ice breaking* terlebih dahulu agar anak lebih siap, semangat dan merasa senang dengan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. *Ice*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

breaking yang digunakan adalah melakukan gerak sambil bernyanyi, hal ini dilakukan agar anak-anak tidak mengantuk. Sebelum melakukan *ice breaking* guru mengajak anak untuk berbaris dan memegang pundak teman membentuk seperti kereta api, guru berada paling depan kemudian anak-anak mengikuti dari belakang. Setelah itu guru mengajak anak untuk bernyanyi "Ular Naga".

Ular naga panjangnya bukan kepayang

Menjalar-jalar kesana kian kemari

Umpan yang enak itulah yang dicari

Inilah dia yang terbelakang

Setelah lagu selesai maka guru langsung menangkap anak yang barisan paling belakang kemudian anak yang tertangkap bisa langsung berbaris di depan. Permainan ini dilakukan beberapa kali sampai anak-anak terlihat semangat. Selesai *ice breaking* guru mengajak anak untuk kembali duduk melingkar.

Guru melakukan apersepsi dengan menunjuk pada poster angka menanyakan kepada anak sambil bernyanyi "siapa yang tahu ini angka berapa?" dengan kompak anak-anak menajwab "7", guru bertanya lagi beberapa angka secara acak. Terlihat anak-anak sudah bisa membedakan angka karena guru menanyakan secara berulang-ulang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah melakukan kegiatan apersepsi guru menyampaikan pada anak-anak bahwa hari ini kita akan bermain ular tangga lagi. Sebelum melakukan kegiatan bermain ular tangga guru mengajak anak untuk menyebutkan angka 1-20 dan 20-1 diulang-ulang dengan media poster angka. Hal ini dilakukan agar anak-anak mampu mengenal dan membedakan setiap lambang bilangan. Setelah menyebutkan angka bersama-sama guru meminta anak maju ke depan satu per satu untuk menunjukkan angka yang ditanyakan oleh guru secara acak.

Setelah itu guru mengajak anak untuk bermain dengan ular tangga. Sebelum bermain guru menjelaskan cara bermain yaitu anak-anak harus terttib dan mematuhi guru terlebih dahulu, kemudian guru membagikan giliran untuk bermain. Setelah itu guru mempraktikkan cara bermain ular tangga dengan melempar dadu terlebih dahulu dan yang muncul adalah 4 mata dadu, kemudian melangkah pada angka 4 setelah itu melempar dadu lagi dan yang muncul adalah 5 dan guru melangkah sebanyak 5 langkah dan berhenti di angka 9. Setelah itu guru bertanya pada anak "berarti 4+5=?" anak-anak kompak menajwab "9". Setelah itu guru memberikan kesempatan pada anak untuk bermain secara bergiliran.

Setelah bermain ular tangga guru mengajak anak untuk berhitung tanpa menggunakan dadu. Sebelum anak-anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermain guru memberikan contoh, misalkan 6+7. Maka guru akan berdiri di angka 6 kemudian melangkah sebanyak 7 kali dan berhenti diangka 13. Maka dapat diketahui 6+7=13. Guru mempraktikkan kegiatan ini sebanyak 3 kali kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk bermain secara bergiliran. Guru memberikan menyebutkan angka yang akan dijumlahkan kemudian anak-anak melangkah dan menyebutkan angka yang dipijak. Kegiatan ini dilakukan berulang-ulang agar dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Kegiatan akhir guru memberikan bimbingan kepada anak-anak kelompok A1 TK Zhafira untuk membuat kesimpulan dari kegiatan yang sudah dilakukan dengan bertanya 'apa saja yang sudah kita lakukan hari ini?" kemudian ada anak-anak yang menjawab "bermain ular tangga", anak lain menjawab "menghitung dadu" dan anak lainnya menjawab "berhitung pakai ular tangga". Setelah anak-anak menjawab guru memberikan *reward* dengan mengangkat 2 jempol pada anak-anak. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk berdoa bersama lalu mengucapkan salam pulang. Sebelum pulang guru memberikan bintang sesuai dengan hasil belajar pada anak-anak kelompok 1 TK Zhafira.

3) Observasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Diketahui dari leembar observasi yang dinilai oleh guru kelas kelompok A1 TK Zhafira diketahui nilai guru meningkat. Dilihat dari beberapa aspek yang sebelumnya mendapatkan skor 3 pada siklus III pertemuan I ini mendapatkan skor 4. Di bawah ini hasil observasi kegiatan Guru pada siklus III pertemuan I:

Tabel 4.14
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III Pertemuan I

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Guru dan anak berdoa bersama				✓
2.	Guru mengucapkan salam pembuka				✓
3.	Guru menanyakan kabar anak				✓
4.	Guru mengabsen kehadiran anak			✓	
5.	Guru memberikan *ice breaking* sebelum melakukan kegiatan pembelajaran				✓
6.	Guru mengajukan pertanyaan "siapa yang tahu ini angka berapa?" sambil bernyanyi			✓	
7.	Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai		✓		
Kegiatan Inti					
8.	Guru menunjukkan media permainan ular tangga dan mendemonstrasikannya				✓
9.	Guru membagikan giliran bermain untuk anak				✓
10	Guru meminta anak untuk menyebutkan angka yang ditunjuk			✓	
11	Guru meminta anak untuk menyelesaikan soal penjumlahan yang diberikan dengan menggunakan media ular tangga			✓	
12	Guru meminta anak untuk bermain ular tangga			✓	
13	Guru meminta anak untuk menjumlahkan angka yang dipijak dengan jumlah dadu yang muncul				✓

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
14.	Guru memberikan *reward* bintang pada anak yang berhasil melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik			✓	
Kegiatan Penutup					
15.	Guru memberikan evaluasi terhadap hasil belajar anak		✓		
16.	Guru membimbing anak untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan				✓
17.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya		✓		
18.	Guru membimbing anak-anak untuk membaca doa sesudah belajar			✓	
19.	Guru mengucapkan salam pulang				✓
	Nilai = $\frac{jumlahskor}{skormaksimal} \times 100$ $= \frac{63}{76} \times 100$ $= 82{,}89$				

Dari hasil penilaian observasi kegiatan guru yang sudah dilakukan pada siklus III pertemuan I ini didapat jumlah skor yaitu 63, dan nilai akhir yaitu 82,89. Dari nilai yang didapat maka hasil kegiatan guru dikategorikan baik.

b) Hasil Observasi Aktivitas Anak

Pada kegiatan yang dilakukan pada siklus III pertemuan I ini dapat dilihat bahwa anak-anak keompok A1 TK Zhafira sudah bisa mengenal angka dan membedakan setiap lambang bilangannya. Selain itu anak-anak sudah paham aturan main yang akan diterapkan sehingga guru tidak mengalami kesulitan saat mengajak anak untuk melakukan kegiatan berhitung

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan menggunakan media permainan ular tangga. Di bawah ini adalah hasil observasi kegiatan anak:

Tabel 4.15
Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus III Pertemuan I

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Anak berdoa bersama guru				✓
2.	Anak menjawab salam				✓
3.	Anak menjawab kabar dari guru				✓
4.	Anak memperhatikan guru ketika mengabsen kehadiran anak			✓	
5.	Anak mengikuti kegiatan *ice breaking* yang dicontohkan guru			✓	
6.	Anak menjawab pertanyaan lambang bilangan				✓
7.	Anak mendengarkan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai		✓		
Kegiatan Inti					
8.	Anak melihat dan mendengarkan demonstrasi yang dilakukan guru tentang permainan ular tangga			✓	
9.	Anak mau menunggu giliran bermain			✓	
10.	Anak menyebutkan angka yang ditunjuk guru secara acak			✓	
11.	Anak menyelesaikan soal penjumlahan yang diberikan guru dengan menggunakan papan pijakan ular tangga				✓
12.	Anak melakukan kegiatan berhitung dengan menggunakan papan permainan ular tangga				✓
13.	Anak bermain ular tangga				✓
14.	Anak mendapatkan *reward* bintang setelah melakukan kegiatan		✓		
	Kegiatan Penutup				
15.	Anak memperhatikan saat guru memberikan evaluasi tentang kegiatan hari ini			✓	
16.	Anak dapat menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan		✓		
17.	Anak membaca doa setelah belajar dan doa pulang			✓	
18.	Anak mengucapkan salam pulang				✓

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Nilai = $\frac{jumlahskor}{skormaksimal} \times 100$ $= \frac{59}{76} \times 100$ = 77,63					

Dari hasil observasi yang dilakukan kegiatan dalam pembelajaran anak mangalami sedikit peningkatan, walaupun peningkatan tidak terjadi secara signitfikan. Terdapat beberapa aspek yang mendapar skor lebih tinggi dari pertemuan sebelumnya. Sehingga skor yang diperoleh yaitu 59 dengan skor tertinggi yaitu 76. Nilai akhir pada siklus II pertemuan II ini adalah sebesar 77,63. Nilai akhir yang diperoleh dikategorikan sangat baik.

c) Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Hasil belajar anak pada siklus III pertemuan I mengalami penigkatan yang cukup baik. Anak-anak sudah mulai terbiasa dengan kegiatan mengenal angka dan berhitung dengan menggunakan media ular tangga. Di bawah ini hasil belajar anak pada siklus III pertemuan I:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.16
Nilai Kemampuan Berhitung pada Siklus III Pertemuan I

No	Nama Anak	Nilai Setiap Indikator				JML	KET
		A	B	C	D		
1.	DR	4	4	3	3	87,5	BSH
2.	DMA	3	3	3	3	75	BSH
3.	TAP	2	2	2	2	50	MB
4.	BAP	2	2	2	2	50	MB
5.	NR	3	3	3	3	75	BSH
6.	SMF	4	4	3	3	87,5	BSH
7.	FG	2	2	2	2	50	MB
8.	SG	3	3	3	3	75	BSH
9.	RA	2	2	2	2	50	MB
10.	NST	2	2	2	2	50	BB
11.	MTT	1	1	1	1	25	BB
12.	DAL	3	3	3	3	75	BSH
13.	AS	2	2	2	2	50	MB
14.	MR	2	2	2	2	50	MB
15.	NS	2	2	2	2	50	MB
16.	MI	2	2	2	2	50	MB
Total		950					
Rata-rata		59,37					
Ketuntasan Kemampuan Mengenal Angka dan Berhitung		87,5%					
Jumlah Anak yang Tuntas		14 Anak					

Keterangan :

A : Anak mampu membedakan setiap lambang bilangan

B : Anak mampu menyebutkan angka secara acak yang ada pada poster

C : Anak mampu menyelesaikan soal penjumlahan yang diberikan guru dengan menggunakan papan pijakan ular tangga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D : Anak Mampu berhitung (menjumlahkan angka yang dipijak dengan jumlah mata dadu)

Untuk mengetahui nilai rata anak-anak dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$Nilai\ Rata - rata = \frac{950}{16}$$

$$= 59{,}37$$

Sedangkan untuk mengetahui presentase ketuntasan kemampuan berhitung anak dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{jumlahanakyangtuntas}{jumlahseluruhanak} \times 100\%$$

$$\frac{14}{16} \times 100\%$$

$$= 87{,}5\%$$

Dari hasil di atas dapat diketahui bahawa kemampuan anak sudah semakin baik. Hal ini terlihat dari jumlah nilai yang diperoleh yaitu 950 dengan nilai rata-rata 59,37. Dan hasil kemampuan berhitung pada anak kelompok A1 TK Zhafira yaitu 87,5%. Nilai yang diperoleh dikategorikan sebagai nilai yang sangat baik. Hal ini menunjukkan kemampua berhitung pada anak sudah mengalami peningkatan yang sangat baik.

4) Refleksi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan yang dilakukan pada siklus III pertemuan I guru lebih sering menggunakan media ular tangga untuk menguji kemampuan berhitung anak kelompok A1 TK Zhafira. Dipertemutn ini guru lebih menekankan pada kegiatan berhitung pada anak, karena anak-anak sudah dapat mengenal angka 1-20 dengan baik. Tetapi pada pertemuan ini terdapat 2 anak yang masih mendapat skor belum berkembang, sehingga masih perlu dilakukan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya yaitu pada pertemuan II.

b. Siklus III Pertemuan II

1) Perencanaan

Kegiatan pembelajaran siklus III pertemuan I dilakukan pada hari Rabu, 17 Oktober 2018 dengan alokasi waktu 08.00-09.30. Pada pertemuan ini pembelajaran lebih difokuskan pada kegiatan berhitung dengan menggunaka media permainan ular tangga, karena kemampuan mengenal angka pada anak sudah meningkat sehingga menyebutkan dan menunjukkan angka hanya akan dilakukan beberapa kali dikegiatan awal.

Media yang akan digunakan pada pertemuan ini adalah poster angka, tempelan angka dan permainan ular tangga. Karena hasil belajar anak sudah sangat baik pada pertemuan sebelumnya maka pada pertemuan II ini guru hanya melakukan tindakan untuk mempertajam kemampuan berhitung pada anak.

2) Pelaksanaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebelum masuk kelas anak-anak bermain bersama di halaman sekolah. Saat lonceng berbunyi anak-anak langsung masuk ke dalam kelas masing-masing. Anak-anak kelompok A1 maasuk ke kelas dan langsung duduk melingkar. Guru mengucapkan salam dan anak-anak menjawab dengan kompak. Sebelum melakukan doa bersama, guru menjelaskan pada anak agar berdoa dengan tertib dan sungguh-sungguh. Setelah kondisi kelas terlihat kondusif guru membimbing anak untuk membaca surat pendek kemudian dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar.

Setelah berdoa guru menanyakan kabar anak-anak "apa kabarnya anak-anak hari ini?" dan anak-anak menjawab "pagi yang cerah, senyum yang ceria, Allahuakbar. Yes yes yes". Anak-anak terlihat semangat saat ditanyakan kabar. Setelah itu guru mengajak anak untuk berkomunikasi dengan mengabsen kehadiran kelompok A1 dan hari ini tidak ada yang tidak hadir. Kemudian guru mengajak anak-anak untuk berdiri dan bermain ular naga sambil bernyanyi.

Ular naga panjangnya bukan kepayang

Menjalar-jalar kesana kian kemari

Umpan yang enak itulah yang dicari

Inilah dia yang terbelakang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah lagu selesai maka guru langsung menangkap anak yang barisan paling belakang kemudian anak yang tertangkap bisa langsung berbaris di depan. Permainan ini dilakukan beberapa kali sampai anak-anak terlihat semangat.

Kemudian guru melanjutkan kegiatan dengan melakukan persepsi, yaitu menanyakan kembali tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Guru bertanya "siapa yang masih ingat binatanng melata itu apa saja?" anak-anak menjawab dengan semangat sesuai dengan jawaban masing-masing, ada yang menjawab "yang ada sisiknya" ada juga yang menjawab "hidup di air dan di darat" dan masih banyak jawaban lainnya. Setelah anak-anak menjawab guru memberikan apresiasi dengan mengacungkan 2 jempol pada anak-anak.

Pada kegiatan inti guru memulai dengan mengajak anak-anak untuk menyebutkan angka 1-20 dan 20-1 bersama-sama, setelah itu guru meminta anak untuk maju ke depan dan meminta anak untuk menyebutkan angka yang ditunjuk guru secara acak. Setelah itu guru meminta anak untuk bermain dengan ular tangga. sebelum melakukan kegiatan berhitung dengan ular tangga guru mendemonstrasikan cara melakukan permainan ular tangga. karena semua anak-anak kelompok A1 TK Zhafira sudah hafal cara bermain ular tangga, guru tidak mengalami kesulitan saat melakukan demonstrasi. Setiap anak diberik kesempatan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melempar dadu sebanyak 6 kali. Saat melakukan kegiatan berhitung dengan ular tangga, anak-anak tidak mengalami kesulitan bahkan beberapa anak yang pada pertemuan sebelumnya belum bisa bermain dengan baik, hari ini melakukan kegiatan main ular tangga dengan lancar.

Pada kegiatan ke dua guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan hitung dengan cara lain yaitu memberikan soal penjumlahan dan anak menyelesaikannya dengan menggunakan papan pijakan ular tangga. Sebelum anak-anak melakukan kegiatan ini, guru memberikan contoh cara bermain. Misalkan guru member soal 13+6 maka guru akan berdiri di angka 13 dan melangkah ke kanan sebanyak 6 langkah dan berhenti di angka 19, jadi 13+6=19. Setelah guru memberikan contoh 3 kali, anak-anak diberi kesempatan untuk bermain secara bergiliran dengan masing-masing anak melakukan permainan sebanyak 4 kali. Saat bermain anak-anak tidak begitu kesulitan melakukan penjumlahan. Guru memberikan soal dan anak-anak menyelesaikan soal yang diberikan dengan baik.

Sebelum istirahat guru mengajak anak untuk merapikan kembali permainan ular tangga. Setelah merapikannya guru mengkondisikan anak-anak agar tertib dan bersungguh-sungguh saat bedoa. Saat anak-anak sudah tertib guru membimbing anak-anak kelompok A1 untuk berdoa sebelum makan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada kegiatan akhir guru mengajak anak untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan. Guru bertanya pada anak-anak "apa saja kegiatan yang sudah kita lakukan hari ini?" dan anak-anak menjawab "bermain ular tangga dan berhitung". Setelah itu guru memberikan *reward* berupa bintang pada anak-anak kelompok A1 sesuai dengan keberhasilan belajar hari ini. Setelah itu guru mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang dan mengucapkan salam pulang.

3) Observasi

a) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus III kegiatan II mendapatkan nilai yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Di bawah ini tabel hasil kegiatan guru pada pertemuan II:

Tabel 4.17
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III Pertemuan II

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Guru dan anak berdoa bersama				✓
2.	Guru mengucapkan salam pembuka				✓
3.	Guru menanyakan kabar anak				✓
4.	Guru mengabsen kehadiran anak			✓	
5.	Guru memberikan *ice breaking* sebelum melakukan kegiatan pembelajaran				✓
6.	Guru mengajukan pertanyaan "siapa yang tahu ini angka berapa?" sambil bernyanyi			✓	
7.	Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai		✓		
Kegiatan Inti					
8.	Guru menunjukkan media permainan ular				✓

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
	tangga dan mendemonstrasikannya				
9.	Guru membagikan giliran bermain untuk anak				✓
10	Guru meminta anak untuk menyebutkan angka yang ditunjuk			✓	
11	Guru meminta anak untuk menyelesaikan soal penjumlahan yang diberikan dengan menggunakan media ular tangga			✓	
12	Guru meminta anak untuk bermain ular tangga			✓	
13	Guru meminta anak untuk menjumlahkan angka yang dipijak dengan jumlah dadu yang muncul				✓
14	Guru memberikan *reward* bintang pada anak yang berhasil melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik			✓	
Kegiatan Penutup					
15	Guru memberikan evaluasi terhadap hasil belajar anak		✓		
16	Guru membimbing anak untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan				✓
17	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya		✓		
18	Guru membimbing anak-anak untuk membaca doa sesudah belajar			✓	
19	Guru mengucapkan salam pulang				✓
Nilai = $\frac{\textbf{jumlah skor}}{\textbf{skormaksimal}} \times 100$ $= \frac{63}{76} \times 100$ $= 82{,}89$					

Dari hasil penilaian observasi kegiatan guru yang sudah dilakukan pada siklus III pertemuan II ini didapat jumlah skor yang sama dengan siklus III pertemuan 1 yaitu sebanyak 63 dengan nilai maksimal 76, dan nilai akhir yaitu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

82,89. Dari nilai yang didapat maka hasil kegiatan guru dikategorikan sangat baik.

b) Hasil Observasi Aktivitas Anak

Pada siklus III pertemuan II ini anak-anak kelompok A1 TK Zhafira mendapat nilai yang bagus. Karena dari kegiatan awal sampai kegiatan penutup anak-anak melakukan kegiatan yang diarahkan oleh guru dengan baik. Di Bawah ini tabel hasil observasi kegiatan anak kelompok A1 TK Zhafira:

Tabel 4.18
Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus III Pertemuan I

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Anak berdoa bersama guru				✓
2.	Anak menjawab salam				✓
3.	Anak menjawab kabar dari guru				✓
4.	Anak memperhatikan guru ketika mengabsen kehadiran anak			✓	
5.	Anak mengikuti kegiatan *ice breaking* yang dicontohkan guru			✓	
6.	Anak menjawab pertanyaan lambang bilangan				✓
7.	Anak mendengarkan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai		✓		
Kegiatan Inti					
8.	Anak melihat dan mendengarkan demonstrasi yang dilakukan guru tentang permainan ular tangga			✓	
9.	Anak mau menunggu giliran bermain			✓	
10.	Anak menyebutkan angka yang ditunjuk guru secara acak				✓
11.	Anak menyelesaikan soal penjumlahan yang diberikan guru dengan menggunakan papan pijakan ular tangga				✓
12.	Anak melakukan kegiatan berhitung dengan menggunakan papan permainan ular tangga				✓

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
13.	Anak bermain ular tangga				✓
14.	Anak mendapatkan *reward* bintang setelah melakukan kegiatan			✓	
	Kegiatan Penutup				
15.	Anak memperhatikan saat guru memberikan evaluasi tentang kegiatan hari ini			✓	
16.	Anak dapat menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan			✓	
17.	Anak membaca doa setelah belajar dan doa pulang			✓	
18.	Anak mengucapkan salam pulang				✓
	Nilai = $\frac{jumlahskor}{skormaksimal} \times 100$ $= \frac{61}{76} \times 100$ **= 80,26**				

Dari hasil observasi yang dilakukan pada siklus III pertemuan II ini, kegiatan pembelajaran anak mangalami sedikit peningkatan, walaupun peningkatan tidak terjadi secara signitfikan. Terdapat beberapa aspek yang mendapar skor lebih tinggi dari pertemuan sebelumnya. Sehingga skor yang diperoleh yaitu 61 dengan skor tertinggi yaitu 76. Nilai akhir pada siklus III pertemuan II ini adalah sebesar 80,26. Nilai akhir yang diperoleh dikategorikan sangat baik.

c) Hasil Belajar

Hasil belajar anak pada siklus III pertemuan II mengalami penigkatan yang cukup baik. Anak-anak sudah mulai terbiasa melakukan kegiatan mengenal angka dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berhitung dengan menggunakan media ular tangga. Selain itu anak-anak juga sudah bisa melakukan permainan dengan baik tanpa bantuan dari guru. Di bawah ini hasil belajar anak pada siklus III pertemuan II:

Tabel 4.19
Nilai Kemampuan Berhitung pada Siklus III Pertemuan II

No	Nama Anak	Nilai Setiap Indikator				JML	KET
		A	B	C	D		
1.	DR	4	4	4	4	100	BSB
2.	DMA	4	4	3	3	87,5	BSH
3.	TAP	3	3	3	3	75	BSH
4.	BAP	3	3	2	2	62,5	MB
5.	NR	3	3	3	3	75	BSH
6.	SMF	4	4	4	4	100	BSH
7.	FG	3	3	2	2	62,5	MB
8.	SG	4	4	3	3	87,5	BSB
9.	RA	3	3	3	3	75	BSH
10.	NST	3	3	2	2	67,5	MB
11.	MTT	2	2	1	1	37,5	BB
12.	DAL	3	3	3	3	75	BSH
13.	AS	2	2	2	2	50	MB
14.	MR	3	3	2	2	67,5	MB
15.	NS	3	3	3	3	75	BSH
16.	MI	2	2	2	2	50	MB
Total		1152,5					
Rata-rata		72,03					
Ketuntasan Kemampuan Mengenal Angka dan Berhitung		93,75%					
Jumlah Anak yang Tuntas		15 Anak					

Keterangan :

A : Anak mampu membedakan setiap lambang bilangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B : Anak mampu menyebutkan angka secara acak yang ada pada poster

C : Anak mampu menyelesaikan soal penjumlahan yang diberikan guru dengan menggunakan papan pijakan ular tangga

D : Anak Mampu berhitung (menjumlahkan angka yang dipijak dengan jumlah mata dadu)

Untuk mengetahui nilai rata anak-anak dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$Nilai\ Rata-rata = \frac{1152{,}5}{16}$$

$$= 72{,}03$$

Sedangkan untuk mengetahui presentase ketuntasan kemampuan berhitung anak dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{jumlahanakyangtuntas}{jumlahseluruhanak} \times 100\%$$

$$\frac{15}{16} \times 100\%$$

$$= 93{,}75\%$$

Dari hasil di atas dapat diketahui bahawa kemampuan anak sudah semakin baik. Hal ini terlihat dari jumlah nilai yang diperoleh yaitu 1152,5 dengan nilai rata-rata 72,03. Dan hasil kemampuan berhitung pada anak kelompok A1 TK Zhafira yaitu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

93,75%. Nilai yang diperoleh dikategorikan sebagai nilai yang sangat baik. Hal ini menunjukkan kemampua berhitung pada anak sudah mengalami peningkatan yang sangat baik.

4) Refleksi

Pada siklus III pertemuan II yang merupakan perbaikan dari siklus-siklus sebelumnya, peneliti menggunakan media poster angka, tempelan angka dan permainan ular tangga dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak-anak kelompok A1 TK Zhafira Gedangan Sidoarjo. Hasil yang diperoleh pada siklus III pertemuan II adalah 93,75%. Pada siklus ini kemampuan berhitung anak semakin meningkat.

Media yang digunakan pada saat penelitian dapat dijabarkan di bawah ini:

a) Pada siklus I guru memanfaatkan media poster angka yang ada di kelas dan menggunakan LK untuk pengenalan angka pada anak. Media ular tangga digunakan sebagai alat bantu saat anak melakukan kegiatan berhitung. Ketiga media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-20 dan berhitung.

b) Pasa siklus II guru menambahkan media tempelan angka sebagai media untuk mengenalkan lambang bilangan dan media permainan ular tangga yang digunakan untuk kegiatan berhitung. Penggunaan kedua media sudah efektif, hal ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan berhitung pada anak.

c) Pada siklus III guru menggunakan media poster angka, tempelan angka dan permainan ular tangga. penggunaan ketiga media ini sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan anak membedakan lambang bilangan dan berhitung.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media permainan ular tangga dengan ditambahkan media poster angka dan tempelan angka dapat meningkatkan antusias dan kemampuan berhitung pada anak, sehingga tidak perlu dilakukan tindakan selanjutnya.

B. Pembahasan

Berdasarkan penjelasan hasil penelitian dan data yang diperoleh, maka akan dijelaskan mengenai rumusan masalah yaitu penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A1 TK Zhafira Gedangan Sidoarjo. Berikut penjelasan mengenai rumusan masalah tersebut:

1. Proses Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I menyebutkan bahwa anak kelompok A1 sangat membutuhkan motivasi untuk belajar agar anak memiliki semangat saat mengikuti kegiatan di sekolah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam hal ini peran guru sebagai motivator sangat diperlukan guna menumbuhkan semangat belajar dalam diri anak. Ketika proses kegiatan pembelajaran pada siklus I disertai dengan motivasi yang diberikan oleh guru, maka anak-anak akan lebih antusias dengan kegiatan belajar yang akan dilakukan.

Dengan adanya media permainan ular tangga dalam peningkatan kemmapuan berhitung pada anak dinilai sangat tepat dilakukan ketika kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan belum begitu baik. Karena dengan adanya media permainan ular tangga dapat digunakan untuk pengenalan angka dan lambang bilangan saat melakukan permainan. Saat anak sudah mampu mengenal, menyebutkan dan membedakan angka maka akan lebih mudah saat melakukan kegiatan belajar berhitung.

Peran guru dalam menerapkan beberapa strategi dalam kegiatan mengajar selama proses penelitian dinilai sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A1 TK Zhafira Gedangan Sidoarjo. Beberapa strategi yang digunakan guru dalam proses penelitian meliputi:

a) Desain kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga anak-anak tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. RPPH yang digunakan pada siklus I,II, dan III memiliki kegiatan yang bervariasi dan berbeda-beda pada setiap siklusnya. Kegiatan pembelajaran di desain sesuai dengan karakteristik dan usia anak. Salah satunya yaitu menghubungkan garis anggota tubuh ular sesuai dengan urutan angka 1-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

20. Pada kegiatan pembelajaran ini dibuat oleh guru dengan tujuan agar anak dapat mengenal angka secara langsung tanpa bantuan dari guru, sehingga pada pertemuan selanjutnya anak sudah bisa mengenal angka 1-20 dengan baik.

b) Adanya kegiatan mengenal lambang bilangan dengan media tempelan angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka dan membedakan lambang bilangan angka. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan anak semakin meningkatk pada siklus II.

c) Adanya kegiatan menyelesaikan soal berhitung tanpa menggunakan dadu. Jadi guru memberikan beberapa soal penjumlahan dan anak akan menyelesaikan dengan media papan pijakan ular tangga. Kegiatan ini sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Terbukti dengan adanya metode ini anak mulai terbiasa dengan kegiatan behitung menggunakan media permainan ular tangga.

2. Kemampuan Berhitung pada Anak dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Mengalami Hasil yang Berbeda pada Setiap Siklus

a. Tahap Siklus I

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siklus I dengan menggunakan media ular tangga masih belum berhasil. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar anak pada siklus I yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan yaitu 75%. Hasil nilai observasi guru yang diperoleh yaitu 57,89 pada pertemuan I dan 64,47 pada pertemuan II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan untuk nilai observasi kegiatan anak yaitu 52,63 pada pertemuan I dan 64,47 pada pertemuan II. Hasil nilai rata-rata kemampuan berhitung pada anak pada pertemuan I yaitu 49,93 (43,75%) dan pada pertemuan II yaitu 51,87 (62,5%).

Faktor yang menyebabkan hasil belajar anak masih jauh dari nilai ketuntasan yang ada pada RPPH adalah karena guru belum melakukan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan RPPH, terdapat beberapa langkah yang belum dilakukan pada kegiatan di siklus I. Faktor lainnya yaitu guru kurang memperhatikan kemampuan anak yang berbeda-beda saat menyelesaikan tugas yang diberi. Pada siklus ini ditemukan 11 anak dengan hasil belajar yang belum tuntas.

b. Tahap Siklus II

Pada tahap siklus II kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel hasil observasi kegiatan guru dan anak. Pada siklus II pertemuan I guru mendapatkan nilai 78,94 dan pada pertemuan II mendapat nilai 80,26. Sedangkan pada hasil observasi kegiatan anak di siklus II pertemuan I yaitu 69,73 dan pada pertemuan II mendapat nilai 71,05. Nilai rata-rata hasil belajar anak yaitu 54,84 (68,75%) pada pertemuan I dan 56,40 (75%) pada pertemuan II.

Belum tercapainya nilai ketuntasan belajar anak pada pertemuan I dikarenakan guru belum mampu melakukan kegiatan belajar sesuai dengan RPPH, terdapat beberapa langkah yang tidak dilakukan oleh guru. Selain itu guru juga tidak memperhatikan kemampuan anak yang berbeda-beda

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Sedangka pada pertemuan II ketuntasan hasil belajar anak sudah sesuai dengan target yaitu 75% dengan jumlah yang tuntas sebanyak 12 anak.

c. Tahap Siklus III

Pada siklus III kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi guru dan anak yang mendapat nilai baik. Pada pertemuan I dan II guru mendapat nilai 82,89 sedangkan pada hasil observasi kegiatan anak di pertemuan I mendapat nilai 77,63 dan pada pertemuan II mendapat nilai 80,26. Nilai rata-rata hasil belajar anak pada pertemuan I yaitu 59,37 (87,5%) dan 72,03 (93,75%) pada pertemuan II.

Hasil yang diperoleh tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran kemampuan berhitung anak di kelompok A1 sudah berhasil dengan kategori sangat baik. Hal ini terbuksi dengan hasil yang diperoleh sudah memenuhi kriteria yang ditentukan yaitu 75%. Keberhasilan pada siklus III ini dikarenakan adanya perbaikan yang dilakukan dari siklus I dan II.

d. Perbandingan Hasil Penelitian

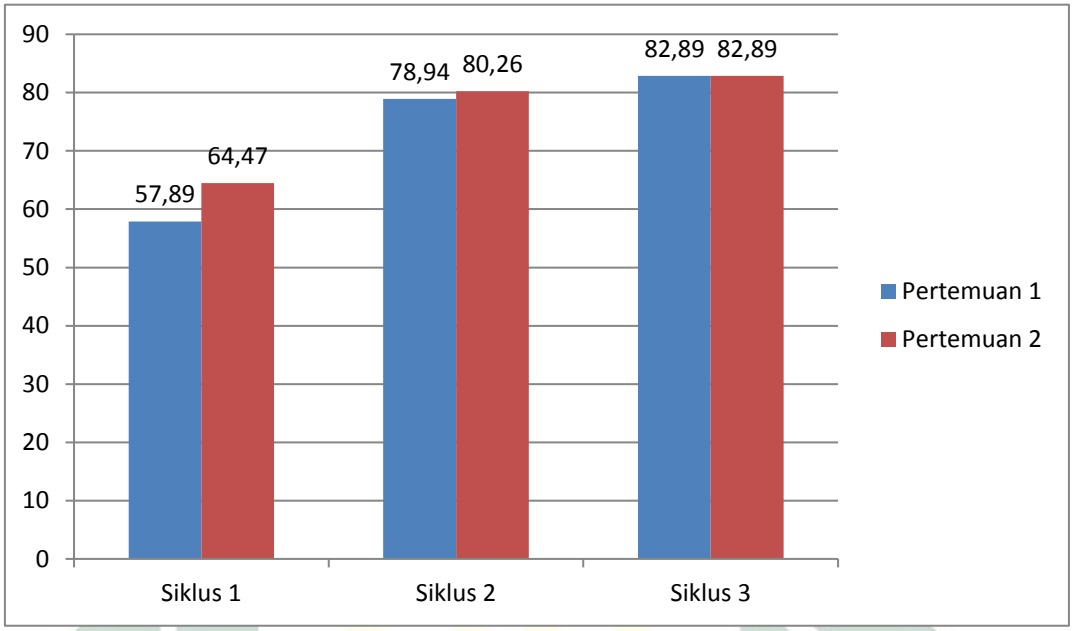
1) Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Anak

Dari hasil observasi aktivitas guru yang dilakukan pada siklus I, II dan III dalam menggunakan media permainan ular tangga dapat disimpulkan melalui diagram di bawah ini:

Diagram 4.1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil Observasi Aktivitas Guru



Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada setiap siklus mengalami peningkatan yang cukup baik. Pada siklus I pertemuan I nilai yang diperoleh guru sebesar 57,89, di pertemuan II mendapat nilai 64,47. Sedangkan pada siklus II diperoleh nilai yang lebih besar, yaitu 78,94 pada pertemuan I dan 80,26 pada pertemuan II. Untuk siklus III guru mendapat nilai 82,89 pada pertemuan I dan II.

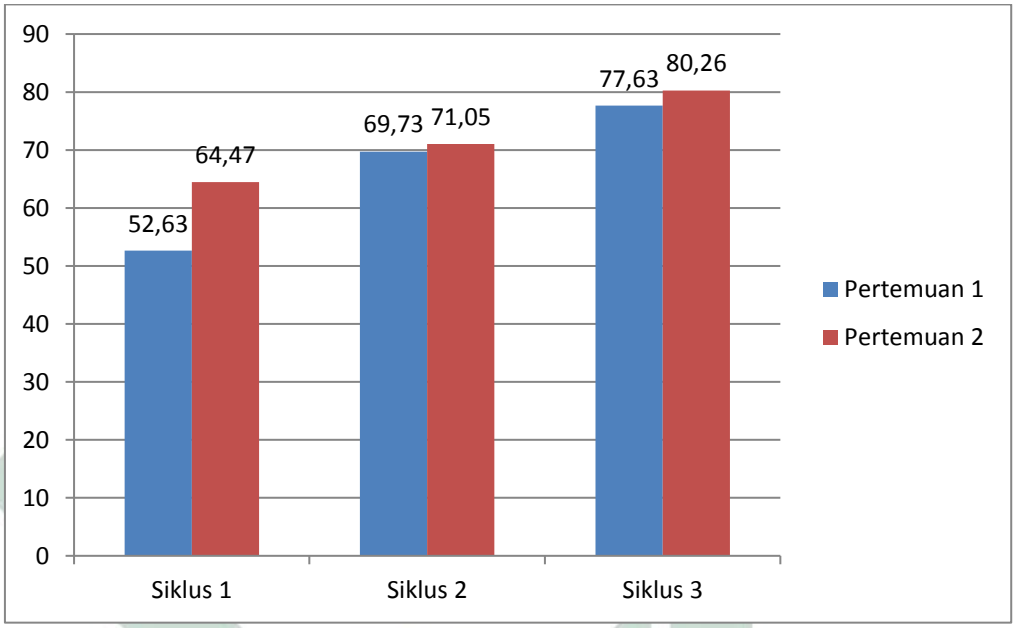
Hasil observasi aktivitas anak pada setiap siklus juga mengalami peningkatan. Di siklus I pertemuan I anak mendapat nilai 52,63 dan pada pertemuan II mendapat nilai 64,47. Pada siklus II pertemuan I diperoleh nilai 69,73, sedangkan pada pertemuan II diperoleh nilai 71,05. Untuk siklus III pertemuan I diperoleh nilai sebesar 77,63 dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

80,26 pada pertemuan II. Berikut diagram hasil asktivitas anak pada setiap siklus:

Diagram 4.2

Hasil Observasi Aktivitas Anak

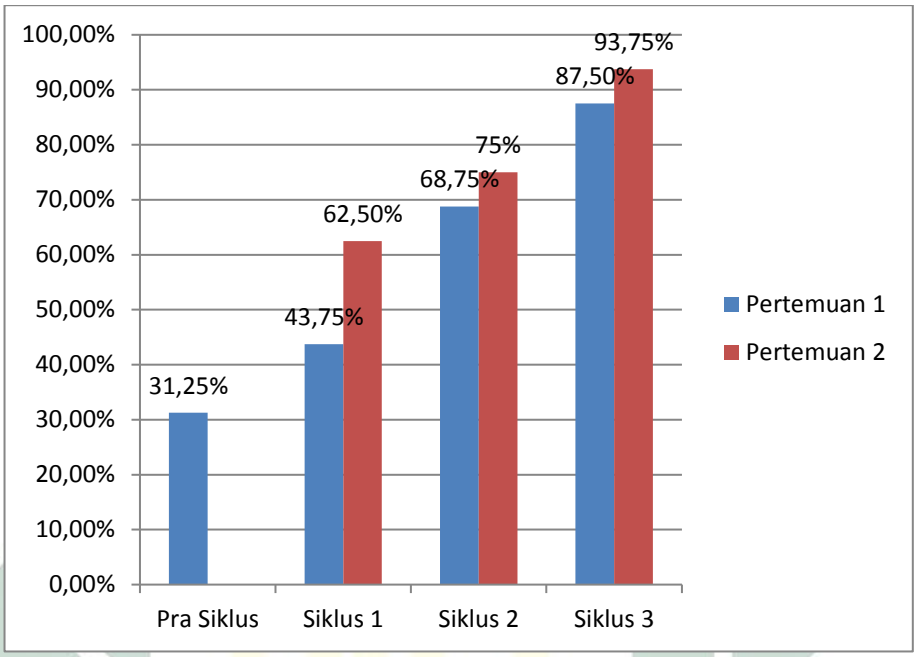


b. Perbandingan Peningkatan Hasil Kemampuan Berhitung pada Anak di Setiap Siklusnya

Hasil yang diperoleh dari kemampuan berhitung pada anak di pra siklus, siklus I, II dan III mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar anak yang meningkat pada setiap pertemuan, nilai yang diperoleh anak sudah sesuai dengan indicator kerja yang ditentukan. Peningkatan kemampuan berhitung pada anak dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diagram 4.3
Perbandingan Peningkatan Hasil Kemampuan Berhitung di Pra Siklus, Siklus I, II dan III



Dari diagram, di atas diketahui Penggunaan media permainan ular tangga lebih efektif digunakan apabila ditambah dengan media poster angka, LK dan tempelan angka. Ketiga media tersebut dapat membantu anak untuk lebih cepat mengenal angka, sehingga anak tidak kesulitan saat melakukan kegiatan berhitung dengan media permainan ular tangga. Hal ini terbukti dengan hasil belajar anak mengalami peningkatan pada setiap siklus dan pertemuan. Setelah menggunkan media tambahan, kemampuan berhitung pada anak. Karena dengan adanya ketiga media tersebut kemampuan mengenal angka pada anak meningkat dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga pada anak usia 4-5 tahun di TK/PAUD Zhafira Gedangan Sidoarjo, dapat disimpulkan sebagai berikut**:**

1. Penggunaan media permainan ular tangga efektif diterapkan pada keagiatan pembelajaran berhitung apabila ditambahkan dengan media poster angka, LK dan tempelan angka sebagai media untuk pengenalan angka pada anak kelompok A1. Dengan tambahan ketiga media sebagai media bantu pengenalan angka, maka akan memudahkan anak dalam melakukan kegiatan berhitung. Hal ini dapat dilihat dari skor hasil observasi guru pada siklus I meningkat 52,63 (Cukup) menjadi 78,94 (Baik) dan sangat baik pada siklus III yaitu 82,89. Sama halnya dengan aktivitas anak juga meningkat dari siklus I sebesar 52,63 (Mulai Berkembang) menjadi 69,73 (Berkembang Sesuai Harapan) dan berkembang sangat baik pada siklus III yaitu 80,26.
2. Peningkatan kemampuan berhitung setelah menggunakan media permainan ular tangga dan ditambah dengan media poster angka dan tempelan angka terjadi peningkatan, hal ini terlihat dari hasil ketuntasan anak melakukan kegiatan berhitung yaitu pada pra siklus 0% (Berkembang Sangat Baik), 1875% (Berkembang Sesuai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Harapan), 50% (Mulai Berkembang) dan 31,25% (Belum Berkembang), dengan rata-rata 26,87. Ketuntasan belajar berhitung pada siklus I mencapai 62,5% Cukup) dengan rata-rata nilai 51,78, pada siklus II yaitu 75% (Baik) dengan nilai rata-rata 56,40, dan pada siklus III yaitu 93,75% (Sangat Baik) dengan nilai rata-rata yaitu 72,03.

B. Saran

Dengan pembuktian bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun, dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, penggunaan media permainan ular tangga diharapkan dapat diterapkan secara berkesinambungan oleh guru agar anak lebih semangatdan aktif saat menigkuti kegiatan pembelajaran di sekolah.
2. Bagi guru, guru hendaknya lebih memperhatikan kemampuan individu setiap anak dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini perlu dilakukan agar dapat dikatahui apakah anak menyukai cara guru mengajar. Hal ini dikarenakan banyak metode, strategi dan media pembelajaran yang sudah berkembang dalam dunia pendidikan, hanya saja guru perlu menerapkan lagi dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi anak-anak agar dapat menghidupkan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai refrensi bagi penelitian yang terkait dengan peningkatan kemampuan berhitungb pada anak usia 4-5 tahun.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Abuddin Nata. 2012. *Kapita Selekta Pendidikan Islam.* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada)

Agus Cahyono. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung,* Laporan Penelitian (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta)

Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya.* (Jakarta : Kencana)

Al Quran Terjemahan dari KEMENAG

Azhar Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran.* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada)

Basrowi dan Suwandi. 2008. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas, (Bogor:Ghalia Indonesia)

Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan.*(Bandung : PT Remaja Rosdakarya)

Depdiknas. 2004

Ekawama. 2013. *Penelitian Tindak Kelas,* (Jakarta : Refrensi)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Giniung Luxcyana Hermawati. 2016. *"Keaktifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Koperasi Siswa Kelas IV di SDN Gugus Diponegoro,* Laporan Penelitian (Semarang : Universitas Semarang)

Jasa Ungguh Muliawan. 2018. *Penelitian Tindak Kelas,* (Yogyakarta : PT Grava Media)

Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.* (Medan : Perdana Publishing)

Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)

Lisnawaty, dkk. 1992. *Metode Mengajar Matematika 1.* (Jakarta : PT Rineka Cipta)

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak,* (Jakarta : PT Rineka Cipta)

Nining Sriningsih. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini.* (Bandung : Pustaka Sebelas)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nur Azizah. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menulis Puisi Kelas III Madraasah Ibtidaiyah Darusslamah Tajinang Malang*.Laporan Penelitian (Malang : Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim)

Nurul Khotimah. 2017. *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Kurnia Bandar Lampung,* Laporan Penelitian (Lampung : Universitas Lampung)

Suyadi, Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD.* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya)

Samsu Sumadyo2013. *Penelitian Tindakan Kelas,* (Yogyakarta: Graha Ilmu)

Santrock. 2007. *Life-Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid 1*. (Jakarta : Penerbit Erlangga)

Slamet Lestari. 2012. *Implementasi Metode Beyond Center & Circle Time (BCCT) di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Rumah Ibu Kecamatan Ngalik Kabupaten Sleman, Impelementasi Metoe Beyond Centre & Circle Time (BCCT),* No. 01/Th VIII/April 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tiara Raysia, Skripsi. 2016. *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Melati Bandar Lampung Ta 2015/2016* (Lampung : Universitas Lampung)

Wiyani Ardy Novan. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak UsiaDini* (Yogyakarta : Gava Media)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id