



SKRIPSI

PENERAPAN METODE BERMAIN KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP ANGKA DI KELOMPOK B2 TK GOW CURUP

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan
PAUD FKIP Universitas Bengkulu**

Oleh:

MAHDALENA

NPM AIIII2039

**PROGRAM SARJANA (S1)
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014



SKRIPSI

PENERAPAN METODE BERMAIN KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP ANGKA DI KELOMPOK B2 TK GOW CURUP

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan
PAUD FKIP Universitas Bengkulu**

Oleh:

MAHDALENA

NPM AIIII2039

**PROGRAM SARJANA (S1)
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014

ABSTRAK

MAHDALENA, 2014 : PENERAPAN METODE BERMAIN KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP ANGKA DI KELOMPOK B2 TK GOW CURUP. Skripsi Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan, Universitas Bengkulu

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode bermain kartu angka dapat meningkatkan daya ingat yang cepat dan kuat terhadap pembelajaran konsep angka pada anak kelompok B2 TK GOW Curup. Akar dari permasalahan ini adalah apakah dengan bermain kartu angka dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep angka pada anak. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan 2 siklus dengan jumlah anak 20 orang. Data diambil berdasarkan observasi, data hasil belajar dan naskah soal atau instrument. Analisis data menggunakan teknik persentase, dengan hasil penelitian disimpulkan bahwa pada siklus 1 putaran 1 nilai B diperoleh 20%, nilai C 25 % dan nilai K 55%. Siklus 1 putaran ke 2 nilai B 35%, nilai C 35%, nilai K 30%. Siklus 2 putaran ke 1 nilai B 60%, nilai C 30%, nilai K 10%. Siklus ke 2 putaran ke 2 nilai B 80%, nilai C 20%, nilai K 0%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain kartu angka dapat meningkatkan pemahaman terhadap kartu angka.

Kata Kunci : kartu angka

ABSTRACT

MAHDALENA , 2014 : PLAYING CARD APPLICATION METHOD FOR IMPROVING THE UNDERSTANDING OF THE CONCEPT OF FIGURES FIGURES IN GROUP B2 GOW Curup kindergarten . **Thesis Undergraduate Education For Teachers In Position,University of Bengkulu**

This study aims to apply the method of playing the card number can improve memory is fast and robust to learning number concepts in children kindergarten GOW Curup group B2 . The root of this problem is whether to play cards numbers may improve understanding of numberconcepts in children . The study was conducted tindakan class 2 cycles with the number of children 20 oang . Data taken based on observation , learning outcomes data and text matter or instrument . Analysis of data using techniques percentage , the conclusion is that in cycle 1 round 1 the value of B obtained 20 % , the value of C25 % and 55 % K value . Cycle 1 round to 2 grades B 35 % , C 35 % value , the value of K 30 % . Cycle 2 the 1st round value 60 % B , 30 % C grades , grades K 10 % . Cycle to 2 rounds to 2 grades B 80 % , C 20 % value , the value of K 0% . Based on these results it can be concluded that by using the method of playing the card number may increase understanding of the card number .

Keywords : card number

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan (Program SKGJ) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Curup , Mei 2014
Penulis

MAHDALENA
NIM AIIII2039

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

1. Jangan pernah tanyakan apa yang akan kuterima tapi tanyakanlah apa yang akan kuberi

SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN UNTUK:

- ❖ Suamiku tercinta (Edy Robinson, Sos) yang selalu menemaniku dan senantiasa membuatku bahagia
- ❖ Anak-anakku tercinta yunike fitriyani, S. Pd . Aud , Dede Septiawan, A. Md, Dina edriana,A. Md yang ku sayangi yang memberikan semangat dan motivasi
- ❖ Saudara-saudara yang telah memberikan aku semangat dan motivasi.
- ❖ Teman-teman seperjuangan
- ❖ Almamaterku yang ku banggakan

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT. Atas berkat rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENERAPAN METODE BERMAIN KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP ANGKA DI KELOMPOK B2 TK GOW CURUP”**

Skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu tidak lepas dari bantuan semua pihak, baik secara moril maupun materil oleh karena itu dalam kesempatan yang berharga ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Rambat NS, M. Pd, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
2. Dr. I Wayan Dharmayana, M. Psi, selaku ketua program sarjana dan kependidikan guru dalam jabatan, dan selaku dosen penguji yang memberi masukan-masukan dan pengarahan dalam menyelesaikan masalah skripsi ini.
3. Drs. Wembrayarli, S.Pd, M. Sn, selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing peneliti menyelesaikan skripsi penelitian ini.
4. Dr. Azwandi, MA, selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing peneliti menyelesaikan skripsi peneliti ini.
5. Drs. Rokhmat Basuki, M. Hum, selaku dosen Penguji I yang telah menguji dan memberi pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Asep Suratman, M. Pd, selaku dosen Penguji II yang telah menguji dan memberi pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini
7. Bapak / Ibu dosen pengasuh mata kuliah yang selama ini selalu memberikan ilmu kepada penulis sehingga mendapatkan banyak kemudahan dalam menyelesaikan S1 PAUD
8. Edy Robinson, Sos (Suami Tercinta) yang selalu setia menemani dan mensupport penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
9. Kepada anak-anak ku yang telah memberikan inspirasi kepada penulis
10. Teman-teman sejawat

Harapan dan doa penyusun, kepada semua pihak yang telah membantu, semoga segala kebaikan yang telah diberikan akan mendapat imbalan dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat.

Curup , Juni 2014

MAHDALENA
NIM AIIII2039

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I . PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitia.....	3
C. Pembatasan Fokus Penelitian.....	3
D. Perumusan Masalah Penelitian.....	4
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	4
F. Manfaat Hasil Penelitian.....	4
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	6
B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	18
C. Kerangka Berfikir.....	29
D. Hipotesis Tindakan.....	31
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Khusus Penelitian.....	32
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	32
C. Metode Dan Rancangan Siklus Penelitian.....	32
D. Subyek / Partisipasi Dalam Penelitian.....	33

E. Peran Dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian.....	34
F. Tahapan Intervensi Tindakan.....	34
G. Hasil Intervensi Tindakan Yang Diharapkan.....	41
H. Data Dan Sumber Data.....	42
I. Instrumen Pengumpulan Data Yang Digunakan.....	42
J. Teknik Pengumpulan Data.....	42
K. Analisis Data Dan Interpretasi Hasil Analisis.....	43
L. Indikator Keberhasilan.....	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	45
B. Pembahasan	57

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan.....	60
B. Rekomendasi	60

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.3. Skor pengamatan lembar observasi dalam kegiatan belajar mengajar.....	44
Tabel 2.3. Kemampuan mengenak angka.....	47
Tabel 3.3. Kemampuan mengenak angka siklus I putaran I.....	48
Tabel 4.3. Kemampuan mengenak angka siklus I putaran II.....	51
Tabel 5.3. Kemampuan mengenak angka siklus II putaran I.....	53
Tabel 6.4. Kemampuan mengenak angka siklus II putaran II.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel Data.....	61
Lampiran 2. Tabel Jadwal pelaksanaan Siklus Penelitian.....	62
Lampiran 3. Lembar Aktifitas Anak.....	63
Lampiran 4. Kriteria Keberhasilan.....	64
Lampiran 5. Indikator dan Derkriptor Penelitian.....	65
Lampiran 6. Indikator dan Derkriptor Penelitian.....	67
Lampiran 7. Lembar Observasi Aktivitas Siklus 1 Putaran 1.....	69
Lampiran 8. Lembar Observasi Aktivitas Siklus 1 Putaran 2.....	70
Lampiran 9. Lembar Observasi Aktivitas Siklus 2 Putaran 1.....	71
Lampiran 10. Lembar Observasi Aktivitas Siklus 2 Putaran 2.....	72
Lampiran 11. Observasi Terhadap Guru Siklus 1 Putaran 1.....	73
Lampiran 12. Observasi Terhadap Guru Siklus 1 Putaran 2.....	74
Lampiran 13. Observasi Terhadap Guru Siklus 2 Putaran 1.....	75
Lampiran 14. Observasi Terhadap Guru Siklus 2 Putaran 2.....	76
Lampiran 15. Rancangan Kegiatan Harian Siklus 1 Putaran 1.....	77
Lampiran 16. Rancangan Kegiatan Harian Siklus 1 Putaran 2.....	79
Lampiran 17. Rancangan Kegiatan Harian Siklus 2 Putaran 1.....	81
Lampiran 18. Rancangan Kegiatan Harian Siklus 2 Putaran 2.....	83
Lampiran 19. Surat Keterangan.....	85
Lampiran 20. Surat Pernyataan Teman Sejawat.....	86
Lampiran 21. Surat Keterangan Izin Penelitian.....	87
Lampiran 22. Daftar Riwayat Hidup.....	88
Lampiran 23. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	89
Lampiran 23 Data Mahasiswa.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2. Bagan PTK Model Kurt Lewin.....	21
Gambar 2.2. Bagan Pengamatan Penelitian Model Kurt Lewin.....	22
Gambar 3.2. Bagan PTK Model FKIP Universitas Bengkulu.....	27
Gambar 4.2. Dokumentasi siklus 1 putaran 1.....	91
Gambar 5.2. Dokumentasi siklus 1 putaran 2.....	92
Gambar 6.2. Dokumentasi siklus 2 putaran 1.....	93
Gambar 7.2. Dokumentasi siklus 2 putaran 2.....	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu hal yang memegang peranan penting bagi keberhasilan pengajaran adalah proses pelaksanaan pengajaran itu sendiri. Pengajaran berisikan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar (R.Ibrahim dan Nana Syaodih S : 30)

Dalam melaksanakan tugas sehari-hari, para guru sering menghadapi masalah tentang hasil belajar anak yang belum sesuai dengan yang diharapkan, hal itu dialami para siswa kelompok B2 di TK GOW Curup berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, anak-anak mengalami kesulitan dalam meningkatkan konsep angka yang diajarkan oleh guru. Hasil evaluasi yang dilakukan terhadap siswa kelompok B2 TK GOW Curup dalam hal mengingat angka, yang tidak tuntas belajar tidak lebih dari 40%. Beberapa bukti lainnya yang menyebabkan kesulitan anak dalam meningkatkan konsep angka antara lain : (1) banyaknya anak yang tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru, (2) tidak respon guru pada saat pembelajaran konsep angka , (3) anak banyak tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan guru , pada hal pengenalan terhadap konsep angka ini sudah dilakukan berulang-ulang oleh guru.

Jika dikaji lebih dalam, maka hal tersebut dapat terjadi bukan hanya disebabkan oleh faktor siswa saja, melainkan juga dari pihak pengajar atau guru, dimana dalam interaksi belajar mengajar ditemukan oleh strategi ataupun metode belajar mengajar yang digunakan (R. Ibrahim dan Nana Syaodih.S : 33). Apabila hal tersebut dibiarkan berlarut-larut maka dapat berakibat pada daya ingat anak terhadap pembelajaran konsep angka akan tetap rendah, sehingga hasil belajar siswa tetap saja belum sesuai dengan yang diharapkan.

Salah satu pendekatan pembelajaran efektif yang dapat di gunakan untuk meningkatkan daya ingat anak terhadap pembelajaran konsep angka adalah dengan menggunakan “metode bermain” sebagai mana dilakukan dalam teori kognitif dalam piaget, vygotsky, brunner, sutton smith dan singer yang masing-masing memberikan pandangannya mengenai bermain, menurut teori kognitif (Jean Piaget) yang menyatakan bahwa dengan bermain akan menjadikan anak lebih cerdas, anak cerdas dapat dilihat pada saat anak bermain dia suka dengan anak yang lebih tua dari usianya (jean piaget dalam Tedja saputra, 2001: 7-9).

Dengan memperhatikan uraian di atas, maka untuk memecahkan permasalahan rendahnya daya ingat anak kelompok B2 TK GOW Curup terhadap pembelajaran konsep angka yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar, maka perlu diadakan penelitian tindakan kelas sebagai upaya guru

untuk meningkatkan daya ingat anak, sehingga pemahaman dan daya ingat anak terhadap pembelajaran konsep angka akan meningkat.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yang menjadi identifikasi area adalah:

- ❖ Masih banyak anak yang belum mampu menyelesaikan tugas tentang konsep angka.

Sedangkan fokus penelitian ini adalah metode bermain berburu angka untuk meningkatkan daya ingat anak terhadap pembelajaran konsep angka.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas maka, dibatasi fokus penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar anak dalam konsep angka di TK GOW Curup dengan penerapan metode bermain berburu angka
2. Untuk memecahkan masalah daya ingat anak terhadap pembelajaran konsep angka di TK GOW Curup, diterapkan metode bermain berburu angka.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis merumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah “ Bagaimana menggunakan metode bermain kartu angka dapat meningkatkan daya ingat terhadap pembelajaran konsep angka pada anak kelompok B2 TK GOW Curup. (“karena dengan bermain anak lebih cepat mengingat angka-angka yang kita ajarkan”)

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan pembelajaran konsep angka melalui tehnik bernain kartu angka pada anak kelompok B2 TK GOW Curup.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat berguna:

1. Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk melengkapi dan menerapkan pengetahuan teoritis yang diperoleh selama di bangku kuliah dan membandingkan dengan aplikasinya di TK tempat penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas.

2. Bagi TK

Dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan selain itu dapat dijadikan titik tolak untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran.

3. Bagi Guru TK

1. Guru dapat terampil mengatasi masalah dalam pembelajaran tentang konsep angka
2. Guru lebih inovatif dalam penerapan penelitian
3. Mempermudah guru dalam menyampaikan proses belajar mengajar

4. Bagi Anak TK

1. Anak termotivasi terhadap pembelajaran tentang konsep angka
2. Anak tidak merasa bosan terhadap pembelajaran tentang konsep angka
3. Menambah pengetahuan anak terhadap berbagai permainan tentang konsep angka
4. Mengurangi rasa takut anak terhadap pembelajaran tentang konsep angka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Daya Ingat

Menurut (Sujanto Agus, 1997: 41) daya jiwa itu ialah ingatan. Ingatan adalah suatu daya jiwa kita yang dapat menerima, menyimpan, dan mereproduksi kembali pengertian-pengertian atau tanggapan-tanggapan kita. Ingatan ini dipengaruhi oleh 1. Sifat perseorangan, 2. Keadaan di luar jiwa kita (alam sekitar, keadaan jasmani dan sebagainya), 3. Keadaan jiwa kita (kemauan, perasaan dan sebagainya), 4. Umur kita.

Sedangkan menurut (Walgito Bimo, 1988: 105) daya ingat adalah merupakan kemampuan untuk menerima atau memasukan menyimpan (Retetion) dan mengeluarkan kembali (remembering) hal-hal yang telah mampau.

2. Sifat-Sifat Ingatan

Sifat-Sifat ingatan dapat dibedakan menjadi lima yaitu: 1. Daya ingat cepat dan mudah artinya ingatan seseorang itu cepat dan mudah menerima kesan-kesan, 2. Ingatan yang luas ,artinya sekaligus orang tua dapat menyimpan kesan-kesan dalam diri , 3. Ingatan yang kuat, artinya ingatan

orang itu dapat menyimpan kesan-kesan dan dalam waktu yang lama, 4. Ingatan yang setia, artinya ingatan orang itu dapat menyimpan kesan-kesan dengan tidak berubah dan kesan sebelumnya, 5. Ingatan yang mudah dan patuh, artinya ingatan orang itu dapat memproduksi kembali kesan-kesan dengan mudah dan tidak kurang dari kesan semula (Sujanto Agus, 1997: 43).

Berhubung adanya ingatan yang berlainan ini maka guru harus mengingat juga hal ini ketika mengajar anak-anak, terutama harus memperhatikan segi kelebihan dan kekurangannya. Usaha itu misalnya: 1. Guru jangan terlalu cepat pada waktu menuangkan sesuatu bahan pelajaran tetapi jangan pula terlalu lambat agar anak yang ingatannya cepat tidak lekas bosan, 2. Berhubungan dengan itu janganlah terlalu banyak bahan yang diberikan dalam satu jam pelajaran, sebab banyak berarti juga cepat, 3. Bahan pengajaran itu harus di ulang setiap ada kesempatan dan harus diusahakan oleh guru agar anak-anak mengulang pelajarannya sesuai dengan hukum Jost, yang berbunyi: ulangan yang diajarkanbeberapakali meskipun sebentar akan berhasil lebih baik dari pada ulangan itu dijalankan dalam waktu lama akan tetapi hanya satu atau dua kali (Sujanto Agus 1997:43).

3. Gangguan Peningatan

1.Lupa , ialah peristiwa tidak dapat mereproduksi tanggapan kita, sedangkan ingatan kita sehat, 2. Amnesi, ialah peristiwa tidak dapat

mereproduksi tanggapan-tanggapan kita, karena ingatan kita tidak sehat, misalnya karena geger otak, 2a). Amnesi yang tidak begitu jauh dari ingatannya. Apa-apa yang masih berada di samping ingatan-ingatan kita masih dapat ingat, 2b). Antrograde, amnesi yang juga hal-hal yang sudah terjadinya peristiwa itu terlupakan, 2c) retrograde amnesi, ialah amnesi yang mundur. Artinya amnesia bukan hanya lupa kepada apa yang baru terjadi, tetapi juga hal-hal yang jauh peristiwa itu terjadi, terlupakan juga, 3. Peristiwa seakan-akan sudah pernah kenal sesuatu yang sebenarnya belum (pengenalan tipuan), 4. Peristiwa seakan-akan belum pernah kenal kepada sesuatu yang sebenarnya sudah lupa, 5. Depersonalisasi, ialah suatu peristiwa, seseorang tidak mengenal dirinya sendiri, 6. Derealisasi, ialah suatu peristiwa seseorang merasa asing di dalam alamnya yang real, yang sebenarnya.

4. Hakikat Daya Ingat

Teori dalam belajar menurut psikologi bahwa jiwa manusia terdiri dari berbagai daya, di mana salah satu diantaranya adalah daya ingat. Hakikat dari daya ingat adalah kemampuan jiwa manusia untuk meningkatkan atau mengaktualisasikan hal-hal atau konsep-konsep yang telah diterima oleh jiwanya. Daya ingat dalam proses pembelajaran sangat berperan lebih dalam pengenalan konsep matematika bagi anak pra

sekolah, mengingat hakikat matematika merupakan ide-ide, struktur-stuktur dan hubungan yang abstrak (Hudoja, 1979: 96).

5. Kemampuan Kognitif

Gagne dalam Herlinda (2009:12) mengatakan bahwa kemampuan kognitif adalah proses terjadinya interaksi dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yakni semua proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Piaget membagi perkembangan kognitif kedalam empat fase yaitu: fase sensorimotor, fase praoperasional, fase operasi konkrit, dan fase operasi formal (Piaget dalam Syauqi, 2009: 21-22). Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun berbeda-beda dan untuk melihat karakteristik tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan kognitif anak usia 4 tahun
 1. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif, misalnya mencari benda yang diinginkannya.
 2. Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
 3. Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.

4. Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indra, dengan pertanyaan "mengapa"?
5. Semua kejadian yang terjadi disekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (egoisentris).
6. Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

b. Kemampuan anak usia 5-6 tahun

1. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
2. Tertarik dengan huruf dan angka ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya
3. Telah mengenal sebagian besar warna
4. Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi dan pulang sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu
5. Mengetahui bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teori-teorinya).
6. Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung (Martini, 2006: 25-26)

6. Pengertian Bermain

Menurut Midred Parten 1932 dalam (Slassen Berger, 1983: Turner dan Helms, 1993: Turner dan Helms, 1993) kegiatan bermain merupakan sarana

sosialisasi. Sedangkan menurut Jean Peaget bermain adalah keadaan tidak seimbang di mana asimilasi lebih dominan dan pada akomodasi. dalam pengertian khusus bagi guru metode bermain merupakan alat yang digunakan atau cara dalam menyampaikan proses belajar mengajar (Tedja Saputra, 2001:97).

Mengenai pengertian bermain bagi anak TK, menurut Dworetzky dalam (Moeslichatoen.R, 2004:31) memberikan batasan sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain:

- a. Motivasi intrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak.
- b. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan untuk dilakukan
- c. Bukan dikerjakan sambil pergi
- d. Cara atau tujuan. Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya
- e. Kelenturan bermain itu perilaku yang lentur

Menurut Gordon dan Browne dalam (Moeslichatoen.R. 2004:32), bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah.

Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, social, nilai dan sikap hidup. Dengan bermain anak dapat melakukan

koordinasi otot kasar seperti merayap, merangkak, berlari, meloncat, melempat, menendang dan lain sebagainya, melalui kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, menjacari jawaban yang berbeda dan sebagainya (Moeslichatoen.R: 2004:32).

7. Fungsi Bermain Bagi Anak TK

Menurut Hartley, Frank dan Godenson dalam (Gordon dan Browne, 1985:268) ada delapan fungsi bermain bagi anak yaitu :

Meniru apa yang dilakukan oleh orang dewasa.

- a. Untuk melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata.
- b. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup nyata.
- c. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan sebagainya.
- d. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas dan lain sebagainya.
- e. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi dan sebagainya.
- f. Mencerminkan pertumbuhan, misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya dan semakin dapat berlari dengan cepat.

- g. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, membersihkan ruangan dan pesta ulang tahun.
- h. Beberapa fungsi bermain menurut (Moeslichatoen. R. 2004 : 34 yaitu : a). mempertahankan keseimbangan, b). Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari, c). mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa akan datang. d). menyempurnakan keterampilan yang dipelajari, e). menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah, f). meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain. Selanjutnya Moeslichatoen. R menggolongkan kegiatan bermain menjadi dua yaitu kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan social anak dan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak.

8. Jenis- jenis Bermain

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas, bermain aktif dan bermain pasif. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (dalam Tedja Saputra, 2001 : 71) yang mengemukakan ada dua penggolongan utama kegiatan bermain yaitu bermain aktif dan bermain pasif atau dikenal sebagai hiburan (*amusement*). Selanjutnya pengertian kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Bermain aktif banyak melibatkan aktivitas gerakan-gerakan tubuh, dan sangat bervariasi. Juga dipengaruhi oleh beberapa faktor (1) faktor kesehatan, (2) penerimaan sosial dari kelompok

bermain, (3) tingkat kecerdasan anak, (4) jenis kelamin, (5) alat permainan, (6) lingkungan tempat atau dibesarkan.

9. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain Pada Anak

Bila diamati secara cemat ada berbagai variasi kegiatan bermain yang dilakukan anak dan ini dipengaruhi oleh beberapa factor berikut ini (a) kesehatan, (b) perkembangan motorik, (c) intelegensi, (d) jenis kelamin, (e) lingkungan dan taraf social ekonomi dan (f) alat permainan.

10. Delapan Kiat Membantu Anak Mencintai Angka Melalui Permainan.

Delapan kiat tersebut adalah : (1) menyiasati waktu belajar dan bermain dengan anak, (2) periksa perasaan orang tua terhadap angka, (3) mengatasi masalah konsentrasi anak, (4) belajar adalah mencari makna segala sesuatu yang ada di dunia ini, (5) bermain adalah urusan serius anak, (6) berikan pujian pada saat yang tepat, (7) anak berkembang dan tumbuh sesuai dengan kecepatannya masing-masing, (8) jangan cemas dengan pertanyaan yang dilontarkan anak.

11. Permainan Kartu Angka

Mengenai pengertian bermain bagi anak TK, menurut Dworetzky dalam (Moeslichatoen.R, 2004:31) memberikan batasan sedikitnya ada lima criteria dalam bermain.

- a. Motivasi intrinsik, tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak.
- b. Pengaruh positif. Tingkah itu menyenangkan untuk dilakukan.
- c. Bukan dikerjakan sambil lalu.

d. Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya.

e. Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur.

Menurut Gordon dan Browne dalam (Moeslichatoen R. 2004 : 32), bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah.

Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosio, social, nilai dan sikap hidup. Dengan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar seperti merayap, merangkak, berlari, meloncat, melempar, menendang dan lain sebagainya, melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya. (Moeslichatoen. R : 2004 : 32).

Beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berburu angka di Taman Kanak-Kanak sebagai berikut :

1. Tingkat perkembangan mental anak

Jean piaget dalam Syauqi (2009:13) menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak. Artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis. Selain itu

kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari diri anak itu sendiri.

2. Masa peka pada anak

Perkembangan dipengaruhi oleh factor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan), maka orang tua dan guru harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan kognitif yang optimal.

Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya. Menurut Orborn dalam Syauqi (2009:15) menyatakan bahwa perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai dengan pra-sekolahj (4-6 tahun), oleh sebab itu usia pra sekolah sering disebut sebagai “masa peka belajar”. Pernyataan ini didukung oleh Benyamin S. Bloom yang menyatakan bahwa 50% dari potensi intelektual anak sudah terbentuk usia 4 tahun kemudian mencapai 80% pada usia 8 tahun.

3. Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya.

Hurluck dalam Syauqi (2009:16) menyatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi

perkembangan selanjutnya. Pendidikan TK sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya. Bloom dalam Syauqi (2009:18) bahkan menyatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar (*learning to learn*) yang terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya.

Sejalan dengan beberapa teori yang telah dikemukakan di atas, permainan berhitung di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika, yaitu :

a. Penguasaan Konsep

Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

b. Masa Transisi

Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda, misalnya ketika guru menjelaskan konsep angka satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebut benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenal bentuk lambang dari angka satu lambang.

c. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang (Syauqi, 2009).

B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian tindakan kelas (PTK) dibentuk dari 3 kata :

- a. Penelitian, menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- b. Tindakan, menunjukkan pada suatu gerak kegiatan yang disengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
- c. Kelas, adalah kelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Penelitian tindakan kelas pada intinya bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar.

Secara lebih rinci tujuan PTK antara lain :

1. Meningkatkan mutu isi, masukan, proses serta hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah.
2. Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan luar kelas.
3. Meningkatkan profesional pendidik dan tenaga kependidikan.
4. Menumbuh kembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah, sehingga tercipta sikap proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan. (Arikunto dkk, 2008:41).

Menurut Hopkins (1993) dalam Rochiati W, (2009:11) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

1. Pengertian Penelitian Tindakan (*action research*)

Menurut Mc Niff (1992 : 16) Penelitian Tindakan (*action research*) adalah bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya.

Melalui penelitian tindakan, guru dapat meneliti sendiri yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas, meliputi : aspek interaksi antara guru dengan peserta didik, keunggulan dan kelemahan metode yang digunakan, media dan alat, serta prosedur dan alat evaluasi pembelajaran. Pendek kata, dengan melakukan penelitian tindakan, guru dapat memperbaiki praktek-praktek pembelajaran menjadi lebih efektif.

Dalam penelitian tindakan (PT), guru juga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktek-praktek pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektivitas yang tinggi. Jika dengan menghayatinya itu guru dapat menyimpulkan bahwa praktek-praktek pembelajaran tertentu seperti : pembelian pekerjaan rumah yang terlalu padat, umpan balik yang bersifat verbal terhadap kegiatan peserta didik di kelas tidak efektif, cara bertanya guru tidak mampu merangsang peserta didik untuk berpikir, dan sebagainya, maka guru dapat merumuskan secara tentative tindakan tertentu untuk memperbaiki keadaan tersebut dengan prosedur penelitian tindakan.

Dari uraian diatas, maka yang dimaksud dengan penelitian tindakan (PT) dalam penelitian ini adalah penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang diselenggarakan secara profesional.

2. Model-model Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan sebenarnya terdiri atas beberapa model, antara lain :

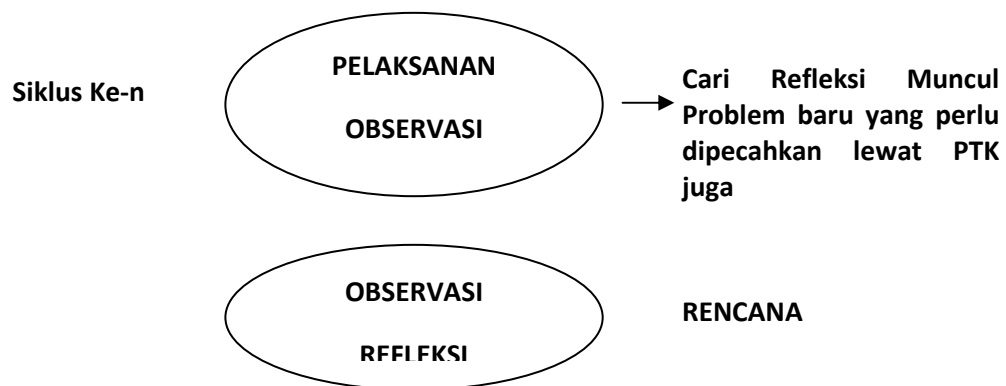
a. Model Kurt Lewin

Menurut Kurt Lewin (1990:17) Penelitian Tindakan mempunyai siklus-siklus. Dalam satu siklus terdiri atas 4 (empat) langkah-langkah yakni: 1) perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), 3) observasi (*observing*), dan 4) refleksi (*reflecting*). Akan tetapi menurut Ernest (1996 : 18) langkah-langkah tindakan, sebagai berikut; 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan (*implementing*), 3) penilaian (*evaluating*). Langkah-langkah model Lewin tersebut dapat digambarkan seperti dibawah ini



Gambar 1.2 : Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin (1990 : 420)

Model Kurt Lewin tersebut dapat pula dikembangkan berbentuk spiral, seperti dibawah ini :



Masalah Utama Tahap Siklus Pertama

Gambar 2.2 : Pengembangan Penelitian Tindakan Kurt Lewin

Dari gambar 2.2. tersebut dapat dijelaskan bahwa dalam pelaksanaan penelitian tindakan dimungkinkan munculnya problem. Kebutuhan tindakan baru mendukung tercapainya hasil yang lebih baik. Misalnya dalam upaya peningkatan dan pengembangan kecerdasan emosional dan religius pada anak usia dini diperlukan tindakan-tindakan konkret oleh pihak guru. Untuk maksud ini penelitian mengajak guru-guru Taman kanak-kanak (TK lokasi penelitian) duduk bersama kembali merancang tindakan efektif yang dapat dilakukan guru dan apa yang dapat dikerjakan oleh peserta didik. Dengan langkah ini akan dapat dicapai kemitraan penelitian yang sesungguhnya bermanfaat bagi guru serta peneliti sendiri dalam pengembangan model penelitian tindakan.

b. Model Kemmis dan Mc Tanggart

Tampaknya, model Kemmis dan Taggart (1988 : 19) ini masih mengembangkan model Kurt Lewin. Hal ini dapat ditelusuri dari langkah-langkah penelitian : (1) perencanaan (*planning*), (2) aksi atau tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Oleh Kemmis dan Taggart dikembangkan dengan menambah langkah “perencanaan ulang” (*replanning*). Langkah ini dilaksanakan untuk merevisi berbagai kelemahan dalam pelaksanaan kembali pada siklus berikutnya.

c. Model John Elliot

Model Elliot (1993:20) menempatkan guru sebagai peneliti (*teachers as researcher*). Model ini merupakan upaya guru dan peneliti (*researchers*) secara berkolaborasi melakukan penelitian ilmiah guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses reformasi kurikulum secara teoritik tidak netral. Sebaliknya, proses itu akan dipengaruhi oleh gagasan-gagasan yang saling berhubungan mengenai hakikat pendidikan, pengetahuan, dan pembelajaran. Penelitian Tindakan dapat membantu guru untuk lebih dapat memahami hakikat tersebut secara empirik, dan bukan hanya sekedar pemahaman yang bersifat teoritik.

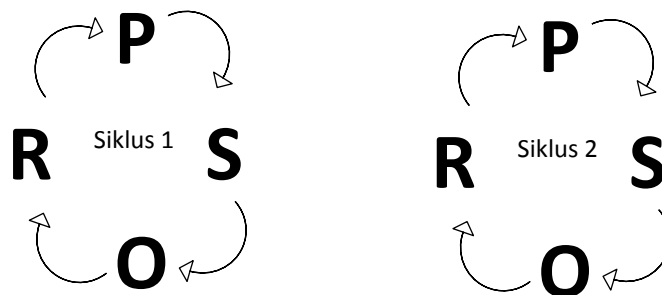
Model guru sebagai peneliti yang menggunakan pendekatan penelitian kelas kolaboratif (*collaborative classroom action research*) ini, dilaksanakan melalui beberapa langkah; 1) *diagnostik* (perumusan masalah), 2) *terapeutik* (perbaikan yang terdiri atas beberapa siklus perencanaan

pelaksanaan – observasi dan evaluasi – refleksi); dan 3) *pasca terapetik* (pemantapan).

Model Elliot ini pada setiap siklus dimungkinkan terdiri atas beberapa aksi (dapat dilaksanakan antara 3 sampai dengan 5 aksi/tindakan).

d. Model Ptk S1 Fkip Unib

Menggunakan disain Penelitian Tindakan Kelas (Classroom action research) yang dirancang melalui siklus-siklus, yaitu melalui prosedur : (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (action), (3) pengamatan (*observation*), (4) refleksi (*reflecsion*) dalam tiap-tiap siklus, secara langsung dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.2 : Penelitian Tindakan Kelas Model S1 FKIP UNIB

Keterangan :

P : Perencanaan O : Observasi

T : Tindakan R : Refleksi

Dari beberapa model di atas maka dapat dijelaskan, bahwa ada persamaan dan perbedaan antara kelima model tersebut, misalnya antara model Kurt Lewin dengan model Kemmis dan Taggart ada persamaan pada empat langkah penelitian, akan tetapi perbedaannya, Kemmis dan Taggart ada persamaan pada empat langkah penelitian, akan tetapi perbedaannya, Kemmis dan Taggart menambah kegiatan "*replanning*". Pada model John Elliot ada tiga langkah pokok (diagnosis, terapeutik, dan pasca terapeutik). Pada setiap langkah ada kegiatan-kegiatan yang sudah dirinci. Pada model Lewin dan Kemmis, langkah perencanaan, aksi observasi, refleksi merupakan langkah-langkah pokok tersendiri, sedangkan pada John Elliot kesemuanya itu berada pada langkah "Terapeutik".

Pada Model Elliot, Langkah diagnostik (merumuskan masalah, pengumpulan data, analisis data/refleksi awal, dan perumusan hipotesis) merupakan langkah pertama, demikian pula halnya dengan model Dave Ebbut, mempunyai langkah yang berbeda dengan model yang lain, yakni : gagasan umum menelusuri kemungkinan gagasan atau pemikiran yang tepat untuk dilaksanakan, rencana tindakan, monitoring (dari hasil monitoring memerlukan perbaikan atau dilanjutkan pada tindakan berikutnya atau memilih salah satu dari dua alternatif, dilanjutkan dengan tindakan 2 dan seterusnya).

Dari acuan teori di atas, penelitian ini akan dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (*classroom action research*)

yang dirancang melalui siklus-siklus,yaitu melalui prosedur: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), (4) refleksi (*reflecsion*) dalam tiap-tiap siklus.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian yang dilakukan oleh Rudisnawati (2009: 45),diperoleh temuan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak dan guru; (1) manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognitif; (2) mafaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, (3) manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial, (4) manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial, (5) manfaat bemain untuk perkembangan aspek kognitif, (6) manfaat bermain untuk mengesahkan ketajaman dan penginderaan, (7) manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Penerapan bermain dalam pembelajaran konsep angka sangat bermanfaat bagi daya ingat anak karena dengan bermain anak akan lebih mudah menerima pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Meningkatkan daya ingat anak terhadap konsep angka akan dapat mempegaruhi kualitasanak dan juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Contoh permainan yang dapat dilakukan (1) mengenal angka sambil bemain, (2) mengenal angka dan huruf hijaiyah, (3) mengenal angka dan melatih motorik halus,(4) mengenal sambil menghitung angka, (5) mencari

dan menyusun angka dalam Koran dengan urutan yang tepat, (6) mengajarkan urutan angka, (7) menghitung sambil berolah raga (8) kotak angka (korespondensi angka dengan jumlah objek), (9) menghitung sambil melatih rasa senang, (10) menghitung sambil mencintai lingkungan (mencari burung), (11) menghitung dan memisahkan kumpulan benda, (13) menghitung dengan potision angka.

Adapun manfaat bagi guru yaitu guru dapat menggunakan bermain sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau evaluasi. bermain dapat dijadikan atau digunakan sebagai metode atau penilaian (1) Di dalam kegiatan bermain, perilaku yang terampil lebih murni dan seadanyatanpa dibuat-buat. Beda halnya jika anak sedang mendapat tugas-tugas tertentu yang sifatnya lebih formal, (2) selain itu bermain merupakan cara anak-anak untuk mengkomunikasikan dirinya ke dunia luar mengingat kemampuan berbicara mereka belum sebaik orang dewasa, dan permainan tersebut dapat dilakukan dengan melakukan pengamatan dan mainan. Selanjutnya tujuan metode bermain: (1) untuk meningkatkan kreatifitas anak dalam bermain, (2) mempermudah guru dalam proses penyampaian pembelajaran, (3) dapat membantu 8 aspek perkembangan anak seperti yang telah diuraikan di atas, (4) dapat memotivasi anak dalam belajar konsep matematika, (5) memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

D. Hipotesis Tindakan

Langkah –langkah yang harus dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Menyusun proposal penelitian berdasarkan permasalahan yang ada.
2. Menyusun instrumen-instrumen penelitian sesuai dengan permasalahan yang diteliti.
3. Membuat instrument pengumpulan data seperti lembar observasi, media pembelajaran dan lembar penilaian tugas anak.
4. Melaksanakan penelitian sesuai rencana pembelajaran yang dirancang, waktu dan tempat penelitian.
5. Mengumpulkan data dan menganalisa data yang di dapat.
6. Menyusun hasil penelitian dalam bentuk laporan (skripsi)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Khusus Penelitian

Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui apakah dengan penerapan metode bermain kartu angka dapat meningkatkan daya ingat anak terhadap konsep angka di TK GOW Curup.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di TK GOW Curup yang beralamat di Jl. Setia Negara no 19 Curup Kota.

2. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan pada waktu hari kerja atau jam sekolah yaitu pukul 07.30-10.30 wib. Dari perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian dengan rentang waktu dari bulan Maret-April 2014 atau dalam kalender pendidikan pada semester II tahun Pelajaran 2013/2014.

C. Metode dan Rencana Siklus penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode penelitian tindakan kelas yang di maksud di sini yaitu bertujuan untuk menerapkan metode bermain kartu angka dalam rangka meningkatkan daya ingat anak terhadap angka. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan berkolaborasi (berkerjasama) dengan guru lain untuk meningkatkan obyektifitas dalam penelitian.

2. Rancangan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dan dirancang menggunakan siklus, setiap siklus terdiri dari 4 langkah (Asrori. Dkk, 2009: 95) yaitu:

1. Perencanaan
2. Tahap pelaksanaan tindakan di dalam kelas
3. Observasi dan evaluasi terhadap intervensi di dalam kelas
4. Refleksi berdasarkan hasil observasi dan evaluasi.

Penelitian ini dirancang sebanyak dua siklus. Pada siklus I dengan kegiatan menggunakan media angka sedangkan siklus ke II dengan menggunakan media angka dengan bermain berburu angka.

D. Subyek / Partisipan dalam Penelitian

Subyek penelitian yaitu anak-anak Kelompok B2 TK GOW Curup dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan. Ke dua puluh anak-anak tersebut berusia di antara 5-6 tahun. Orang tua anak

tersebut mempunyai latar belakang pendidikan yang berbeda dan mata pencarian yang berbeda pula.

E. Peran dan Posisi Peneliti

Peneliti adalah seorang guru TK GOW curup, yang sekaligus melaksanakan penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini peneliti tidak melakukannya sendiri melainkan dibantu oleh kepala sekolah dan guru pendamping sebagai teman sejawat yang membantu mengumpulkan data, memberikan saran dan masukan yang bersifat membantu dalam penelitian ini.

F. Tahapan Intervensi Tindakan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan direncanakan selama dua siklus (putaran). Apabila didalam siklus ke- 2 pencapaian perkembangan anak sudah meningkat (berhasil) sehingga tidak perlu lagi menggunakan siklus ke 3 .

Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan mencakup aktivitas yang diorientasikan pada peningkatan motivasi belajar anak, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- Membuat SKH dan SKM
- Mempersiapkan materi pembelajaran
- Menyusun skenario atau langkah-langkah pembelajaran
- Membuat media atau alat pembelajaran
- Menyusun dan mempersiapkan lembar kerja anak yang akan diisi oleh anak
- Menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam melaksanakan perencanaan yang akan dilakukan di kelas, guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1). Kegiatan Awal atau Pembukaan

Kegiatan pembukaan dilakukan selama 30 menit, kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan awal antara lain: guru menenangkan suasana kelas (penguasaan kelas), mengucapkan salam, do'a, menyebutkan tanggal, hari, tahun, dan seterusnya. Pada kegiatan ini terlebih dahulu guru menjelaskan tentang pelajaran, kemudian anak diberi media angka dan dijelaskan tentang angka-angka.

2). Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan 60 menit

Kegiatan inti dilakukan inti ini. Guru menjelaskan: 1. Tema : Alat Komunikasi . 2. Pembelajaran : guru memberikan pertanyaan tentang angka, menyuruh anak menulis angka serta menghitungnya.

3). Istirahat

Setelah melakukan kegiatan ini anak diajak istirahat mengembalikan alat-alat yang telah digunakan pada tempatnya. Anak-anak mencuci tangan, berdoa sebelum makan, selanjutnya setelah makan membaca doa sesudah makan.

4). Kegiatan Akhir 30 Menit

Pada kegiatan akhir anak-anak diajak tanya jawab mengenai angka-angka yang sudah diperkenalkan, kemudian guru menyuruh anak untuk menyebutkan angka, dan menghitung urutannya, setelah itu bernyanyi one and one serta bersama-sama dan pemberian informasi tentang pelajaran besok, dilanjutkan doa pulang dan diakhiri dengan salam.

c. Observasi dan Evaluasi

1). Observasi

Selama melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) penulis mengamati pelaksanaan peningkatan daya ingat anak dalam pembelajaran metode angka. Pada siklus pertama ini jika penelitian tindakan kelas belum baik dan tingkat keberhasilannya belum naik maka diadakan siklus kedua.

2). Evaluasi

Untuk mengetahui penerapan pelaksanaan metode pembelajaran dilakukan evaluasi secara lisan dengan menanyakan kepada anak tentang angka-angka, menulis angka, dan menghitung angka, jika ternyata penerapan metode pembelajaran angka belum dapat meningkatkan daya ingat, keterampilan anak maka dilakukan siklus kedua..

2. Siklus II

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan mencakup aktivitas yang diorientasikan pada peningkatan motivasi belajar anak, adapun langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membuat SKH dan SKM

2. Mempersiapkn materi pembelajaran
 3. Mempersiapkan atau membuat media permainan untuk mendukung penerapan metode bermain
 4. Menyusun sekenario atau langkah-langkah pembelajaran
 5. Menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi pembelajaran.
- b. Tahap Pelaksanaan

Dalam melakukan perencanaan yang akan dilakukan di kelas, guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1). Kegiatan Awal atau Pembukaan

Kegiatan pembukaan dilakukan selama 30 menit, kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan awal antara lain: guru menenagkan suasana kelas (penguasaan kelas), mengucapkan salam, do'a, menyebutkan tanggal, hari bulan dan tahun. Pada kegiatan ini terlebih dahulu guru menjelaskan tentang permainan berburu angka, kemudian guru memasukan angka-angka kedalam kotak dan kemudian disuruh anak mencari angka-angka tersebut.

2). Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan 60 menit

Dalam kegiatan inti ini. Guru menjelaskan: 1. Tema : Alat Komunikasi ,
2. Permainan: aktif konstruktif (menunjukkan bentuk angka yang ada di atas

meja), kemudian anak di bagi dalam kelompok bermain dan diberi arahan dari guru tentang bagaimana aturan permainannya selanjutnya guru selalu membimbing sampai permainan selesai. Setelah bermain guru menyuruh anak untuk mengurutkan angka, menyebutkan dan menghitung angka.

3). Istirahat

Setelah melakukan kegiatan inti anak diajak istirahat mengembalikan alat-alat yang telah digunakan pada tempatnya. Anak-anak mencuci tangan , do'a sebelum makan, selanjutnya setelah makan membaca doa sesudah makan.

4). Kegiatan Akhir 30 Menit

Dikegiatan akhir Anak-anak diajak tanya jawab mengenai permainan yang sudah dilakukan, kemudian guru menyuruh anak untuk menyebutkan angka, dan menghitung angka, setelah itu berhitung dalam bahasa inggris secara bersama-sama dan pemberian informasi tentang pelajaran besok, dilanjutkan doa pulang dan diakhiri dengan salam.

c. Observasi Dan Evaluasi

1). Observasi

Selama melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) penulis mengamati pelaksanaan peningkatan daya ingat anak dalam pelajaran metode angka. Pada siklus kedua ini jika penelitian tindakan kelas sudah sangat baik dan

tingkat keberhasilannya baik maka tidak perlu diadakan siklus berikutnya. Observasi ini dilakukan oleh teman sejawat.

2). Evaluasi

Untuk mengetahui penerapan pelaksanaan metode bermain dilakukan evaluasi secara lisan dengan menanyakan kepada anak tentang angka-angka, menulis angka, dan menggunting angka, ternyata metode bermain kartu angka dapat meningkatkan daya ingat dan keterampilan anak terhadap pembelajaran metode angka, karena bermain kartu angka dengan bimbingan dan arahan dari guru, anak lebih cepat mendapat pengalaman-pengalaman baru, secara tidak langsung bermain kartu angka dapat langsung memberikan suatu kesan yang kuat, sehingga anak akan selalu ingat terhadap apa yang menjadi pengalaman barunya dengan demikian keterampilan anak dalam berhitung sangat meningkat.

G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Diharapkan hasil dari intervensi tindakan yang dilakukan dapat menumbuhkan kembangkan rasa suka , senang terhadap pembelajaran konsep angka sehingga anak menjadi aktif . Dalam proses pembelajaran pada siklus 1 putaran 1 belum tuntas karena dari 20 siswa hanya 4 siswa atau 20% siswa yang mendapat nilai baik, pada siklus 1 putaran ke 2 siswa yang mendapat nilai baik hanya 7 siswa atau 35%. Belum tercapainya ketuntasan belajar ini disebabkan karna guru belum sepenuhnya menyampaikan tujuan

pembelajaran. Setelah itu dalam membimbing , guru belum membimbing secara keseluruhan, hendaknya guru lebih membimbing siswa dan memberi kesempatan siswa untuk lebih aktif. Kekurangan-kekurangan tersebut yang direfleksikan dan diperbaiki lagi pada siklus II.

Siklus ke 2 putaran ke 1 nilai rata-rata siswa sudah terlihat meningkat, perolehan nilai baik 12 siswa atau 60% . belum tercapainya ketuntasan belajar disebabkan karna guru belum sepenuhnya membimbing. Pada siklus 2 putaran ke 2 nilai baik diperoleh 16 siswa atau 80%, nilai cukup 4 siswa atau 20% dan tidak ada lagi nilai kurang. Peningkatan hasil belajar yang terjadi karna guru telah memperbaiki kelemahan pada proses belajar mengajar sebelumnya. Guru telah berusaha optimal dalam memberikan penjelasan tentang kartu angka yang meningkatkan pemahaman terhadap konsep angka pada siswa dalam meningkatkan proses pembelajaran yang di ajarkan di kelompok B2 TK GOW Curup.

H. Data dan Sumber Data

1. Data

Data yang digunakan pada penelitian adalah data kuantitatif, dimana data berupa angka-angka dalam pembelajaran yang kemudian di tuangkan dalam bentuk persentase (%).

2. Sumber Data

Data ini bersumber dari aktivitas guru dan anak kelompok B2 TK GOW Curup yang berjumlah 20 anak selama proses pembelajaran berlangsung.

I. Instrumen Pengumpulan Data Yang Digunakan

Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini

mencakup:

1. Lembar pengamatan (observasi)
2. Lembar penilaian kerja anak
3. Lembar keaktifan siswa

J. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) adalah:

1. Observasi yaitu pengumpulan data untuk mengamati aktivitas anak apakah termotivasi, tertarik atau tidak sehingga anak aktif dalam pembelajaran atau tidak. Guru selama dalam pembelajaran mengamati anak sesuai pedoman observasi.
2. Aspek penilaian hasil pembelajaran adalah hasil penugasan terhadap anak digunakan untuk mengevaluasi kemampuan anak dalam mengingat angka-angka. Evaluasi dilakukan dengan memberikan tugas.
3. Dokumentasi yaitu suatu cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip, buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau

hukum-hukum dan lain sebagainya yang berhubungan dengan masalah penelitian.

K. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

Dalam melaksanakan penelitian ini data yang di analisis menggunakan analisis kuantitatif yaitu melukiskan sistematis dengan fakta dan kecenderungan umum teknik analisis tersebut yaitu dengan persentase.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase Yang dicari

F : Jumlah Siswa yang Mendapat Nilai Baik

N : Jumlah Siswa Keseluruhan

L. Indikator Keberhasilan

Sedangkan Indikator Keberhasilan dalam penelitian ini apabila kegiatan penelitian dikatakan berhasil jika :

- ✓ 80% anak mampu menyebutkan urutan angka, menulis angka dan mengenal angka.

Tabel 3.1

Skor Pengamatan Lembar Oservasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar

No	Kisaran Skor	Kriteria Penilaian
1	Baik (B)	3
2	Cukup (C)	2
3	Kurang (K)	1