**BAB I PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga merekap dapat berkembang secara wajar sebagai anak. Tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya. Masitoh (2005 : 1) mengungkapkan bahwa

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki balok angkaan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan anak usia dini khususnya Taman Kanak-Kanak pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sebagaimana dikemukakan oleh Anderson (1993), *"Early childhood education is based on a number of methodical didactic consideration the aim of which is provide opportunities for development of children personality".* Artinya, pendidikan Taman Kanak-Kanak memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan

1

untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Adapun aspek pengembangan yang akan penulis teliti adalah aspek pengembangan kognitif karena pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

Menurut Depdiknas (2007) Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif adalah pengembangan kemampuan berhitung anak, karena berhitung merupakan bagian dari kognitif, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama kemampuan berhitung yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Berhitung di Taman Kanak-Kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di Taman Kanak-Kanak dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Media yang akan menunjang pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak dengan cara yang menarik adalah media bermain balok karena bermain balok dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar.

Dewasa ini, sebagaimana dapat kita saksikan bersama tuntutan berbagai pihak agar anak menguasai konsep dan keterampilan matematika semakin gencar, hal ini mendorong beberapa lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengajarkan pengetahuan matematika secara sporadis dan radikal. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sriningsih (2008), beberapa lembaga pendidikan anak usia dini mengajarkan konsep-konsep matematika yang lebih menekankan pada penguasaan angka dan operasi melalui metode *drill* dan praktek-praktek *paper-pencil test*.

Persoalan yang dipaparkan oleh Sriningsih di atas juga telah disaksikan oleh penulis sendiri. Penulis telah melakukan observasi di Taman Kanak-Kanak Wahdah Islamiyah 01 mengenai proses pembelajaran matematika khususnya pada aspek kemampuan berhitung. Taman Kanak-Kanak Wahdah Islamiyah 01 masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya balok angka guru yang terlalu menguasai kelas. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Selain itu, kurangnya media dan sumber belajar yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran berhitung.

Kurangnya media dan sumber belajar ini lebih disebabkan oleh minimnya ruangan kelas yang dimiliki oleh Taman Kanak-Kanak Wahdah Islamiyah 01, sehingga kepala sekolah beserta guru merasa kesulitan mencari tempat jika menambahkan media dan sumber belajar terlalu banyak. Permasalahan lain yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Wahdah Islamiyah 01 adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode *drill* dan praktek-praktek *paper-pencil test.* Pada pengembangan kognitif khususnya pada pembelajaran berhitung, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil buku tulis dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak membuat beberapa buah benda dan benda tersebut diberi lingkaran. Setelah itu, anak harus mengisi jumlah benda tersebut dengan sebuah angka yang cocok. Setelah anak mengerti, guru menyuruh anak untuk membuatnya sendiri jumlah benda tersebut beserta angkanya sebanyak mungkin. Diakui oleh guru di TK Wahdah Islamiyah 01, bahwa sampai saat ini para guru belum menemukan media yang tepat untuk membantu anak dalam kegiatan berhitung. Guru kurang memberikan media yang bervariasi dan juga masih menggunakan metode yang membuat anak merasa bosan dan tidak ada rasa antusias pada anak untuk aktif di dalam kelas. Sehingga kegiatan berhitung yang diterapkan di TK Wahdah Islamiyah 01 masih menggunakan metode konvensional atau pengerjaan latihan di buku tulis.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui diskusi dengan guru, disepakati bahwa tindakan untuk memecahkan masalah tersebut adalah melalui media balok angka. Selain bermanfaat bagi anak dalam menemukan media dan metode baru yang dapat menumbuhkan rasa antusias atau minat anak terhadap pembelajaran, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat juga sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dalam mengajarkan berhitung pada anak Taman Kanak-Kanak.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Wahdah Islamiyah 01 dan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung pemanfaatan media balok di TK Wahdah Islamiyah 01 sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan berhitung dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di TK Wahdah Islamiyah 01. Penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan judul peningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media bermain balok angka di taman kanak-kanak Wahdah Islamiyah 01 Makassar.

**B. Rumusan dan Pemecahan Masalah**

1. Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang terdapat dalam latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimanakah meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media bermain balok angka di taman kanak-kanak Wahdah Islamiyah 01 Makassar ?

**C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media bermain balok angka di taman kanak-kanak Wahdah Islamiyah 01 Makassar.

**D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait diantaranya :

**1. Manfaat Teoretis**

Memberikan sumbangan keilmuan dalam memahami upaya peningkatan kemampuan berhitung di Taman Kanak-Kanak melalui media balok angka.

**2. Manfaat Praktis**

a. Bagi Anak

Memberikan pengalaman dan wawasan baru pada anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih media yang tepat dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak Taman Kanak-Kanak.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan bahan pertimbangan serta rujukan dalam menentukan kebijakan dan program dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan media balok angka dalam peningkatan kemampuan berhitung anak Taman Kanak-Kanak.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA , KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

**A. Konsep Berhitung di Taman Kanak-Kanak**

**1. Pengertian Berhitung di Taman Kanak-Kanak**

Pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-Kanak menurut Depdiknas (2007:1) dijelaskan bahwa :

berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama kemampuan berhitung yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Sedangkan Sriningsih, N (2008:63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta *(route counting/rational counting).* Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 atau 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus. Lebih lanjut Sriningsih,N (2008:80) menjelaskan bahwa kegiatan menyebutkan bilangan ini dapat dilakukan melalui permainan bilangan. Pada permainan ini anak diharapkan mampu mengenal dan memahami kemampuan berhitung, transisi dan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda-benda, pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan. Contoh kegiatannya adalah : meletakkan sejumlah kancing yang telah ditentukan pada gambar baju, meletakkan sejumlah biji semangka pada gambar semangka, permainan angka dengan benda, bermain pengurangan dan penjumlahan melalui nyanyian.

8

**2. Tujuan Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak**

Depdiknas (2007:1) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu :

1. **Tujuan Umum**

Secara umum berhitung permulaan di TK adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

1. **Tujuan Khusus**
2. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yangterdapat di sekitar anak.
3. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
4. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
5. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
6. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

**3. Prinsip-Prinsip Berhitung di Taman Kanak-Kanak**

Prinsip-prinsip berhitung di Taman Kanak-Kanak ini mengacu pada pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di Taman kanak-Kanak dalam Depdiknas (2007:2), yaitu :

a. Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar,

b. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak,mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks,

c. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri,

d. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan,

e. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak,

f. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang,

g. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak hams dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

**4. Tahapan Penguasaan Berhitung di Taman Kanak-Kanak**

Depdiknas (2007 :6) mengemukakan bahwa berhitung di Taman Kanak-Kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu : “penguasaan konsep, masa transisi dan lambang”.

**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 berfikir 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 satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Burns & Lorton (Sudono A, 2000 : 22) menjelaskan lebih terperinci bahwa “setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep”. Kejelasan hubungan antara konsep konkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa.

c. **Lambang**

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan kemampuan berhitung tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk. Burns & Lorton (Sudono A, 2000 : 22) mengungkapkan bahwa “pada tingkatan ini biarkan anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami”. Berilah mereka kesempatan yang cukup untuk menggunakan alat konkrit hingga mereka melepaskannya sendiri.

**5. Standar Kompetensi Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak**

Standar kompetensi pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak pada penelitian ini mengacu pada rekomendasi dari *The National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM), yaitu standar bilangan dan operasi bilangan (Sriningsih, 2008:53-55), sebagaimana tabel 2.1 di bawah ini :

Tabel 2.1 Standar Bilangan dan Operasi Bilangan

|  |  |
| --- | --- |
| **Program-program Intruksional dari prasekolah sampai kelas 2 SD harus memungkinkan siswa untuk :** | **Harapan-harapan untuk prasekolah sampai kelas 2 SD** : |
| Memahami bilangan, cara-caramenggambarkan bilangan, hubungan- hubungan antara bilangan, dan sistem bilangan.Memahami makna operasi dan bagaimana operasi itu saling berhubungan.Menghitung dengan cakap dan membuat perkiraan-perkiraan yang beralasan. | 1. Menghitung dengan pemahaman dan mengenali "berapa banyak" dalamsebalok angkagkat objek.
2. Menggunakan berbagai model untuk mengembangkan pemahaman awal tentang nilai-tempat dan sistem bilangan dasar 10.
3. Mengembangkan pemahaman positif relatif dan besarnya bilangan bulat dan bilangan ordinal dan kardinal dan hubungan-hubungannya.
4. Mengembangkan pemahaman bilangan bulat dan menggunakannya dalam cara-cara yang fleksibel, termasuk menghubungkan, menyusun, dan menguraikan bilangan.
5. Menghubungkan kata-kata bilangan dan *numeral* dengan kuantitas-kuantitas yang digambarkannya, dengan menggunakan berbagai model fisik dan representasi.
6. Memahami dan menggambarkan pecahan-pecahan yang biasa digunakan.
7. Memahami berbagai makna penambahan dan pengurangan bulat dan hubungan-hubungan antara kedua operasi.
8. Memahami efek-efek penambahan dan pengurangan bilangan bulat.
9. Memahami situasi-situasi yang membutuhkan perkalian dan pembagian, seperti mengelompokkan benda-benda secara merata.
10. Mengembangkan dan menggunakan strategi-strategi untuk bilangan bulat.
11. Mengembangkan kecakapan dengan mengkombinasikan bilangan pokok untukpenambahan dan pengurangan.
12. Menggunakan berbagai metode dan alat untuk menghitung, termasuk benda-benda,perhitungan mental, perkiraan, kertas dan pensil, dan kalkulator.
 |

**B. Konsep Media Bermain Balok**

**1. Pengertian Media di Taman Kanak-Kanak**

Eliyawati C, dkk (2005) mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator *(communicator)* yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran *(message)* kepada penerima pesan *(communican),* yaitu siswa/anak. Agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran. Untuk lebih memperjelas pemahaman mengenai pembelajaran sebagai proses komunikasi, dapat dilihat di gambar berikut ini :



Gambar 2.1 Proses Komunikasi Pembelajaran (Eliyawati, 2005)

Eliyawati C, dkk (2005:104) lebih lanjut menyatakan bahwa “balok angka media dalam komunikasi pembelajaran di Taman Kanak- kanak semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa konkret”. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di TK adalah kekonkretan, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Prinsip kekonkretan tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai penyampai pesan dari guru kepada anak didik agar pesan/informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik.

Menurut Russell (Eliyawati C, 2005:104) menjelaskan bahwa :

Media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti balok angkatara, yaitu balok angkatara sumber pesan *(a source)* dengan penerima pesan *(a receiver).* Mereka mencontohkan media ini dengan film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed materials), komputer, dan instruktur.

Media pembelajaran dapat memperluas *area of experience guru* (sumber/ pesan) dan anak (penerima pesan) sebagai indikator terjadinya proses komunikasi pembelajaran yang efektif. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki nilai dan manfaat yang sangat besar dalam mengoptimalkan proses belajar anak TK sehingga media pembelajaran ini harus dijadikan bagian integral dengan kompernen-komponen pembelajaran lainnya (Susmiyati,2010).

Dalam situasi pembelajaran di TK terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada anak melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode.

Eliyawati C,dkk (2005) juga mengungkapkan bahwa masih terdapat pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli, diantaranya media diartikan sebagai berikut ini:

a) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, b) Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film,video, slide, dan sebagainya, dan c) Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun padang- dengar, termasuk teknologi balok angkagkat kerasnya.

Setelah mencermati beberapa pengertian di atas, bahwa media pembelajaran itu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau balok angkagkat keras *(hardware)* dan unsur pesan dibawanya *(message/software).*

Unsur pesan *(software)* adalah informasi atau bahan ajar dalam tema/topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari anak, sedangkan unsur balok angkagkat keras *(hardware)* adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan tersebut. Dengan demikian, menurut Eliyawati C, (2005:106) menjelaskan bahwa “sesuatu baru bisa dikatakan media pembelajaran jika sudah memenuhi dua unsur tersebut”.

Dari uraian tersebut di atas mengenai definisi media pembelajaran dapat dibuat suatu kesimpulan sebagai berikut :

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

b. Media pembelajaran merupakan peralatan pembawa pesan atau wahana dari
pesan yang oleh pemberi pesan (guru) untuk diteruskan kepada penerima pesan (anak didik). Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema/topik pembelajaran.

c. Tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar pada diri anak.

**2. Nilai dan Manfaat Media di Taman Kanak-Kanak**

Eliyawati C, dkk (2005:110-112) menjelaskan nilai-nilai dan manfaat media di Taman Kanak-Kanak yaitu :

1. Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak TK bisa dikonkretkan atau disederhanakan melaluipemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentangsistem peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin, dansebagainya bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana, 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televise tentang binatang-binatang buas, seperti harimau, beruang, gajah, jerapah, atau bahkan hewan-hewanyang sudah punah seperti dinosaurus, dan sebagainya, 3) Menampilkan objek yang terlalu besar. Melalui media, guru dapat menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya di depan kelas. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, dansebagainya, 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat. Dengan menggunakan media film *(slow motion)* guru bisa memperlihatkan lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan proses suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat, seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga, dan sebagainya, menjadi dapat diamati dalam waktu singkat.

**b. Manfaat dari Media di Taman Kanak-Kanak, yaitu** :

1. Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
2. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar
pada masing-masing anak.
3. Membangkitkan motivasi belajar anak.
4. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun
disimpan menurut kebutuhan.
5. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh
anak.

**3. Media bermain balok Sebagai Alat Permainan Edukatif (APE)**

**a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)**

Pengertian alat permainan edukatif (APE) adalah “alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan” (Mayke Sugiyanto T.1995). Berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini, maka pengertian alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini menurut (Eliyawati C, 2005:62) adalah “alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini”.

Alat permainan edukatif untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak. Alat permainan untuk anak usia rentang 4-5 tahun dibuat dengan lebih sederhana dan tidak terlalu sulit dibandingkan dengan alat permainan untuk anak usia rentang 5-6 tahun yang lebih sulit pengerjaanya. Alat permainan edukatif juga dibuat untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik motorik (baik halus maupun kasar), emosi, sosial, kognitif, bahasa dan moral.

Lebih lanjut Eliyawati,C (2005:63) mengungkapkan alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut :

1. Ditujukan untuk anak usia dini, 2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna, 4) Aman atau tidak berbahaya bagi anak, 5) Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas, 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan, 7) Mengandung nilai pendidikan.

**b. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Anak Usia TK**

Pengelolaan alat permainan edukatif (APE) di lembaga pendidikan anak usia dini sebagian besar ditangani oleh gum, baik meliputi pengadaan, pemeliharaan dan penggunaannya. Adapun menurut Eliyawati,C (2005:91-92) alat permainan edukatif itu sendiri berfungsi sebagai :

1. Alat untuk membantu dan mendukung proses pendidikan anak usia dini lebih baik, menarik dan jelas, 2) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, 3) Memberi kesempatan pada anak usia dini untuk memperoleh pengetahuanbaru dan memperkaya pengelamannya dengan berbagai alat permainan, 4) Memberi kesempatan pada anak usia dini untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Eliyawati,C (2005:100) juga mengungkapkan bahwa jenis-jenis alat permainan edukatif untuk anak usia dini diantaranya : “1) Alat permainan edukatif untuk kemampuan berbahasa Peabody, 2) Alat permainan edukatif ciptaan Montessory, 3) Balok Cuisenaire, dan 4) Alat permainan edukatif ciptaan Froebel”.

Dari pemaparan yang telah diuraikan menurut Eliyawati mengenai alat permainan edukatif atau APE, kita dapat mengetahui bahwa media bermain balok termasuk ke dalam media pembelajaran alat permainan edukatif atau APE. Disebut alat permainan edukatif karena media bermain balok merupakan media yang dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, khususnya pada aspek kemampuan berhitung atau kognitif dan motorik halus.

**4. Media Bermain Balok**

Sudono, A (2000:20) mengemukakan bahwa “media bermain balok diciptakan oleh George Cuisenaire dari Belgia, karena ia mengamati sulitnya pemahaman matematika pada anak”. Media bermain balok ini banyak dipergunakan di berbagai Negara Eropa dan di beberapa bagian Negara Australia. Sementara itu, Eliyawati, dkk (2005:69) mengemukakan bahwa:

George Cuisenaire menciptakan media bermain balok untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar.

Balok ini terdiri dari balok-balok yang berukuran :

1. x 1 x 1 cm dengan warna kayu asli
2. x 1 x 1 cm berwarna merah
3. x 1 x 1 cm berwarna hijau muda
4. x 1 x 1 cm berwarna merah muda
5. x 1 x 1 cm berwarna kuning
6. x 1 x 1 cm berwarna hijau tua
7. x 1 x 1 cm berwarna hitam
8. x 1 x 1 cm berwarna coklat
9. x 1 x 1 cm berwarna biru tua

10 x 1 x 1 cm berwarna jingga.



Gambar 2.2 Media bermain balok (McREL, 2006)

*Learning Resources, Inc* dalam artikel yang berjudul *'Using Cuisenaire Rods, Addition and Subtraction',* menjelaskan bahwa koleksi 10 balok aneka warna dari media bermain balok ini digunakan untuk mengembangkan kecakapan matematika. Setiap balok berwarna dibuat dengan panjang yang berbeda. Balok yang terpendek adalah yang berwarna kayu asli atau putih berukuran 1 cm, dan yang terpanjang berwarna oranye berukuran 10 cm. Ketika balok disusun berdasarkan panjangnya, akan membentuk sebuah pola yang biasa disebut "tangga rumah", dan setiap balok masing-masing berjarak 1 cm. Hal ini dapat membantu guru atau orang tua untuk menentukan nilai sebuah balok, kemudian menentukan nilai balok lain berdasarkan hubungan antar balok-balok tersebut. Satu set berisi 74 batang yang didistribusikan dalam jumlah yang tertera di bawah ini :



Gambar 2.3 Jumlah Media bermain balok *(Learning Resource Inc,* 2010)

Keterangan Huruf :

o: oranye (4 buah)

y: kuning (4 buah)

e: biru (4 buah)

p: ungu (6 buah)

n : coklat (4 buah)

g: hijau muda (10 buah)

k: hitam (4 buah)

r: merah (12 buah)

d : hijau tua (4 buah)

w: putih (22 buah)

Penggunaan huruf untuk mewakili setiap balok, membantu anak untuk mengingat simbol yang akan mereka gunakan dikemudian hari dalam pelajaran aljabar. Dengan media bermain balok, anak dapat menjelajah 'hubungan yang renggang' (mempunyai jarak tertentu) dengan membuat pola-pola yang datar pada meja atau menyusunnya menjadi disain tiga dimensi. Mereka akan segera menemukan bagaimana gabungan dari balok-balok tersebut mempunyai panjang yang sama antara satu dengan yang lainnya. Hal ini dapat membantu anak dalam memahami 'simetri'. Anak yang lebih besar dapat lebih fokus pada perbandingan panjang balok dan dapat mencatatnya di kertas, konsep ini dapat membantu anak dalam memvisualisasikan struktur sebuah pola dan melatih mereka dalam konsep aritmatika dan geometri.

**5. Persiapan Menggunakan Media bermain balok**

Sudono, A (2000 : 21) mengemukakan beberapa metode untuk lebih memahami konsep media bermain balok dimulai dengan :

a) Menghitung tanpa mengerti, asal urutannya sesuai *(root counting)*, b) Menghitung dan memadukan satu-satu *(one to one correspondence)*, c) Menghitung dengan menggunakan syair-syair sederhana yang di dalamnya terdapat bilangan dan d) Anak membuat karpet berbentuk segi empat yang kemudian digunakan untuk mengungkapkan beberapa istilah matematis.

**6. Cara Kerja Media bermain balok**

*Learning Resources, Inc* menjelaskan bahwa media bermain balok menyediakan model dasar untuk angka 1 sampai 10. Balok berwarna kayu atau putih mewakili angka 1 dan merah mewakili angka 2, karena balok merah mempunyai panjang yang sama dengan dua buah balok putih. Balok-balok dari warna hijau muda sampai oranye mewakili nilai dari 3 sampai 10.



Gambar 2.4 Susunan Warna Media bermain balok

**a. Penambahan dengan Media bermain balok**

Guru dapat mengajarkan penambahan dengan menempatkan balok pada sebuah kereta. Misalnya, jumlahkan 4 + 3 dengan membuat kereta menggunakan balok ungu (4) dan balok hijau muda (3) dan temukan balok tunggal berwarna hitam yang panjangnya 7, yang sama panjangnya dengan gerbong (balok) kereta yang terbuat dari balok ungu dan hijau terang.

**4 + 3 = 7**

Gambar 2.5 Penambahan dengan Balok Cuisenaire ( *Learning Resource Inc,* 2010)

Gunakan latihan ini dari yang termudah hingga yang lebih sulit. Mulailah dengan kegiatan "Semua Tersebar!" untuk latihan persiapan mengenali nilai masing-masing balok warna. Dengan demikian, anak dapat memahami bagaimana dua buah balok sama nilainya dengan balok lain. Dengan cara ini, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang penambahan tersebut hingga pada jumlah 10. Setelah itu, anak diajak melakukan kegiatan yang lebih sulit, yaitu kegiatan "Kumpulan Batang Kayu" dan "Menyembunyikan Balok", dimana anak harus mencari pasangan balok untuk jumlah tertentu. Kegiatan ini akan memperkuat pemahaman mereka tentang sifat komunikatif.

**b. Pengurangan dengan Media bermain balok**

Balok - balok ini juga dapat digunakan untuk menghitung pengurangan. Misalnya anak-anak dapat menghitung 7 - 3 dengan menempatkan balok hijau muda yang bernilai 3 di atas balok hitam yang bernilai 7. Anak akan melihat bahwa ketika balok diletakkan di dekat balok hijau muda, maka akan membuat "kereta" (gerbong) sama panjang dengan balok hitam. Jumlah yang dicari yaitu balok ungu yang bernilai 4 yang merupakan hasil dari proses pengurangan tersebut.



Gambar 2.7 Pengurangan dengan Media bermain balok *(Learning Resource Inc,* 2010)

Ketika anak sudah dapat menyelesaikan kegiatan "Semua Tersebar!", berarti guru sudah dapat melanjutkan dengan kegiatan "Kumpulan Batang Kayu" dan "Menyembunyikan Balok". Kedua kegiatan tersebut melatih berhitung pengurangan dengan menggunakan balok-balok. Untuk mengasah pemahaman anak tentang hubungan penambahan (+) dan pengurangan (-), lanjutkan dengan kegiatan "Balok Persamaan". Kegiatan ini melatih anak dalam mengamati balok-balok dan menuliskannya secara sistematis apa yang mereka lihat pada masing-masing "Kereta" (gerbong).

**7. Langkah-langkah bermain balok**

Menurut Sujiono (2005: 87) mengemukakan langkah-langkah dalam permainan balok yaitu :

1. Sediakan material susun balok yang cukup untuk mendirikan bangunan yang akan dibuat anak.
2. Selama bermain, gunakan kosakata seputar dunia konstruksi untuk menambah pengetahuan dan kosakata anak.
3. Berikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan temannya dengan bermain susun balok bersama.
4. Amati perkembangan anak dalam bermain susun balok. Dari bentuk sederhana (menumpuk balok dari bawah ke atas), anak akan mengembangkan kemampuan menyusun model yang lebih kompleks.
5. Jangan lupa memberi pujian atas hasil karya anak apa pun bentuknya.

 Jenis aktivitas di atas tentu saja dapat berlangsung dengan bantuan pendidik. Di taman kanak-kanak, maka guru memegang balok angkaan penting dalam hal tersebut. Guru perlu memperkenalkan balok-balok dengan meletakkan atau menyimpan balok sedemikian rupa sehingga anak dengan mudah mengenal ukuran dan jenis balok yang ada. Anak-anak harus membiasakan diri menyimpan kembali balok-balok tersebut apabila telah selesai memainkannya. Pada saat memainkan balok, anak harus menyadari bahwa anak lain juga perlu bermain sehingga ruangan bermainnya harus dibagi dengan anak lain.

**C. Kerangka Pikir**

Widawati (2010:74-75) membuktikan bahwa “penggunaan media pembelajaran yang diangkat dari pengalaman sehari-hari anak dapat membantu pemahaman anak terhadap konsep matematika khususnya berhitung”. Melalui pendekatan matematika realistik, berhitung bagi anak bukan hanya menghitung deret angka saja, melainkan sebuah proses yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Sedangkan Andari, A (2008:120-122) menunjukkan “adanya peningkatan kualitas pembelajaran logika matematika melalui penggunaan balok”. Respons anak terhadap materi pembelajaran logika matematika menjadi lebih antusias, hal ini karena sambil bermain balok, anak mampu mengenal dan menguasai materi pembelajaran logika matematika.

Hal tersebut di atas memberikan dorongan bagi penulis untuk melakukan penelitian di Taman Kanak-Kanak Wahdah Islamiyah 01 dengan jumlah subjek 10 orang. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas. Penulis bermaksud meneliti apakah terdapat pengaruh penggunaan media bermain balok terhadap kemampuan berhitung di Taman Kanak-Kanak Wahdah Islamiyah 01.

Adapun kerangka pikir pada penelitian ini yaitu guru dalam upaya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media bermain balok dengan langkah-langkah yang pertama adalah guru menyediakan material susun balok yang cukup untuk mendirikan bangunan yang akan dibuat anak. balok yang disiapkan adalah 10 balok angka yang beraneka ukuran dan warna. Selanjutnya , selama bermain, gunakan kosakata seputar dunia konstruksi untuk menambah pengetahuan dan kosakata anak. Hal ini bertujuan supaya perbendaharaan kosakata anak didik bertambah terutama kata-kata yang berhubungan dengan dunia konstruksi. Langkah selanjutnya adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan temannya dengan bermain susun balok bersama. Hal ini penting karena selain dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak juga dapat meningkatkan kemampian sosial anak. Selama bermain, guru diharapkan mengamati perkembangan anak dalam bermain susun balok. Dari bentuk sederhana (menumpuk balok dari bawah ke atas), anak akan mengembangkan kemampuan menyusun model yang lebih kompleks. Dan yang terakhir, jangan lupa guru memberi pujian atas hasil karya anak apa pun bentuknya.

Dengan langkah-langkah bermain di atas yang dilaksanakan setiap pertemuan dalam setiap siklus diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan indikator-indikator sebagai berikut: anak diharapkan mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10. Mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal kemampuan berhitung dengan benda-benda) sampai 10. Mampu menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10. Mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis). Mampu menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya.

Adapun skema kerangka pikir adalah adalah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan yaitu alat permainan edukasi berupa balok angka
2. Mengkondisikan atau *mensetting* kelas menjadi lingkaran besar. Dimana peneliti berdiri di tengah dan kepala sekolah serta guru kelas sebagai pendamping dan observator.
3. Membuka pembelajaran dengan salam, do’a dan bernyanyi
4. Mengkomunikasikan aturan yang harus di patuhi selama kegiatan bermain balok angka
5. Kegiatan penutup berupa mengulang kembali tentang pengalaman bermain balok angka.

Bermain Balok Angka

Gambar 2.8 Skema Kerangka Pikir

Kemampuan Berhitung Meningkat

Indikator:

1. Mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10
2. Mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10
3. Mampu menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10
4. Mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)
5. Mampu menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya

Anak

Guru

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan Dan Jenis Penelitian**
2. Pendekatan penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu penelitian ini berusaha mendeskripsikan hal yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui bermain balok angka di TK Wahdah Islamiyah 01 Makassar**.**

2. Jenis penelitian

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Arikunto (1998: 76) menjelaskan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah “penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah, guru kelas dan peneliti untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang melahirkan kesamaan tindakan (*Action*) bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Kegiatan penelitian meliputi: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengumpulan data (*observing*) dan menganalisis data/informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflecting*).

31

1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian merupakan sasaran yang akan dibahas dalam penelitian ini, adapun fokus penelitian ini yaitu:

1. Kemampuan berhitung anak adalah kemampuan anak membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis), dan menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya.
2. Bermain balok angka adalah jenis bermain dengan menggunakan balok yang terdiri dari angka-angka yang tertempel pada balok balok permainan.

**C. Unit Analisis**

Unit analisis dalam penelitian ini peningkatan kemampuan berhitung anak melalui bermain balok angka di Taman Kanak-kanak Wahdah Islamiyah 01 Makassar. Berkaitan dengan hal itu, maka subjek dan sumber informasi dalam penelitian ini adalah anak didik Taman Kanak-kanak dengan jumlah 10 anak didik dan 1 orang guru.

**D. Prosedur Tindakan**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian berbasis kelas kolaboratif, yaitu suatu penelitian yang bersifat praktis, situasional dan konteksual berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di Taman Kanak-kanak. Kepala sekolah, guru dan peneliti senantiasa berupaya memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang efektif sehingga dimungkinkan adanya tindakan yang berulang-ulang dengan revisi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini yaitu 1).Perencanaan tindakan 2). Pelaksanaan tindakan 3). Pengamatan 4). Refleksi. Langkah-langkah penelitian untuk setiap siklus dapat diilustrasikan Suhardjono (2007: 74) dalam siklus sebagai berikut :

Permasalahan

Pelaksanaan

Tindakan I

Perencanaan

Tindakan I

Permasalahan

baru hasil

refleksi

Pengamatan/Pengumpulan Data I

Refleksi I

Pelaksanaan tindakan

II

Perencanaan

Tindakan II

Pengamatan/

pengumpulan data II

Refleksi II

Apabila

permasalahan

belum

terselesaikan

Dilanjutkan ke

siklus

berikutnya

Gambar 3.1. Proses Penelitian Tindakan

1. Perencanaan Tindakan

1. Mempersiapkan alat dan sumber belajar.
2. Anak duduk dalam kelompok besar, berbentuk lingkaran dimana peneliti berdiri di tengah, kepala sekolah dan guru kelas sebagai pendamping yang bertugas membantu mengamati aktivitas anak selama proses kegiatan pembelajaran.
3. Mempersiapkan waktu kegiatan pembelajaran. Waktu keseluruhan yang dibutuhkan dalam kegiatan ini direncanakan kurang lebih 30 menit.
4. Membuat rencana kegiatan pembelajaran. Adapun pada penelitian ini menggunakan Satuan Kegiatan Harian (SKH) sebagai perencanaanya.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan. Dalam penelitian direncanakan akan melalui dua siklus. Siklus pertama meliputi dua pertemuan dan siklus kedua meliputi dua pertemuan. Tindakan tidak mutlak dikendalikan oleh rencana, hal ini mengandung resiko karena terjadi dalam situasi nyata, oleh karena itu rencana tindakan harus bersifat tentatif dan sementara, fleksibel dan siap diubah sesuai dengan kondisi yang ada sebagai usaha kearah perbaikan. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam waktu antara 1 sampai 1,5 bulan. Adapun proses tindakannya meliputi :

1. Peneliti mensetting kelas membentuk satu lingkaran besar.
2. Peneliti membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan berdo’a.
3. Peneliti menyampaikan kepada anak-anak tentang hal yang ingin dilakukan.
4. Peneliti memulai kegiatan.
5. Peneliti mengevaluasi kembali kegiatan yang sudah dilakukan.
6. Peneliti mengevaluasi ulang untuk mengetahui sejauh mana anak merespon isi mengevaluasi pembelajaran.
7. Di akhir kegiatan peneliti ini, peneliti melakukan *review* kegiatan anak selama proses kegiatan berlangsung. Peneliti melakukan tanya jawab dan mengobservasi kegiatan anak yang dibantu kepala sekolah dan guru kelas.

3. Pengamatan/ observasi

Pengamatan berperan dalam upaya perbaikan praktek profesional melalui pemahaman yang lebih baik dan perencanaan tindakan yang lebih kritis. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Kegiatan ini dilakukan peneliti dengan dibekali lembar pengamatan menurut aspek-aspek identifikasi, waktu pelaksanaan, pendekatan, metode dan tindakan yang dilakukan peneliti, tingkah laku anak serta kelemahan dan kelebihan yang ditemukan. Adapun aspek yang diamati adalah kegiatan bermain balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Anak berusaha memecahkan masalah dan melatih kerjasama dengan teman.

4. Refleksi

 Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Refleksi mencakup analisis, sintesis, dan penilaian tehadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya menurut Hopkins (dalam Suhardjono, 2007). Kegiatan refleksi ini dilakukan setiap akhir kegiatan pembelajaran.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis (Arikunto, 1998:28). Pengumpulan data melalui observasi dilakukan sendiri oleh peneliti dibantu oleh kolaborasi yakni guru kelas dan kepala sekolah. Observasi dilakukan pada kelas yang dijadikan subyek penelitian untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar anak dikelas. Observasi yang dilakukan meliputi proses belajar mengajar guru dan anak. Hal-hal yang diobservasi antara lain kemampuan anak membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, kemampuan anak membilang dengan menunjuk benda (mengenal kemampuan berhitung dengan benda-benda) dari 1 sampai 10, kemampuan anak menunjukkan urutan benda untuk bilangan dari 1 sampai 10, kemampuan anak menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda dari 1 sampai 10 (anak tidak disuruh menulis) dan kemampuan anak dalam menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrumen untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu yang telah di dokumentasikan (Mulyasa, 2009:69). Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama anak kelompok A serta foto rekaman proses tindakan penelitian.

**F. Teknik Analisis Data**

Pada penelitian tindakan kelas ini, data dianalisis sejak tindakan kegiatan pembelajaran dilakukan dan dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan. Untuk kesinambungan dan ke dalaman dalam pengajaran data dalam penelitian ini digunakan analisis dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Penilaian hasil belajar penelitian ini didasarkan pada buku-buku pedoman penelitian di Taman Kanak-kanak (Direktorat Pendidik Anak Usia Dini Departemen Pendidikan Nasional, 2007) secara kualitatif dalam tabel sebagai berikut :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **KATEGORI** | **KEMAMPUAN** | **SIMBOL** |
| 1 | Baik | Anak didik dapat melakukan perlakuan dengan baik, cekatan secara benar dan tepat |  |
| 2 | Cukup | Anak didik dapat melakukan perlakuan dengan baik, sedikit lamban secara benar dan tepat | √ |
| 3 | Kurang | Anak didik tidak dapat melakukan perlakuan dengan baik, lamban, kadang salah dan kurang tepat |  |

**G. Indikator Keberhasilan**

Untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan penelitian ini, maka dirumuskan indikator kinerja yang digunakan sebagai acuan keberhasilan. Adapun keberhasilan penelitian ini adalah pengembangankemampuan berhitung anak didik mengalami peningkatan lebih dari 75 %.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. HASIL PENELITIAN**

 **1. Siklus I**

 **a. Perencanaan tindakan siklus I**

Kegiatan perencanaan ini dilaksanakan pada hari jum’at, tanggal 26 Oktober 2012 di TK Wahdah Islamiyah 01 Makassar. Pada kesempatan tersebut, peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru kelas terutama hal-hal yang akan dilakukan pada kegiatan pelaksanaan tindakan siklus I. Hal-hal yang dilaksanakan antara lain:

39

1. Membuat Rencana Kegiatan Harian. Pada kegiatan ini guru dan observer (peneliti) membuat dan menyusun rencana kegiatan harian yang akan dilakukan dalam proses belajar mengajar dengan tema lingkunganku yang terdiri dari kegiatan awal, inti, istirahat dan penutup.
2. Menyiapkan lagu-lagu yang dinyanyikan. Guru dan observer (peneliti) secara bersama-sama membahas materi lagu yang akan diajarkan kepada anak didik dengan tema lingkunganku.
3. Membuat lembaran observasi dan istrumen observasi.

Pada kegiatan ini observer (peneliti) dibantu oleh guru untuk membuat lembar observasi dan istrumen observasi yang berisikan hal-hal yang akan diamati pada saat kegiatan berlangsung dalam hal ini peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media bermain balok.

**b. Pelaksanaan Tindakan**

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, tindakan pada siklus I dimulai pada hari Senin tanggal 29 Oktober 2012. Pembelajaran ini berlangsung selama 30 menit yaitu dari pukul 07.30 – 08.00 dan berada di dalam maupun luar kelas TK Wahdah Islamiyah 01.

Pertemuan I

1. Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama peneliti masuk ke dalam kelas B yaitu kelas tempat anak-anak belajar. Peneliti membuka kegiatan dengan tepuk *spirit* kemudian do’a, salam dan lagu *Assalamu’alaikum.*

1. Kegiatan inti

Setelah memberikan penjelasan di kelas, peneliti yang didampingi kepala sekolah dan guru kelas mengkondisikan tempat duduk anak menjadi lingkaran besar dimana peneliti sebagai pusat lingkaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aman dan nyaman serta terjalin komunikasi multiarah. Sebagai pembuka peneliti yang bertindak sebagai guru membuka kegiatan dengan salam, bernyanyi, dan berdo’a. Sebelum bermain peneliti menjelaskan aturan permainan. Selanjutnya peneliti memulai memperagakan langkah-langkah bermain balok angka sebagai berikut :

1. Sediakan material balok angka untuk mendirikan bangunan yang akan dibuat anak.

Materi balok yang dipersiapkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu balok angka yang terdiri dari 10 balok yang beraneka warna dan ukuran untuk mendirikan bangunan yang akan dibuat anak yang dibagi 2 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5 anak.

1. Selama bermain, gunakan kosakata seputar dunia konstruksi untuk menambah pengetahuan dan kosakata anak.

Selama bermain balok angka, guru memberikan kosakata seputar konstruksi seperti misalnya: bangun mesjid, rumah, jembatan, jalan dan lain-lain sebagainya.

1. Berikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan temannya dengan bermain susun balok bersama.

Dengan berinteraksi dengan teman bermain balok angka akan membentuk mental anak untuk lebih berkomunikasi dengan anak yang lain.

1. Amati perkembangan anak dalam bermain susun balok.

Dalam bermain balok dari bentuk sederhana (menyusun balok menjadi bentuk masjid atau rumah), anak akan mengembangkan kemampuan menyusun model yang lebih kompleks.

1. Jangan lupa memberi pujian atas hasil karya anak apa pun bentuknya.

Selama bermain, atas segala keberhasilan anak menyelesaikan setiap item permainan guru senantiasa memberikan pujian berupa apresiasi dengan “jempol”.

Diakhir pembelajaran peneliti melakukan *reveiw,* mengajukan pertanyaan seputar bilangan. Seperti meminta kepada anak siapa yang bisa membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10? Siapa yang bisa membilang dengan menunjuk billangan pada balok angka dari 1 sampai 10 ? Siapa yang siapa menunjukkan bilangan yang menempel di balok angka dari 1 sampai 10 ? Siapa yang bisa menghubungkan bilangan pada balok angka dari 1 sampai 10 dan siapa yang bisa menyebutkan kembali bilangan yang dilihat pada balok angka?

Paparan tersebut di atas merupakan proses pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama. Sebagaimana yang telah direncanakan, secara garis besar proses pembelajaran seperti yang telah disebutkan di atas. Pada setiap pertemuan peneliti dan guru sepakat untuk memberikan variasi agar anak-anak tidak merasa bosan dan suasana kelas lebih menyenangkan. Pada pertemuan kedua yakni dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 31 Oktober 2012, peneliti mencoba memvariasikan suasana kelas dengan melakukan kegiatan bermain balok angka di luar kelas atau alam terbuka. Anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan bermain di luar kelas atau alam terbuka. Suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, anak lebih aktif dalam memainkan balok angka, kreativitas anakpun juga mengalami peningkatan.

1. Kegiatan istirahat
2. Bermain bebas
3. Guru meminta anak supaya bermain di luar kelas, dan tidak boleh mengganggu teman
4. Guru memberi nasihat kepada anak-anak bahwa kalau bermain ayunan tidak boleh mendorong, atau merampas seharusnya berganti-gantian memakai ayunan
5. Mencuci tangan dan berdoa sebelum dan sesudah makan
6. Guru membimbing anak cara mencuci tangan yang baik dan teratur tidak boleh saling dorong mendorong, harus antri dalam mencuci tangan
7. Kegiatan akhir (+ 30 menit)
8. Mengulang kembali kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan : Guru mengingatkan kembali kepada anak kegiatan yang dilaksanakan tadi supaya setiba di rumah anak bisa menceritakan kepada orang tua atau kakak
9. Berdoa sebelum pulang : Guru membimbing anak bersama-sama melakukan cara berdoa yang khusyu supaya kegiatan yang telah dilaksanakan dapat diterima dengan baik dan berdoa supaya selamat sampai tiba di rumah

Pertemuan II

1. Kegiatan awal
2. Berbaris di depan kelas : Guru membimbing anak bahwa sebelum memasuki kelas harus berbaris dulu di depan kelas dengan tertib dan antri kemudian berdoa lalu masuk kelas
3. Mengucapkan salam : Guru mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam secara serentak
4. Mengucapkan do’a dan bernyanyi : Guru membimbing anak cara mengucapkan doa dan bagaimana posisi tangan ketika sedang berdoa
5. Datang ke sekolah tepat waktu

Guru memberi nasihat kepada anak bahwa kalau anak sekolah harus disiplin, dating dan pulang sekolah harus tepat waktu, tidak boleh singgah-singgah dan kalau berjalan harus di sebelah kiri.

1. Kegiatan inti

Sebelum bermain peneliti menjelaskan aturan permainan. Selanjutnya peneliti memulai memperagakan tata cara bermain balok angka sebagai berikut :

1. Sediakan material susun balok yang cukup untuk mendirikan bangunan yang akan dibuat anak.
2. Selama bermain, gunakan kosakata seputar dunia konstruksi untuk menambah pengetahuan dan kosakata anak.
3. Berikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan temannya dengan bermain susun balok bersama.
4. Amati perkembangan anak dalam bermain susun balok. Dari bentuk sederhana (menumpuk balok dari bawah ke atas), anak akan mengembangkan kemampuan menyusun model yang lebih kompleks.
5. Jangan lupa memberi pujian atas hasil karya anak apa pun bentuknya.
6. Kegiatan istirahat
7. Bermain bebas

1) Guru mempersilahkan anak bermain-main di luar kelas

2) Guru memperingatkan kepada anak-anak bahwa kalau sedang bermain tidak boleh mengganggu teman

1. Mencuci tangan dan berdoa sebelum makan
2. Guru membimbing anak cara mencuci tangan yang bersih dan teratur
3. Guru memberikan contoh cara mencuci tangan yang bersih
4. Guru mempersilahkan anak mengambil tasnya untuk mengambil bekal makanan
5. Guru membimbing anak cara berdoa yang baik dan sopan
6. Guru memimpin anak berdoa sebelum dan sesudah makan.
7. Kegiatan akhir
8. Guru mengulang kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
9. Menceeritakan gambar yang sudah dibuatnya
10. Guru memperlihatkan gambar yang sudah dibuatnya
11. Guru menceritakan gambar yang sudah dibuatnya
12. Guru mempersilahkan satu-persatu anak naik di depan kelasnya mengulang menceritakan tentang gambar yang sudah dibuat oleh ibu guru
13. Mengucapkan doa dan salam
14. Guru memimpin anak mengucapkan doa untuk pulang
15. Guru memimpin anak menyanyikan lagu berjudul “ Rumahku “
16. Guru memimpin anak mengucapkan salam dan menjawab salam

**c. Observasi**

Pertemuan I

1) Hasil observasi guru pertemuan I

a). Mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan yaitu alat permainan edukasi berupa balok angka.

Berdasarkan hasil observasi dalam mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan yaitu alat permainan edukasi berupa balok angka kategori cukup karena guru dalam hal mempersiapkan media yang akan digunakan belum maksimal.

b). Mengkondisikan atau *mensetting* kelas menjadi lingkaran besar. Dimana peneliti berdiri di tengah dan kepala sekolah serta guru kelas sebagai pendamping dan observator.

Berdasarkan hasil observasi dalam mengkondisikan atau *mensetting* kelas menjadi lingkaran besar. Dimana peneliti berdiri di tengah dan kepala sekolah serta guru kelas sebagai pendamping dan observator masih kurang yaitu tidak mengkondisikan dulu kelas menjadi lingkaran besar.

c). Membuka pembelajaran dengan salam, do’a dan bernyanyi.

Berdasarkan observasi dalam membuka pembelajaran dengan salam, do’a dan bernyanyi kategori cukup karena guru membuka pembelajaran dengan salam, do’a dan bernyanyi tapi belum maksimal.

d). Mengkomunikasikan aturan yang harus di patuhi selama kegiatan bermain balok angka.

Berdasarkan hasil observasi dalam mengkomunikasikan aturan yang harus di patuhi selama kegiatan bermain balok angka kategori kurang karena guru tidak mengkomunikasikan aturan yang harus di patuhi selama kegiatan bermain balok angka.

e). Kegiatan penutup berupa mengulang kembali tentang pengalaman bermain balok angka.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan penutup berupa mengulang kembali tentang pengalaman bermain balok angka kategori kurang karena guru tidak mengulang kembali tentang pengalaman bermain balok angka.

 2) Hasil observasi anak pertemuan I

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada anak maka diperoleh hasil sebagai berikut:

a) Kemampuan anak sudah dalam membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 kategori kurang karena belum bisa mengerjakan apa-apa

b) Kemampuan anak dalam membilang dengan menunjuk bilangan yang tertempel pada balok angka dari 1 sampai 10 kategori kurang karena belum bisa mengerjakan apa-apa

c) Kemampuan anak dalam menunjukkan bilangan yang menempel di balok angka dari 1 sampai 10 kategori kurang karena belum bisa mengerjakan apa-apa

d) Kemampuan anak dalam menghubungkan bilangan pada balok angka dari 1 sampai 10 kategori kurang karena belum bisa mengerjakan apa-apa

e) Kemampuan anak dalam menyebutkan kembali bilangan yang dilihat pada balok angka kategori kurang karena belum bisa mengerjakan apa-apa.

Dari hasil observasi tersebut menunjukkan kemampuan berhitung anak melalui bermain balok angka belum maksimal. Selanjutnya adalah hasil observasi pada pertemuan II.

Pertemuan II

1) Hasil observasi guru pertemuan II

a). Mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan yaitu alat permainan edukasi berupa balok angka.

Berdasarkan hasil observasi dalam mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan yaitu alat permainan edukasi berupa balok angka kategori cukup karena guru dalam hal mempersiapkan media yang akan digunakan belum maksimal.

b). Mengkondisikan atau *mensetting* kelas menjadi lingkaran besar. Dimana peneliti berdiri di tengah dan kepala sekolah serta guru kelas sebagai pendamping dan observator.

Berdasarkan hasil observasi dalam mengkondisikan atau *mensetting* kelas menjadi lingkaran besar. Dimana peneliti berdiri di tengah dan kepala sekolah serta guru kelas sebagai pendamping dan observator kategori cukup karena guru mengkondisikan dulu kelas menjadi lingkaran besar tapi belum maksimal.

c). Membuka pembelajaran dengan salam, do’a dan bernyanyi.

Berdasarkan observasi dalam membuka pembelajaran dengan salam, do’a dan bernyanyi kategori cukup karena guru membuka pembelajaran dengan salam, do’a dan bernyanyi tapi belum maksimal.

d). Mengkomunikasikan aturan yang harus di patuhi selama kegiatan bermain balok angka.

Berdasarkan hasil observasi dalam mengkomunikasikan aturan yang harus di patuhi selama kegiatan bermain balok angka kategori cukup karena guru mengkomunikasikan aturan yang harus di patuhi selama kegiatan bermain balok angka tapi belum maksimal.

e). Kegiatan penutup berupa mengulang kembali tentang pengalaman bermain balok angka.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan penutup berupa mengulang kembali tentang pengalaman bermain balok angka kategori cukup karena mengulang kembali tentang pengalaman bermain balok angka tapi belum maksimal.

 2) Hasil observasi anak pertemuan II

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada anak maka diperoleh hasil sebagai berikut:

a) Kemampuan anak sudah dalam membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 kategori cukup karena sudah mampu melakukan tapi masih perlu bimbingan.

b) Kemampuan anak dalam membilang dengan menunjuk bilangan yang tertempel pada balok angka dari 1 sampai 10 kategori cukup karena sudah mampu melakukan tapi masih perlu bimbingan

c) Kemampuan anak dalam menunjukkan bilangan yang menempel di balok angka dari 1 sampai 10 kategori karena cukup sudah mampu melakukan tapi masih perlu bimbingan

d) Kemampuan anak dalam menghubungkan bilangan pada balok angka dari 1 sampai 10 kategori cukup karena cukup sudah mampu melakukan tapi masih perlu bimbingan

e) Kemampuan anak dalam menyebutkan kembali bilangan yang dilihat pada balok angka kategori cukup karena cukup sudah mampu melakukan tapi masih perlu bimbingan.

Dari hasil observasi tersebut menunjukkan adanya peningkatan dalam peningkatan kemampuan berhitung melalui bermain balok angka dari pertemuan I sampai pertemuan II namun belum maksimal.

**d. Analisis dan Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti dan guru melakukan analisis terhadap proses peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini. Analisis ini dilakukan oleh kepala sekolah, guru kelas dan peneliti dengan cara berdiskusi, mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilalui, serta melihat kekurangan-kekurangan yang ada. Selain itu kepala sekolah, guru dan peneliti juga berpedoman pada hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui pedoman observasi.

Adapun hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa: (1) adanya penurunan konsentrasi karena tidak adanya motivasi dari peneliti, (2) sudah ada peningkatan kemampuan berhitung anak jika dibandingkan dengan sebelum tindakan, akan tetapi hasil tersebut belum maksimal dan memuaskan, itu berarti bahwa peneliti dan guru perlu memperbaiki proses pembelajaran, (3) peningkatan kemampuan berhitung anak didik dalam satu kelas masih belum merata, ada anak yang mempunyai tingkat pengembangan lebih akan tetapi ada yang juga yang masih rendah.

Adapun hasil evaluasi penguasaan kemampuan berhitung anak didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil evaluasi pertemuan I siklus I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama | Kemampuan berhitung |
| Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 | Membilang dengan menunjuk benda | Menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10 | memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 | Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya |
| 1 | Irwandi | ○ | ○ | √ | √ | ● |
| 2 | Surianti | ○ | ○ | ● | ○ | ○ |
| 3 | Nailah | ● | √ | ○ | ○ | ○ |
| 4 | Madinatul Hujjah | √ | ● | √ | √ | ○ |
| 5 | Dila Puspitasari | ● | √ | ○ | ○ | √ |
| 6 | Mardiah | √ | ○ | ○ | ● | √ |
| 7 | Septian | ○ | ● | √ | ○ | ○ |
| 8 | Syahrul Gunawan | ● | ○ | ○ | √ | ○ |
| 9 | Akmal | ● | √ | √ | ○ | √ |
| 10 | Ramdani | ○ | ● | ○ | √ | √ |

Keterangan :

1. ○ (lingkaran kosong) = Kurang (Belum bisa mengerjakan apa-apa)
2. √ (Ceklis) = Cukup (Anak sudah bisa tapi perlu bimbingan)
3. ● (Lingkaran penuh) = Baik (Anak sudah mengerjakan tanpa bimbinga)

Berdasarkan table 4.1 di atas dapat menunjukkan penguasaan kemampuan berhitung anak didik melalui bermain balok angka. Adapun uraiannya sebagai berikut :

1. Untuk kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, terdapat 4 anak didik yang kategori kurang (○), ada 2 anak didik yang cukup (√) dan terdapat 4 orang anak yang memiliki kategori baik (●).
2. Membilang dengan menunjuk benda, terdapat 4 anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 3 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) terdapat 3 anak didik.
3. Untuk kemampuan menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10, terdapat 5 anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 4 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) terdapat 1 anak didik.
4. Kemampuan anak memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, terdapat 5 anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 4 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) ada 1 orang anak.
5. Kemampuan anak untuk menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya, terdapat 5 anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 3 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) ada 2 orang anak.

Dari hasil analisis tersebut di atas, menunjukkan bahwa pemahaman kemampuan berhitung anak masih kurang. Hal ini dapat dilihat sebagian besar anak masih kurang dalam pencapaian indikator-indikator pemahaman kemampuan berhitung. Oleh sebab itu peneliti dan guru membuat perencanaan pertemuan II siklus I.

Tabel 4.2. Hasil evaluasi pertemuan II siklus I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama | Kemampuan berhitung |
| Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 | Membilang dengan menunjuk benda | Menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10 | memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 | Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya |
| 1 | Irwandi | ● | ○ | √ | √ | ● |
| 2 | Surianti | ○ | √ | ● | √ | ○ |
| 3 | Nailah | ● | √ | ○ | ● | ● |
| 4 | Madinatul Hujjah | √ | ● | √ | √ | ○ |
| 5 | Dila Puspitasari | ● | √ | ● | ○ | √ |
| 6 | Mardiah | √ | ● | ○ | ● | √ |
| 7 | Septian | ○ | ● | √ | √ | ○ |
| 8 | Syahrul Gunawan | ● | √ | ● | √ | ● |
| 9 | Akmal | ● | √ | √ | ● | √ |
| 10 | Ramdani | ○ | ● | ● | √ | √ |

Keterangan :

1. ○ (lingkaran kosong) = Kurang (Belum bisa mengerjakan apa-apa)
2. √ (Ceklis) = Cukup (Anak sudah bisa tapi perlu bimbingan)
3. ● (Lingkaran penuh) = Baik (Anak sudah mengerjakan tanpa bimbinga)

Berdasarkan table 4.2 di atas dapat menunjukkan penguasaan kemampuan berhitung anak didik melalui bermain balok angka. Adapun uraiannya sebagai berikut :

1. Untuk kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, terdapat 3 anak didik yang kategori kurang (○), ada 2 anak didik yang cukup (√) dan terdapat 5 orang anak yang memiliki kategori baik (●).
2. Membilang dengan menunjuk benda, terdapat 1 anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 5 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) terdapat 4 anak didik.
3. Untuk kemampuan menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10, terdapat 2 anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 4 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) terdapat 4 anak didik.
4. Kemampuan anak memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, terdapat 1 anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 6 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) ada 3 orang anak.
5. Kemampuan anak untuk menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya, terdapat 3 anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 4 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) ada 3 orang anak.

Dari hasil analisis tersebut peneliti dan guru merasa bahwa hasil penelitian ini belum maksimal. Oleh sebab itu peneliti dan guru membuat perencanaan untuk tindakan pada siklus berikutnya.

**2. Siklus II**

**a. Perencanaan tindakan kelas siklus II**

Proses peningkatan kemampuan berhitung anak melalui bermain balok angka yang telah dilakukan pada siklus I pada umumnya sudah cukup baik, tetapi belum memuaskan. Masih ada anak yang kurang memperhatikan dan peningkatan kemampuan berhitung juga kurang memuaskan. Untuk mengatasi kekurangan pada siklus I, maka pada hari Jum’at tanggal 09 November 2012 peneliti, kepala sekolah, dan guru merencanakan tindakan pada siklus II. Siklus II ini direncanakan dilakukan dalam 2 pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Senin tanggal 12 November 2012, dan pertemuan kedua pada hari Rabu tanggal 14 November 2012.

Setelah melakukan diskusi, akhirnya peneliti, kepala sekolah, dan guru kelas menyepakati beberapa hal yang sebaiknya dilakukan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui bermain balok angka. Hal-hal tersebut yaitu: (1) peneliti memaksimalkan tindakan yaitu lebih berinteraksi dengan anak didik, memberikan motivasi dan memberi penguatan, (2) peneliti memberi tambahan alokasi waktu agar anak mempunyai banyak waktu untuk bereksplorasi.

Adapun urutan tindakan yang direncanakan diterapkan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Membuat Rencana Kegiatan Harian. Pada kegiatan ini guru dan observer (peneliti) membuat dan menyusun rencana kegiatan harian yang akan dilakukan dalam proses belajar mengajar dengan tema lingkunganku yang terdiri dari kegiatan awal, inti, istirahat dan penutup.
2. Menyiapkan lagu-lagu yang dinyanyikan. Guru dan observer (peneliti) secara bersama-sama membahas materi lagu yang akan diajarkan kepada anak didik dengan tema lingkunganku.
3. Membuat lembaran observasi dan istrumen observasi.

Pada kegiatan ini observer (peneliti) dibantu oleh guru untuk membuat lembar observasi dan istrumen observasi yang berisikan hal-hal yang akan diamati pada saat kegiatan berlangsung dalam hal ini peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media bermain balok.

Secara umum prosedur pembelajaran pada siklus II seperti tersebut di atas. Sama seperti proses pembelajaran pada siklus I, setiap pertemuan pada siklus II ini juga diberi sedikit variasi agar anak tidak mengalami kebosanan dan suasana lebih menyenangkan. Adapun variasi setiap pertemuan yaitu kegiatan dilakukan di luar dan dalam kelas, memberi motivasi pada anak agar dapat mengembangkan kemampuan berhitung, konsentrasi atau perhatian anak dalam mengingat bilangan, merangsang anak dengan pertanyan-pertanyaan seputar bilangan-bilangan 1 – 10.

**b. Pelaksanaan Tindakan**

Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, maka peneliti, kepala sekolah, dan guru kelas melaksanakan pada siklus II. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dimulai pada hari Senin tanggal 12 November 2012 di luar kelas TK Wahdah Islamiyah 01. Pembelajaran berlangsung selama 45 menit yaitu pukul 07.30 – 08.15 dan dilaksanakan diluar kelas.

Pertemuan I

1. Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama peneliti mengajak anak-anak kealam terbuka yaitu halaman TK Wahdah Islamiyah 01. Peneliti membuka kegiatan dengan tepuk tangankemudian do’a, salam dan lagu selamat pagi*.*

1. Kegiatan inti

Setelah memberikan penjelasan di luar kelas, peneliti yang didampingi kepala sekolah dan guru kelas mengkondisikan area anak membentuk lingkaran dimana peneliti sebagai pusat lingkaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aman dan nyaman serta terjalin komunikasi multiarah. Sebagai pembuka peneliti yang bertindak sebagai guru membuka kegiatan dengan salam, bernyanyi, dan berdo’a.

Sebelum bermain peneliti menjelaskan aturan permainan. Selanjutnya peneliti memulai memperagakan tata cara bermain balok angka sebagai berikut :

1. Sediakan material balok angka untuk mendirikan bangunan yang akan dibuat anak.

Materi balok yang dipersiapkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu balok angka yang terdiri dari 10 balok yang beraneka warna dan ukuran untuk mendirikan bangunan yang akan dibuat anak yang dibagi 2 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5 anak.

1. Selama bermain, gunakan kosakata seputar dunia konstruksi untuk menambah pengetahuan dan kosakata anak.

Selama bermain balok angka, guru memberikan kosakata seputar konstruksi seperti misalnya: bangun mesjid, rumah, jembatan, jalan dan lain-lain sebagainya.

1. Berikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan temannya dengan bermain susun balok bersama.

Dengan berinteraksi dengan teman bermain balok angka akan membentuk mental anak untuk lebih berkomunikasi dengan anak yang lain.

1. Amati perkembangan anak dalam bermain susun balok.

Dalam bermain balok dari bentuk sederhana (menyusun balok menjadi bentuk masjid atau rumah), anak akan mengembangkan kemampuan menyusun model yang lebih kompleks.

1. Jangan lupa memberi pujian atas hasil karya anak apa pun bentuknya.

Selama bermain, atas segala keberhasilan anak menyelesaikan setiap item permainan guru senantiasa memberikan pujian berupa apresiasi dengan “jempol”.

1. Kegiatan istirahat
2. Bermain bebas

1) Guru mempersilahkan anak bermain-main di luar kelas

2) Guru memperingatkan kepada anak-anak bahwa kalau sedang bermain tidak boleh mengganggu teman

1. Mencuci tangan dan berdoa sebelum makan
2. Guru membimbing anak mencuci tangan yang bersih dan teratur
3. Guru memberikan contoh cara mencuci tangan yang bersih
4. Guru mempersilahkan anak mengambil tasnya untuk mengambil bekal makanan
5. Guru membimbing anak cara berdoa yang baik dan sopan
6. Guru memimpin anak berdoa sebelum dan sesudah makan.
7. Kegiatan akhir
8. Guru mengulang kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
9. Mengucapkan doa dan salam
10. Guru memimpin anak mengucapkan doa untuk pulang
11. Guru memimpin anak menyanyikan lagu berjudul “ Rumahku “
12. Guru memimpin anak mengucapkan salam dan menjawab salam

Pertemuan II

1. Kegiatan awal
2. Berbaris di depan kelas: Guru mengarahkan anak untuk berbaris di depan kelas dengan teratur dan sebelum masuk guru memeriksa kuku dan gigi anak.
3. Mengucapkan salam dan berdoa: Guru mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam secara serentak.
4. Kegiatan inti

Sebelum bermain peneliti menjelaskan aturan permainan. Selanjutnya peneliti memulai memperagakan tata cara bermain balok angka sebagai berikut :

1. Sediakan material susun balok yang cukup untuk mendirikan bangunan yang akan dibuat anak.
2. Selama bermain, gunakan kosakata seputar dunia konstruksi untuk menambah pengetahuan dan kosakata anak.
3. Berikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan temannya dengan bermain susun balok bersama.
4. Amati perkembangan anak dalam bermain susun balok. Dari bentuk sederhana (menumpuk balok dari bawah ke atas), anak akan mengembangkan kemampuan menyusun model yang lebih kompleks.
5. Jangan lupa memberi pujian atas hasil karya anak apa pun bentuknya.
6. Kegiatan istirahat
7. Bermain : anak diminta untuk bermain-main di luar kelas dengan temannya dan tidak boleh mengganggu temannya yang lagi main, dan guru memberikan pesan kepada anak bahwa kalau bermain tidak boleh merampas mainan teman.
8. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan : Guru membimbing anak tentang pentingnya mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.
9. Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan: Guru menunjuk salah satu anak untuk memimpin doa.
10. Kegiatan akhir
11. Menjawab pertanyaan tentang mengapa kita harus berpakaian
12. Guru menerangkan mengapa kita harus berpakaian
13. Guru menjelaskan tentang pertanyaan mengapa kita harus berpakaian
14. Guru menjawab pertanyaan tentang mengapa kita harus berpakaian
15. Mengucapkan doa dan salam

Guru mempersilahkan anak memimpin doa dan sebelum meninggalkan kelas, guru diharapkan supaya anak mengucapkan salam dan guru member pesan kepada anak-anak kalau berjalan harus di sebelah kiri, dan sampai di rumah mangucapkan salam.

**c. Observasi**

Kegiatan observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran di ruang kepala sekolah. Pada siklus II ini peneliti dan dibantu oleh kolaborator melakukan pengamatan terhadap peningkatan kemampuan berhitung dan keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran. Observasi dilakukan untuk membandingkan peningkatan kemampuan berhitung anak antara siklus I dengan siklus II. Seperti pada siklus I, observasi difokuskan pada guru dan kemampuan kemampuan berhitung anak.

Pertemuan I

1) Hasil observasi guru pertemuan I

a). Mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan yaitu alat permainan edukasi berupa balok angka.

 Berdasarkan hasil observasi dalam mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan karena alat permainan edukasi berupa balok angka kategori cukup karena guru dalam mempersiapkan media belum maksimal.

b). Mengkondisikan atau *mensetting* kelas menjadi lingkaran besar. Dimana peneliti berdiri di tengah dan kepala sekolah serta guru kelas sebagai pendamping dan observator.

 Berdasarkan hasil observasi dalam mengkondisikan atau *mensetting* kelas menjadi lingkaran besar. Dimana peneliti berdiri di tengah dan kepala sekolah serta guru kelas sebagai pendamping dan observator kategori cukup karena guru belum maksimal mengkondisikan kelas

c). Membuka pembelajaran dengan salam, do’a dan bernyanyi*.*

Berdasarkan observasi dalam membuka pembelajaran dengan salam, do’a dan bernyanyikategori cukup karena guru belum maksimal dalam membuka pembelajaran

d). Mengkomunikasikan aturan yang harus di patuhi selama kegiatan bermain balok angka.

 Berdasarkan hasil observasi dalam mengkomunikasikan aturan yang harus di patuhi selama kegiatan bermain balok angka kategori cukup karena guru belum maksimal dalam mengkomunikasikan aturan.

e). Kegiatan penutup berupa mengulang kembali tentang pengalaman bermain balok angka.

 Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan penutup berupa mengulang kembali tentang pengalaman bermain balok angka kategori cukup karena guru belum maksimal pada kegiatan penutup

 2) Hasil observasi anak pertemuan I

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada anak maka diperoleh hasil sebagai berikut:

a) Kemampuan anak sudah dalam membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 kategori cukup karena anak masih perlu bimbingan.

b) Kemampuan anak dalam membilang dengan menunjuk bilangan yang tertempel pada balok angka dari 1 sampai 10 kategori cukup karena anak masih perlu bimbingan.

c) Kemampuan anak dalam menunjukkan bilangan yang menempel di balok angka dari 1 sampai 10 kategori cukup karena anak masih perlu bimbingan.

d) Kemampuan anak dalam menghubungkan bilangan pada balok angka dari 1 sampai 10 kategori cukup karena anak masih perlu bimbingan.

e) Kemampuan anak dalam menyebutkan kembali bilangan yang dilihat pada balok angka kategori cukup karena anak masih perlu bimbingan.

Dari hasil observasi tersebut menunjukkan kemampuan berhitung melalui bermain balok angka kategori masih cukup. Selanjutnya akan dijelaskan hasil observasi pertemuan II.

Pertemuan II

1) Hasil observasi guru pertemuan II

a). Mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan yaitu alat permainan edukasi berupa balok angka.

 Berdasarkan hasil observasi dalam mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan karena alat permainan edukasi berupa balok angka kategori baik karena guru sudah maksimal dalam mempersiapkan media sebelum kegiatan bermain dilakukan.

b). Mengkondisikan atau *mensetting* kelas menjadi lingkaran besar. Dimana peneliti berdiri di tengah dan kepala sekolah serta guru kelas sebagai pendamping dan observator.

 Berdasarkan hasil observasi dalam mengkondisikan atau *mensetting* kelas menjadi lingkaran besar. Dimana peneliti berdiri di tengah dan kepala sekolah serta guru kelas sebagai pendamping dan observator kategori baik karena guru sudah mengkondisikan kelas dengan maksimal.

c). Membuka pembelajaran dengan salam, do’a dan bernyanyi*.*

Berdasarkan observasi dalam membuka pembelajaran dengan salam, do’a dan bernyanyikategori baik karena guru sudah maksimal dalm membuka pembelajaran.

d). Mengkomunikasikan aturan yang harus di patuhi selama kegiatan bermain balok angka.

 Berdasarkan hasil observasi dalam mengkomunikasikan aturan yang harus di patuhi selama kegiatan bermain balok angka kategori baik karena guru sudah maksimal dalam hal mengkomunikasin aturan.

e). Kegiatan penutup berupa mengulang kembali tentang pengalaman bermain balok angka.

 Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan penutup berupa mengulang kembali tentang pengalaman bermain balok angka kategori baik karena guru sudah maksimal dalam hal kegiatan penutup.

 2) Hasil observasi anak pertemuan II

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada anak maka diperoleh hasil sebagai berikut:

a) Kemampuan anak sudah dalam membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 kategori baik karena anak sudah mampu melakukannya.

b) Kemampuan anak dalam membilang dengan menunjuk bilangan yang tertempel pada balok angka dari 1 sampai 10 kategori baik karena anak sudah mampu melakukannya..

c) Kemampuan anak dalam menunjukkan bilangan yang menempel di balok angka dari 1 sampai 10 kategori baik karena anak sudah mampu melakukannya..

d) Kemampuan anak dalam menghubungkan bilangan pada balok angka dari 1 sampai 10 kategori baik karena anak sudah mampu melakukannya..

e) Kemampuan anak dalam menyebutkan kembali bilangan yang dilihat pada balok angka kategori baik karena anak sudah mampu melakukannya..

Dari hasil observasi tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari kategori cukup menjadi baik dalam peningkatan kemampuan berhitung melalui bermain balok angka.

**d. Analisis dan Refleksi**

Proses pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah baik. Kelemahan yang ada pada siklus I dapat teratasi dengan baik. Hal ini menunjukan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui bermain balok angka mengalami peningkatan. Peningkatan peningkatan kemampuan berhitung ini terlihat dari tercapainya indikator yang ditetapkan, seperti (1) Anak sudah mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, (2) Anak mampu membilang dengan menunjuk bilangan yang tertempel pada balok angka dari 1 sampai 10, (3) Anak mampu menunjukkan bilangan yang menempel di balok angka dari 1 sampai 10, (4) Anak mampu menghubungkan bilangan pada balok angka dari 1 sampai 10 dan (5) Anak bisa menyebutkan kembali bilangan yang dilihat pada balok angka.

Adapun hasil evaluasi penguasaan kemampuan berhitung anak didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3. Hasil evaluasi pertemuan I siklus II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama | Kemampuan berhitung |
| Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 | Membilang dengan menunjuk benda | Menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10 | Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 | Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya |
| 1 | Irwandi | ● | √ | √ | ● | ● |
| 2 | Surianti | √ | ● | ● | √ | √ |
| 3 | Nailah | ● | √ | √ | ● | ● |
| 4 | Madinatul Hujjah | √ | ● | √ | ● | √ |
| 5 | Dila Puspitasari | ● | √ | ● | √ | √ |
| 6 | Mardiah | √ | ● | √ | ● | ● |
| 7 | Septian | √ | ● | ● | ● | √ |
| 8 | Syahrul Gunawan | ● | √ | ● | √ | ● |
| 9 | Akmal | ● | ● | √ | √ | √ |
| 10 | Ramdani | √ | √ | √ | ● | √ |

Keterangan :

1. ○ (lingkaran kosong) = Kurang (Belum bisa mengerjakan apa-apa)
2. √ (Ceklis) = Cukup (Anak sudah bisa tapi perlu bimbingan)
3. ● (Lingkaran penuh) = Baik (Anak sudah mengerjakan tanpa bimbinga)

Berdasarkan table 4.3 di atas dapat menunjukkan penguasaan kemampuan berhitung anak didik melalui bermain balok angka. Adapun uraiannya sebagai berikut :

1. Untuk kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, tidak terdapat anak didik yang kategori kurang (○), ada 5 anak didik yang cukup (√) dan terdapat 5 orang anak yang memiliki kategori baik (●).
2. Membilang dengan menunjuk benda, tidak terdapat anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 5 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) terdapat 5 anak didik.
3. Untuk kemampuan menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10, tidak terdapat anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 6 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) terdapat 4 anak didik.
4. Kemampuan anak memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, tidak terdapat anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 4 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) ada 6 orang anak.
5. Kemampuan anak untuk menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya, tidak terdapat anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 5 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) ada 5 orang anak.

Dari hasil analisis tersebut di atas, menunjukkan bahwa pemahaman kemampuan berhitung anak kategori cukup. Hal ini dapat dilihat sebagian besar anak dalam pencapaian indikator-indikator pemahaman kemampuan berhitung kategori cukup. Oleh sebab itu peneliti melanjutkan pertemuan II siklus II.

Tabel 4.4. Hasil evaluasi pertemuan II siklus II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama | Kemampuan berhitung |
| Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10 | Membilang dengan menunjuk benda | Menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10 | Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 | Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya |
| 1 | Irwandi | ● | √ | ● | ● | ● |
| 2 | Surianti | √ | ● | ● | ● | √ |
| 3 | Nailah | ● | ● | √ | ● | ● |
| 4 | Madinatul Hujjah | ● | ● | ● | ● | √ |
| 5 | Dila Puspitasari | ● | ● | ● | √ | ● |
| 6 | Mardiah | ● | ● | √ | ● | ● |
| 7 | Septian | √ | ● | ● | ● | √ |
| 8 | Syahrul Gunawan | ● | ● | ● | ● | ● |
| 9 | Akmal | ● | ● | ● | ● | ● |
| 10 | Ramdani | √ | ● | ● | ● | √ |

Keterangan :

1. ○ (lingkaran kosong) = Kurang (Belum bisa mengerjakan apa-apa)
2. √ (Ceklis) = Cukup (Anak sudah bisa tapi perlu bimbingan)
3. ● (Lingkaran penuh) = Baik (Anak sudah mengerjakan tanpa bimbinga)

Berdasarkan table 4.4 di atas dapat menunjukkan penguasaan kemampuan berhitung anak didik melalui bermain balok angka. Adapun uraiannya sebagai berikut :

1. Untuk kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, tidak terdapat anak didik yang kategori kurang (○), ada 3 anak didik yang cukup (√) dan terdapat 7 orang anak yang memiliki kategori baik (●).
2. Membilang dengan menunjuk benda, tidak terdapat anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 1 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) terdapat 9 anak didik.
3. Untuk kemampuan menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10, tidak terdapat anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 2 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) terdapat 8 anak didik.
4. Kemampuan anak memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, tidak terdapat anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 1 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) ada 9 orang anak.
5. Kemampuan anak untuk menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya, tidak terdapat anak didik yang kategori kurang (○), dan ada 4 anak didik yang cukup (√) sedangkan kategori baik (●) ada 6 orang anak.

Adapun masih ditemukannya satu atau dua anak yang kurang memperhatikan peneliti tidak menjadi masalah dalam proses pembelajaran, karena kita tahu bahwa karakteristik, kemampuan, dan daya tangkap anak didik itu beraneka ragam. Kemampuan anak pada kelompok B TK Wahdah Islamiyah 01 telah mengalami peningkatan.

**B. PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, maka dapat di ketahui bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak sebelum tindakan sampai dengan siklus ke II menunjukkan peningkatan. Berdasarkan analisis yang di lakukan oleh peneliti hal ini peningkatan peningkatan kemampuan berhitung anak di pengaruhi oleh kegiatan bermain balok angka. Melalui bermain balok angka anak dapat mengenal bilangan yang tertempel pada tiap-tiap balok angka mulai dari 1 sampai 10. Selain itu melalui bermain balok angka anak mampu membilang dengan menunjuk bilangan yang tertempel pada balok angka dari 1 sampai 10, anak mampu menunjukkan bilangan yang menempel di balok angka dari 1 sampai 10, anak mampu menghubungkan bilangan pada balok angka dari 1 sampai 10 dan anak bisa menyebutkan kembali bilangan yang dilihat pada balok angka.

Selain metode pemberian waktu, metode yang lain adalah pemberian hadiahyang dalam hal ini dipergunakan untuk memotivsi anak untuk tetap aktif dalam proses pembelajaran. Metode pendukung ini juga berbalok angka cukup banyak karena melalui metode ini dapat meminimalkan permasalahan dan kejenuhan yang dialami oleh anak.

Disini diketahui bahwa sebelum tindakan sampai siklus I mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini disebabkan karena pada awal-awal pertemuan ketertarikan anak masih kurang terhadap permainan, tetapi pada siklus II anak mulai tertarik dan penuh semangat dalam melaksanakan permainan.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II yang signifikan, hal ini juga disebabkan karena adanya unsur permainan yang menyenangkan selama pelaksanaan siklus II. Sehingga anak cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak dapat meningkat melalui bermain balok angka. Disini dapat dilihat pada siklus I pada awal-awal pertemuan ketertarikan anak masih kurang terhadap permainan, tetapi pada siklus II anak mulai tertarik dan penuh semangat dalam bermain balok angka. Begitupun pencapaian indikator kemampuan berhitung mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II karena kemampuan anak mengenal bilangan yang tertempel pada tiap-tiap balok angka mulai dari 1 sampai 10, kemampuan anak membilang dengan menunjuk bilangan yang tertempel pada balok angka dari 1 sampai 10, kemampuan anak menunjukkan bilangan yang menempel di balok angka dari 1 sampai 10, kemampuan anak menghubungkan bilangan pada balok angka dari 1 sampai 10 dan kemampuan anak menyebutkan kembali bilangan yang dilihat pada balok angka.

83

**B. Saran**

Adapun hal-hal yang perlu disarankan adalah sebagai berikut :

1. Sering-seringlah guru menerapkan bermain balok angka dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman kemampuan berhitung anak.

2. Kepala Sekolah hendaklah menyiapkan alat permainan edukatif berupa balok angka dalam menunjang pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Andari, A. (2008). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Logika Matematika melalui Penggunaan Media Balok di Taman Kanak-Kanak.* Skripsi Sarjana pada FIP UPI. Bandung. Tidak Diterbitkan

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian "Suatu Pendekatan Praktik".* Jakarta : Rineka Cipta

Depdiknas. (2002). *Acuan Menu Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (Menu Pembelajaran Generik).* Jakarta : Depdiknas Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini

Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta : Depdiknas Direktorat Pembinaan TK dan SD

Depdiknas. (2007). *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta : Depdiknas Direktorat Pembinaan TK dan SD

Eliyawati C, dkk. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini.* Jakarta : Depdiknas Dirjen Perguruan Tinggi

Learning Resources, Inc. ( ). *Using Cuisenaire Rods, Addition and*

*Subtraction.* [online]. Tersedia:

http://www.learningresources.com/text/pdf/7527book.pdf [02 November 2010]

Masitoh, dkk. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta : Depdiknas Dirjen Perguruan Tinggi

Sanjaya, W. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta : Kencana

Sriningsih, N. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini.* Bandung : Pustaka Sebelas

81

Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini.* Jakarta : PT Grasindo

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D ".* Bandung : Alfabeta

Sujiono, Bambang dan Nurani Yuliani. 2005.*Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta : Gramedia.

Suharsimi, A. (2002). *Tujuan dan Manfaat dan Persyaratan Penelitian Tindakan
Kelas.* [online]. Tersedia di:

http://www.docstoc.com/docs/16966196/penelitian-tindakan-kelas [28

oktober 2010]

Susmiyati, dkk. (2010). *Memahami Pentingnya Media dan Sumber Belajar bagi Anak Usia Dini.* [online]. Tersedia: http://zona.uimadura.ac.id/memahami-pentingnya-media-dan-sumber-belajar-bagi-anak-usia-dini/ [25 November 2010]

Widawati. (2010). *Implementasi Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak melalui Pendekatan Matematika Realistik.* Skripsi Sarjana pada FIP UPI. Bandung. Tidak Diterbitkan

Wiriaatmadja, R. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

 . ( ). *Tujuan dan Manfaat dan Persyaratan Penelitian Tindakan*

*Kelas.*[online].

Tersedia:http://www.docstoc.com/docs/16966196/penelitian-tindakan-kelas [28 oktober 20101]

**L A M P I R A N**

83