UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERHITUNG DENGAN METODE DEMONSTRASI PERMAINAN DITAMAN KANAK-KANAK KEMALA BHAYANGKARI 83 PURWOREJO TAHUN 2017

Tesis

Program Studi Magister Manajemen

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Diajukan Oleh :

ANI RAHAYU
151602955

PROGRAM MAGISTER MANAJEMEN
STIE WIDYA WIWAHA
YOGYAKARTA
2017

Tesis

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERHITUNG DENGAN METODE DEMONSTRASI PERMAINAN DI TAMAN KANAK-KANAN KEMALA BHAYANGKARI 83 PURWOREJO TAHUN 2017

Diajukan Oleh :

ANI RAHAYU
151602955

Disetujui

Tesis ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji
Pada tanggal : Agustus 2017

Pembimbing I | Pembimbing II

Dr. Wahyu Widayat, M.Ec | **Dra. Sofiati, M.Si**

dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh Gelar Magister

Yogyakarta, Agustus 2017

Mengetahui,
PROGRAM MAGISTER MANAJEMEN
STIE WIDYA WIWAHA YOGYAKARTA
DIREKTUR

Drs. John Suprihanto, MIM, PH.D

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

PERNYATAAN

Dengan ini dinyatakan bahwa tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Yogyakarta, Juli 2017

Ani Rahayu

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan anugerah-Nya, sehingga telah dapat menyelesaikan tesis Magister Manajemen STIE Widya Wiwaha Yogyakarta. Adapun tujuan dari penulisan Tesis ini adalah untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Magister Manajemen di STIE Widya Wiwaha Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan, arahan, motivasi, dan saran dalam penyusunan Tesis ini. Untuk itu disampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Wahyu Widayat, M.Ec, selaku pembimbing I yang telah memberikan dorongan dan bimbingan dalam penyusunan tesis ini.
2. Dra. Sofiati, M.Si selaku pembimbing II yang telah memberikan dorongan dan bimbingan dalam penyusunan tesis ini.
3. Drs. John Suprihanto, MIM, PH.D selaku Direktur Magister Manajemen STIE Widya Wiwaha Yogyakarta.
4. Bapak/ Ibu dewan penguji yang telah memberikan masukan dalam penyelesaian tesis ini.
5. Bapak / Ibu Dosen Magister Manajemen STIE Widya Wiwaha Yogyakarta.
6. Ibu Guru TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo.
7. Semua pihak yang tidak dapat kami sebut satu persatu.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Atas segala bantuan dan dukungan semua pihak diucapkan terima kasih dan saran serta kritik yang membangun terhadap kesempurnaan penulisan ini sangat diharapkan.

Yogyakarta, Juli 2017

Penulis

Ani Rahayu

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

PERNYATAAN iii

KATA PENGANTAR iv

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR GAMBAR ix

ABSTRAKSI x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Pertanyaan Penelitian 7

D. Tujuan penelitian 7

E. Manfaat Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori..... 8

B. Kerangka Penelitian 33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 34

B. Definisi Operasional 34

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

C. Subyek Penelitian 35

D. Waktu dan Tempat Penelitian 35

E. Prosedur Penelitian 35

F. Metode Pengumpulan Data 38

G. Instrumen Pengumpulan Data 40

H. Teknik Analisis Data 40

I. Indikator Keberhasilan 44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 46

B. Pembahasan Hasil Penelitian 66

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 71

B. Saran 71

DAFTAR PUSTAKA

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kemampuan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun 14

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Observasi Kemampuan Kognitif Berhitung 39

Tabel 4.1 Nilai Kemampuan Kognitif Berhitung Kondisi Awal.....47

Tabel 4.2 Nilai Kemampuan Kognitif Berhitung Siklus I 55

Tabel 4.3 Nilai Kemampuan Kognitif Berhitung Siklus II 62

Tabel 4.4. Matriks SWOT 65

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif Berhitung Anak ..68

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Perbaikan Pembelajaran 36

Gambar 4.1. Media Pembelajaran Metode Demonstrasi Bermain Kartu 50

Gambar 4.2. Urutan Kartu Angka 51

Gambar 4.3. Pelaksanaan Kegiatan PBM Siklus I Pertemuan I 52

Gambar 4.4. Pelaksanaan Kegiatan PBM Siklus I Pertemuan II 53

Gambar 4.5 Media Pembelajaran Metode Demonstrasi Bermain Dadu 57

Gambar 4.6. Pelaksanaan Kegiatan PBM Siklus II Pertemuan I 60

Gambar 4.7. Pelaksanaan Kegiatan PBM Siklus II Pertemuan I 60

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

ABSTRAK

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan kemampuan kognitif berhitung dengan metode demonstrasi permainan di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo.

Desain penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan proses dimana pelaku proses ini guru dan peserta didik menginginkan terjadinya perbaikan, peningkatan dan perubahan pembelajaran yang lebih baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Hasilnya metode demonstrasi dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo tahun ajaran 2016/2017. Peningkatan kemampuan kognitif berhitung terbukti dari nilai rata-rata sebelum tindakan dan setelah tindakan, dimana masing-masing siklus menunjukan peningkatan yang cukup baik, dengan nilai rata-rata pra siklus 48, 9 % naik pada siklus I menjadi 66,3% dan akhirnya pada siklus II juga naik menjadi 83,0 %. Pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung karena proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan anak lebih memahami pelajaran. Kelebihan metode demonstrasi adalah membuat pelajaran menjadi lebih jelas, memudahkan peserta didik memahami bahan pelajaran sehingga lebih aktif mengamati dan mencobanya sendiri. Metode demonstrasi diharapkan menjadi metode baru yang lebih dapat dipahami anak dan anak dapat bergerak lebih aktif, anak ikut terlibat dalam pembelajaran berhitung. Anak tidak hanya duduk, mendengar, menghafal konsep akan tetapi anak aktif dalam mengikuti kegiatan.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Berhitung, Demonstrasi

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab VI bagian ke-7 tentang Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 28 ayat (3) disebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudlatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat. Dalam Undang-undang yang sama pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan, pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar, lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia ini merupakan *golden age* (usia emas) yang didalamnya terdapat “masa peka” yang datang hanya sekali. Masa peka merupakan suatu masa yang menuntut perkembangan kognitif atau intelegensi, perkembangan bahasa, perkembangan motorik baik motorik kasar atau halus, perkembangan seni dan perkembangan sosial emosional.

Perkembangan Kognitif merupakan suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu,

dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu budaya. Upaya perkembangan kognitif ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan-permainan yang menyenangkan bagi anak sesuai dengan karakteristik belajar anak yaitu belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. Salah satu dari upaya pengembangan kognitif ini melelui permainan berhitung. Metode permainan yang dilaksanakan tidak hanya terkait pada aspek kognitifnya saja tetapi juga diperlukan kesiapan mental sosial dan emosional. Didalam pelaksanaan pengembangan ini dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, maka keterampilan berhitungpun harus juga disajikan dengan bermain yang menyenangkan serta menggunakan media dan metode pembelajaran dengan teknik yang menarik. Dalam proses pembelajaran yang baik, guru harus merencanakan suasana pembelajaran secara matang agar anak mendapatkan kesempatan berinteraksi dengan optimal (Saputra, 2005:6). Dalam interaksi ini, anak akan membentuk komunitas yang memungkinkannya untuk menyukai proses belajar.

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

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Hurlock sebagaimana dikutip Depdiknas (2007:5) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Piaget (dalam Desmita, 2005: 47) juga mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya, sehingga permainan berhitung di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu: penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang.

Banyak waktu yang terbuang secara percuma tanpa hasil, bahkan sering memunculkan ekses-ekses yang tidak diinginkan oleh pendidik atau guru sendiri. Keinginan guru untuk mengaktifkan anak sudah benar. Hal ini terlihat dari upaya guru untuk selalu menjadikan anak aktif dalam setiap aktivitas belajarnya. Namun dalam pelaksanaannya ternyata masih belum sesuai dengan kaidah pembelajaran berhitung yang lebih memberdayakan anak. Oleh karena itu diperlukan media yang dapat membuat anak lebih tertarik terhadap penyampaian materi berhitung di Taman Kanak-Kanak.

Permainan berhitung dengan demonstrasi dapat menggunakan berbagai media di antara media pendidikan, foto atau gambar, dadu, kartu, lidi dan lain

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

sebagainya. Pembelajaran permainan berhitung diperlukan media yang dapat mempermudah anak dalam menerima materi pembelajaran. Oleh karena itu untuk dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal dibutuhkan beberapa persyaratan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan, salah satu diantaranya adalah penggunaan kartu dan dadu. Penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan.

Di TK. Bhayangkari 83 Purworejo untuk kegiatan berhitung pelaksanaannya banyak menggunakan fortofolio, menggambar benda-benda disekitar anak. Hal ini membuat anak merasa bosan dan tidak tertantang untuk mengerjakannya, sehingga di dalam persiapan menyusun model pembelajaran perkembangan kognitif ini disesuaikan dengan karakteristik anak, ketersediaan sarana dan prasarana sekolah sangat mendukung ketercapaian peningkatan kemampuan kognitif dan kreativitas anak sesuai dengan kemampuan perkembangannya.

Permainan kartu dan dadu merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan ketrampilan berhitung yang dapat digunakan untuk kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupaun persiapan pendidikan sekolah dasar. Di sisi lain menyebutkan penambahan sederhana melalui metode demonstrasi permainan di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental dan emosional karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Berdasarkan hasil pengamatan di TK. Kemala Bhayangkari 83 Purworejo, ditemukan adanya masalah yaitu rendahnya minat anak untuk mengerjakan tugas berhitung dengan benda-benda yang ada di lingkungan, anak didik lebih menyukai kegiatan mewarnai, bermain balok, bermain di area pasir atau air. Dengan memberikan metode yang menarik diharapkan akan memberikan motivasi kepada anak didik untuk mengerjakan kegiatan berhitung guna mengembangkan perkembangan kognitifnya secara optimal. Kemudian minat anak terhadap kegiatan menyebutkan penambahan sederhana dari dua kumpulan benda (menghubungkan dua kumpulan benda dari 1-10) juga masih rendah.

Kemampuan anak pada perkembangan kognitif di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo belum sesuai dengan target keberhasilan yaitu minimal 70%. Faktor yang menyebabkan antara lain :

1. Metode yang dipergunakan oleh guru selama ini kurang menarik.
2. Metode yang digunakan guru tidak bervariatif yang menyebabkan anak menjadi bosan.
3. Media yang digunakan menyebabkan anak kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan di atas, maka dilakukan penelitian ini dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Dengan Metode Demonstrasi Permainan Di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo Tahun 2017"

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

B. Perumusan Masalah

Perumusan Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif berhitung dengan metode demonstrasi permainan di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo masih belum optimal.

C. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif berhitung dengan metode demonstrasi permainan di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk merumuskan upaya meningkatkan kemampuan kognitif berhitung dengan metode demonstrasi permainan di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini :

1. Manfaat Teoritis

   a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi teori terutama mengenai peningkatan kemampuan kognitif berhitung pada anak TK.

   b. Sebagai masukan bagi penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

1. Dapat menambah wawasan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif berhitung dengan metode demonstrasi permainan di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo.
2. Dapat meningkatkan wawasan dalam perencanaan, melaksanakan, mengevaluasi kemampuan siswa terutama dalam kemampuan berhitung.
3. Dapat memberikan kesempatan bagi gru untuk melakukan inovasi baru dalam menyampaikan pembelajarannya.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Bawani (Muthofa, 2007: 10) Anak usia dini adalah anak yang sedang mengalami masa kanak-kanak awal, yaitu yang berusia antara 2-6 tahun yang akan ditumbuhkan kemampuan emosinya agar setelah dewasa nanti berkemungkinan besar untuk memiliki kecerdasan. Kemudian *National Association for the Education of Young Children* (Musfiroh, 2008: 1) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0- 8 tahun. Seluruh aspek perkembangan anak harus dikembangkan secara optimal karena anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Sujiono, 2009: 6).

Anak usia dini juga memiliki karakteristik yang khas baik fisik maupun psikis. Pengalaman yang didapat anak pada saat usia dini akan berpengaruh terhadap kehidupan anak selanjutnya. Oleh karena itu masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat penting, sehingga segala aspek perkembangan yang dimiliki anak harus dikembangkan dengan optimal.

Anak usia dini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang baik, setiap anak memiliki kekhasan sendiri-sendiri. Secara umum Hartati (Siti Aisyah, dkk 2008: 1.4-1.12) berpendapat bahwa beberapa ciri anak usia dini adalah sebagai berikut:

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

a. Memiliki ingin tahu yang besar. Anak usia dini memiliki ketertarikan yang besar terhadap dunia dan segala sesuatu yang terjadi di sekitarnya. Anak usia dini mulai gemar bertanya tentang banyak hal dan suka membongkar sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya.

b. Merupakan pribadi yang unik. Secara umum anak memiliki pola perkembangan yang sama antara satu dengan yang lainnya, tetapi pada dasarnya setiap anak memiliki keunikan masing-masing, misal dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga.

c. Suka berfantasi dan berimajinasi. Anak usia dini sangat suka berfantasi atau berimajinasi tentang apa saja. Mereka membayangkan berbagai hal yang melampaui kondisi nyata. Anak suka menceritakan segala sesuatu yang sebenarnya tidak ada atau tidak pernah ia alami. Salah satu bentuk dari proses imajinasi adalah adanya teman imajiner, yang bisa berupa orang, hewan, atau benda.

d. Masa paling potensial untuk belajar. Anak usia dini sering disebut dengan istilah *golden age* atau usia emas. Hal itu dikarenakan masa usia dini merupakan masa yang potensial untuk anak dalam belajar karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek.

e. Menunjukkan sikap egosentris. Egosentris diartikan bahwa anak usia dini umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, bukan dari sudut pandang orang lain. Anak lebih sering berpikir dan berbicara tentang dirinya serta melakukan tindakan yang menguntungkan dirinya.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

f. Memiliki daya rentang konsentrasi yang pendek. Dalam pembelajaran, anak sering sekali berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan yang lain. Hal itu disebabkan karena rentang konsentrasi atau perhatian anak yang pendek, sehingga mudah teralihkan pada kegiatan yang lain.

g. Sebagai bagian dari makhluk sosial. Anak usia dini mulai melakukan interaksi sosial dengan teman sebaya dan lingkungannya. Ia mulai belajar berbagi, mengalah, dan sabar menunggu giliran dalam bermain. Anak juga belajar untuk dapat diterima di dalam lingkungan sosialnya. Jika dia ingin menang sendiri, ia akan dijauhi oleh teman-temannya. Oleh karena itu anak akan berperilaku sesuai harapan sosialnya karena dia membutuhkan orang lain dalam kehidupannya.

Menurut Hibana (2002: 33) karakteristik anak usia dini yaitu di antaranya:

a. Usia 0-1 tahun. Pada masa bayi perkembangan anak mengalami percepatan luar biasa dibanding usia selanjutnya. Karakteristik anak usia dini ini antara lain mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan, mempelajari komunikasi sosial, serta mengembangkan komunikasi prabahasa berupa tangis, celoteh, isyarat, dan ungkapan emosional.

b. Usia 2-3 tahun. Beberapa karakteristik usia ini antara lain anak aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya, mengembangkan kemampuan bicara dengan satu dua kata, dan mulai belajar mengembangkan emosi.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

c. Usia 4-6 tahun. Secara umum karakteristik usia ini antara lain secara motorik anak semakin aktif melakukan aktivitas, secara bahasa anak sudah mampu berkomunikasi dengan baik, bentuk permainan anak sudah bersifat pararel, artinya anak mulai bermain permainan yang memerlukan kerja sama, dan perkembangan kognitif berkembang sangat pesat.

d. Usia 7-8 tahun. Pada usia ini anak memiliki karakteristik secara kognitif sudah mampu berpikir perbaikan, analisis, dan sintesis, secara rasional anak ingin melepaskan diri dari otoritas, anak mulai menyukai permainan sosial, dan perkembangan emosi anak mulai terbentuk dan tampak sebagai hasil dari kepribadian anak.

Dari paparan para ahli di atas disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini dalam penelitian ini adalah masa yang sangat potensial bagi anak untuk belajar dengan keunikan yang dimiliki oleh masing-masing anak dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Beragamnya karakteristik anak usia dini membuat pendidik perlu memahami bahwa pembelajaran untuk anak harus diberikan melalui kegiatan yang menyenangkan dan dapat melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan tersebut, sehingga setiap potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

2. Perkembangan Kognitif

Usia dini merupakan masa *the golden age* atau usia emas yang sangat potensial untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting yang harus

dikembangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Sebagaimana diungkapkan oleh Husdarta (2010: 165), perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang lebih tinggi kausalitasnya daripada perkembangan motorik. Oleh karena itu perkembangan kognitif merupakan aspek utama yang akan berpengaruh terhadap perkembangan aspek-aspek anak yang lain.

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan (Soemiarti, 2003: 27). Sedangkan menurut Piaget (dalam Desmita, 2005: 46) perkembangan kognitif adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya. Selanjutnya, Desmita (2005: 103) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif juga merupakan salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Dari pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan kognitif merupakan kemampuan individu yang berhubungan dengan pikiran untuk memperoleh pengetahuan. Dengan didapatkannya pengetahuan tersebut, seseorang dapat menggunakannya untuk memecahkan suatu permasalahan ataupun merencanakan masa depan.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

b. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun

Menurut Piaget (dalam Desmita, 2005: 46-47) tahap perkembangan kognitif dibagi empat yaitu:

1) *Sensorimotor* (usia 0-2 tahun). Bayi bergerak menggunakan gerak reflek pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun pemahaman tentang lingkungannya melalui indera mereka.
2) *Praoperational* (usia 2-7 tahun). Pada tahap ini anak mulai mengenali dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis.
3) *Concrete Operational* (usia 7-11 tahun). Pada tahap ini anak sudah dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang bersifat konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda.
4) *Formal Operational* (usia >11tahun). Anak remaja berpikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis. Pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda atau kejadian yang terjadi di depan mata.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Sesuai dengan pendapat Piaget di atas, kemampuan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dikategorikan ke dalam tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak memiliki kemajuan dalam berpikir simbolis, pemahaman sebab-akibat, identitas, kategorisasi, dan angka (Papalia, 2009: 336).

Selanjutnya Piaget (dalam Suparno, 2000: 62) juga mengatakan bahwa anak pada rentang umur 4-7 tahun dicirikan oleh perkembangan pemikiran intuitif, yaitu persepsi langsung akan dunia luar tetapi tanpa

dinalar terlebih dahulu. Maksudnya adalah saat seorang anak berhadapan dengan suatu hal, gagasan yang ia peroleh akan langsung digunakan tanpa dipikir terlebih dahulu. Misal, seorang anak dihadapkan pada gelas A dan B yang sama besar dan diisi dengan air yang sama banyak, kemudian air pada gelas B dipindahkan ke dalan gelas C yang ukurannya lebih besar sementara gelas A tetap. Anak akan mengatakan bahwa air di gelas C lebih sedikit daripada air di gelas A karena ketinggian air pada gelas C lebih rendah.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009, perkembangan kognitif anak disebutkan sebagai berikut:

Tabel 2.1.

Kemampuan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

Bidang Pengembangan Kognitif	
Pengetahuan Umum dan Sains	1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi.
	2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi jika air ditumpahkan)
	3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
	4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).
	5. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”).
	6. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari- hari.
Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola.	1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran:lebih dari; kurang dari; dan paling/ ter.
	2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi).

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Bidang Pengembangan Kognitif	
	3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
	4. Mengenal pola ABCD-ABCD
Konsep bentuk, warna,	1. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
	2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
	3. Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan.

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

3. Pengertian Metode Demonstrasi

Menurut Zakiah (2002, 50-51, metode mengajar adalah suatu teknik menyampaikan bahan pelajaran kepada murid, ia dimaksudkan agar murid dapat menangkap pelajaran dengan mudah , efektif dan dapat dicerna oleh anak dengan baik. Metode demonstrasi adalah salah satu teknik mengajar yang dilakukan oleh seorang guru atau orang lain yang dengan sengaja diminta atau siswa sendiri ditunjuk untuk memperlihatkan kepada kelas tentang suatu proses atau cara melakukan sesuatu. (Basyirudin, 2002 : 45)

Metode demonstrasi merupakan metode mengajar jawaban atas pertanyaan: bagaimana caranya? Keuntungan menggunakan metode demonstrasi adalah sebagai berikut:

a. Perhatian berpusat pada yang penting.

b. Mengurangi kesalahan.

c. Siswa turut aktif.

d. Masalah dapat dijawab pada saat demontrasi.

Dalam buku Didaktik Metodik disebutkan bahwa keuntungan menggunakan metode demonstrasi adalah:

a. Membantu siswa untuk memahami dengan jelas suatu proses dengan penuh perhatian.
b. Memudahkan berbagai jenis penjelasan sebab penggunaan bahasa dapat lebih terbatas.
c. Menghindari verbalisme.
d. Memberi keterampilan tertentu. (Roestiyah, 1996 : 76)

Adapun kekurangan-kekurangan dari metode demontrasi adalah:

a. Demontrasi menjadi metode yang tidak wajar apabila alat yang didemontrasikan tersebut tidak dapat diamati dengan seksama oleh siswa karena alat tersebut terlalu kecil atau penjelasan dari guru kurang jelas sehingga sulit dipahami.
b. Demontrasi kurang efektif bila tidak diikuti dengan sebuah aktifitas dimana Siswa sendiri dapat ikut serta dan menjadikan pengalaman yang berharga.
c. Tidak semua hal dapat didemontrasikan di dalam kelas.
d. Kadang-kadang bila sesuatu alat dibawa ke dalam kelas kemudian didemontrasikan Siswa melihat suatu proses berlainan dengan proses jika benda-benda dalam situasi sebenarnya. (Winarno, 2009 : 87)

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

4. Metode Permainan

a. Pengertian metode Permainan

Bermain dan permainan merupakan hal yang sangat dekat dengan dunia anak. Menurut Simanjuntak (2008: 6.2) bagi anak, belajar adalah bermain, bermain adalah belajar. Anak lebih suka suasana bebas tanpa ada tekanan, berinteraksi dengan teman, dan bermain. Permainan dalam pembelajaran merupakan suatu pemanasan atau penyegaran guna membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan penuh dengan antusias.

Bermain memungkinkan adanya hubungan yang aktif dengan materi pelajaran. Permainan dalam pembelajaran juga mempelajari tentang perasaan dan hal-hal abstrak seperti kemenangan dan menerima kekalahan. Selain itu, permainan juga menguji dan meningkatkan kemampuan dan prestasi. Permainan selain berlangsung dalam kehidupan anak sehari-hari, juga bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Banyak sekali macam permainan yang bisa dipadukan dengan pembelajaran diantaranya menurut Gustini (2009: http://www.bpplsp-reg-1.go.id) bahwa banyak permainan yang dapat dikaitkan dengan pembelajaran untuk dijadikan media yaitu:

1) Perburuan/pencarian sesuatu dengan buku. Permainan ini mengajarkan perhitungan dan urutan nomor (pertama, kedua, ketiga, ...). Idenya adalah anak-anak membacakan jawaban berupa sebuah kalimat atau dua kalimat atas pertanyaan yang diajukan sesuai dengan petunjuk-petunjuk yang diberikan.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

2) Mencari arah. Permainan ini dilakukan di luar ruangan dan menggunakan sebuah keset kaki dan masing-masing anak berpasang-pasangan.
3) Permainan papan. Antara lain ular tangga, monopoli, halma, dan lain sebagainya.
4) Permainan masyarakat. Contohnya congklak atau dakon.
5) Permainan dalam matematika misalnya mempelajari materi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
6) Permainan berhitung menggunakan jari dan kartu
7) Permainan menebak tanggal lahir orang lain.
8) Permainan *computer online*.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

b. Kekurangan dan Kelebihan Metode Permainan

Metode permainan digunakan sebagai metode alternatif yang dapat membangkitkan aktifitas, motivasi dan minat dalam belajar. Namun metode alternatif juga mempunyai kekurangan dan kelebihan tersendiri sama seperti metode, strategi, dan model yang lain. Menurut Adjie (2006: 83) kelebihan pembelajaran dengan menggunakan teknik/metode permainan yaitu:

1) Sudah termuat sifat-sifat cara berfikir matematika, sehingga secara langsung atau tidak langsung kita telah menanamkan dasar matematika.
2) Memperluas belajar matematika.

3) Pada umumnya siswa sekolah dasar senang melakukan permainan, seyogyanya pembelajaran matematika dapat disajikan dalam bentuk/ teknik permainan yang sesuai dengan usia/kemampuan siswa.
4) Dalam waktu luang (jam bebas) dapat diisi dengan jenis permainan yang terarah.

Selain kelebihan yang dipaparkan oleh Adjie (2006: 83) di atas, teknik/metode permainan juga memiliki kekurangan, yaitu:

1) Membutuhkan biaya yang lebih, karena dalam metode bermain membutuhkan alat atau media yang harus dipersiapkan terlebih dahulu.
2) Membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan.
3) Sering terjadi saling berebut alat atau media bermain antara anak yang satu dengan yang lainnya apabila alat atau medianya tidak mencukupi

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

5. Berhitung

Secara umum permainan matematika untuk anak usia dini bertujuan agar anak-anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak dini.Konsep bilangan melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak “Termasuk menghitung menjumlahkan satu tambah satu. Yang terpenting adalah mengerti konsep bilangan. Pemahaman konsep bilangan berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengansekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Anak yang kemampuannya tentang angka tidak dikembangkan mungkin akan berkata “5 gajah lebih banyak dari lima

semut“ karena gajah lebih besar dari semut. Menghitung merupakan cara belajar mengenal angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. “Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan. Membedakan angka dan menunjukkan angka atau nomor adalah simbol atau lambang” (Syamsiatin, 2006:11).

Menurut Paimin (Yuliani, dkk 2005 : 11.3) “Konsep berhitung yang ada sekarang ini tidak lagi hanya pada konsep bilangan, tetapi lebih berkaitan dengan konsep abstrak dimana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis. Matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan aturan-aturan operasi yang ditetapkan”.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

6. Pengertian Kartu Angka

a. Pengertian Kartu Angka

Menurut Zaman dkk, (2008:16.15). “Kartu angka adalah kotak yang berisi angka-angka yang dibuat di atas potongan karton dupleks berukuran 5 x 5 cm”. Media kartu angka da kartu bergambar tidak terlepas dari pengertian media pendidikan. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technolog*/AECT) di Amerika yang dikutip oleh Sadiman, dkk (2003: 6) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Gagne (Sadiman, dkk, 2003: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (Sadiman, dkk, 2003: 6) berpendapat bahwa segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Misalnya, buku, film, kaset, film bingkai, gambar.

Hamalik (Sadiman, dkk, 2003:15) menyatakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya dan memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa media pendidikan adalah alat atau sarana fisik yang dapat menimbulkan minat untuk belajar, konsentrasi, pemusatan perhatian anak didik sehingga mereka dapat meningkat kemampuannya. Peningkatan pemahaman anak didik inilah yang diharapkan dengan adanya media.

Menurut KBBI (Poerwadarminta, 1990) kartu adalah merupakan kertas persegi panjang yang agak tebal untuk berbagai keperluan. Menurut Soeharto (Dyah, 2005: 27), kartu diartikan sebagai salah satu ide untuk

menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis. Kartu termasuk dalam jenis media visual yaitu pada teknologi cetak. Sementara menurut William (Muji, 2000: 19) menyatakan bahwa kartu adalah potongan dari kertas karton yang berisi tulisan kata-kata, angka atau beberapa jenis desain yang lain, sementara menurut Sudaryanti (2006: 1) menyatakan bahwa angka adalah merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan.

Sadiman, dkk (2003: 29) menyatakan bahwa gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai, merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Secara khusus media grafis/visual (gambar/foto) berfungsi menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Menurut Sulaiman (1985: 27) gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat. Penting sebab dapat memberi penggambaran visual yang konkrit tentang masalah yang digambarkannya. Alat visual adalah alat yang dapat memperlihatkan rupa atau bentuk, yang dikenal sebagai alat peraga, terbagi atas alat visual dua dimensi. Gambar di atas karton atau kertas, grafik, diagram, poster, gambar hasil cetak saring dan foto merupakan alat visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah kertas persegi panjang yang agak tebal berisi tulisan angka. Kartu bergambar bergambar adalah kertas persegi panjang yang agak tebal berisi gambar-gambar. Oleh karena itu penggunaan kartu angka dan kartu bergambar

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

tersebut diyakini dapat mendorong, dan memotivasi anak untuk terus belajar serta meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran khususnya dalam mengenal lambang bilangan.

b. Cara Membuat Kartu Angka

Angka-angka ditempel pada karton atau kertas yang agak tebal dengan bentuk ukuran 5 cm x 5 cm atau yang sama. Angka-angka diberi warna yang cerah dan dibuat warna-warni. Angka-angka dua dibuat sampai dengan lima set dengan meggunakan warna yang menarik anak. Tiap angka ukurannya 3 cm x 4 cm.

c. Cara Menggunakan Kartu Angka Dalam Pelajaran Berhitung.

1) Biarkan anak mengenal angka-angka dengan cara menemukan angka-angka sebagaimana yangditerima.
2) Dipilih angka-angka yang terdiri dari tiga angka, ucapkan angka-angka itu kepada anak dan biarkan anak-anak mencari angka-angka yang ia dengar.
3) Teruskan mencari angka-angka dengan cara ini hingga anak mampu bekerja sendiri, dengan angka-angka pilihannya sendiri.
4) Angka-angka itu bisa diucapkan setelah mereka urutkan.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

d. Manfaat Penggunaan Kartu Angka

"Agar anak mengenal angka, menumbuhkan keinginan atau semangat belajar ketika menyusun angka-angka dan belajar berhitung" (Zaman dkk, 2008: 6.16). Kartu angka merupakan media yang dipakai dalam berhitung yang dibuat dengan bahan, ukuran tertentu dan dibuat warna-warni agar anak tertarik dan mudah memahami.

Media ini merupakan alat peraga yang setiap sisinya memiliki symbol bentuk geometri. Media ini berfungsi sebagai sarana mengenalkan atau mengingatkan kembali pada anak bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat, empat persegi panjang, segilima, dan jajaran genjang) untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Fungsi dari dadu geometri ini adalah untuk menebak bentuk geometri apa yang akan keluar pada sisi yang muncul/posisi atas atau menurut kesepakatan dalam permainan ini. Selanjutnya menghitung sisi-sisi yang muncul atau yang telah disepakati menjadi sekelompok bentuk lingkaran, segitiga, segi empat, empat persegi panjang, segilima atau jajaran genjang. Anak menghitung atau mengelompokkan dari hasil permainan tersebut, dengan bimbingan guru bagi mereka yang belum atau kurang mampu. Selain itu fungsi utama yang lainnya adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dalam menunggu giliran, mengikuti aturan permainan, mengenal dirinya, kenal emosi, empati, simpati, dapat berbagi, bernegoisasi, mau menolong, bekerjasama, media ini juga berfungsi untuk meningkatkan aktifitas fisik dan motorik lainnya. Anak lebih terampil

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

dalam motorik halusnya maupun motorik kasarnya berkembang dan anak semakin sehat.

e. **Keuntungan Kartu Angka dan Kartu Bergambar**

Menurut pendapat John D. Latuheru (Suwarni, 2001: 38) mengemukakan bahwa keuntungan kartu sebagai berikut:

1) melalui permainan kartu anak didik dapat segera melihat materi yang akan dipelajari,
2) permainan kartu memungkinkan peserta untuk memecahkan masalah-masalah dalam belajar,
3) biaya untuk latihan-latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan kartu,
4) Permainan kartu memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki,
5) permainan kartu dapat digunakan hampir semua bidang pembelajaran.

Menurut Sadiman, dkk (2003: 29) kelebihan media grafis/gambar antara lain;

1) Sifatnya konkrit: gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal semata;
2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua obyek, benda atau peristiwa dibawa kekelas dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa pada obyek tersebut. Gambar/foto dapat mengatasi berbagai masalah tersebut,

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

3) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman,
4) Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas dapat ditegaskan bahwa keuntungan kartu angka dan kartu bergambar adalah sebagai berikut;

1) Pembelajaran akan lebih mudah dipahami karena dengan kartu tersebut materi akan mudah diulangi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai yaitu pemahaman anak dapat tercapai secara optimal;
2) Belajar lambang bilangan dengan menggunakan kartu angka dan kartu bergambar, anak akan senang karena kartu dikemas dan disajikan dengan tema yang bermacam- macam dan menarik;
3) Karena bentuk kartu relatif kecil maka kartu dapat disimpan di tempat manapun. Karena sifatnya yang praktis maka materi akan mudah dipelajari di mana anak akan mempelajarinya.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

f. Pembelajaran Menggunakan Kartu Angka dan Kartu Bergambar

Penggunaan kartu angka dan kartu bergambar untuk anak TK kelompok B dalam penelitian ini adalah melalui permainan. Sedangkan langkah-langkah pembelajarannya adalah :

1) Guru terlebih dahulu mengkondisikan anak di dalam kelas agar dapat mengikuti pembelajaran yaitu pengenalan lambang bilangan.

2) Guru mengajak anak-anak membilang 1-10 menggunakan benda, misalnya: amplop, potongan gambar bintang, dan lain-lain.
3) Kemudian benda tersebut dibagi menjadi 10 kumpulan. Pertama berisi 1 buah, kedua beisi 2 buah, ketiga berisi 3 buah dan selanjutnya sampai bilangan sepuluh.
4) Anak diminta untuk menghitung setiap kumpulan benda yang telah disiapkan oleh guru.
5) Setelah anak menghitung benda tersebut guru mengenalkan anak dengan lambang bilangan menggunakan kartu angka, guru juga meminta anak untuk menebak angka yang diperintah guru atau dengan menunjuk lambang bilangan yang diminta guru. Kemudian kartu angka tersebut diletakkan pada kumpulan benda yang sesuai dengan jumlahnya.
6) Setelah anak memahami lambang bilangan tersebut guru membagikan kartu angka pada anak dan meminta anak untuk mengulangi kegiatan tersebut secara mandiri.
7) Langkah berikutnya anak dibagikan kartu bergambar (10 kartu) dan diminta untuk mengurutkan kartu tersebut mulai dari 1-10, kemudian anak menuliskan lambang bilangan dibawah gambar pada kartu bergambar dengan diberikan contoh dari guru.
8) Langkah terakhir anak di bagikan kartu angka dan kartu bergambar kemudian anak diminta memasangkan gambar dengan lambang bilangannya dengan cara menempelkan kartu angka di bawah gambar pada kartu bergambar.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

7. Permainan Dadu

a. Pengertian Dadu

Dadu adalah bentuk dari suatu benda yang biasanya kita gunakan dalam permainan. Dalam Wikipedia menyebutkan "kata Dadu berasal dari bahasa latin "datum" yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Dadu adalah sebuah obyek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak". Dadu adalah kubus kecil berisi (biasanya terbuat dari kayu, tulang, gading, atau plastik), pada sisinya diberi mata 1-6 yang diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yang saling berhadapan selalu berjumlah 7 (Kamus Besar Bahas Indonesia, 2002:228)

Dadu juga merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk mengembangkan kemampuan operasi penjumlahan (Andriyani, 2009). hal ini relevan dengan pendapat Jones dalam Andriyani, 2009) bahwa dadu dapat membantu anak dalam membangun konsep bilangan dan berhitung, berhitung disini adalah menghitung jumlah mata dadu. Dadu biasanya digunakan sebagai alat untuk berjudi, dengan menebak sisi yang muncul pada setiap lemparan, ataupun dengan ketentuan tertentu yang disepakati dalam permainan tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan dadu yang dirancang dengan simbol bentuk-bentuk geometri pada setiap sisi-sisinya sebagai media pembelajaran dalam rangka meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan. Untuk melatih anak dalam menunggu giliran, mengikuti aturan permainan, mengenal dirinya, kenal emosi, empati,

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

simpati, dapat berbagi, bernegoisasi, mau menolong, bekerjasama, bersaing dan untuk menghitung bentuk geometri yang keluar dari lemparan dadu, mengelompokkan bentuk geometri menurut bentuk, warna yang keluar dari lemparan dadu.

b. Fungsi Media Permainan Dadu

Media bermain dadu memiliki fungsi untuk memotivasi anak dalam belajar melalui bermain, seperti media dalam pendidikan lainnya. Menurut Sadiman, dkk. (2003: 16-17) media dalam pendidikan mempunyai fungsi sebagai berikut:

1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti:
   a) Obyek terlalu besar, bisa digantikan dengan realitas gambar, film bingkai, film dan model;
   b) Obyek yang kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film dan gambar;
   c) gerak yang terlalu lambat dapat dibantu *highspeed photography* atau *low speed photography*,
3) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik dalam hal ini media berguna untuk:
   a) Menimbulkan kegairahan belajar;

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antaranak didik dengan lingkungan;

c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya. Dengan sifat yang unik pada setiap anak didik di tambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedang kurikulum, dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap anak didik, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana latar belakang guru dan siswa anak didik sangat berbeda, masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

c. Kelemahan dan Kelebihan Permainan Dadu

Tidak ada satupun metode pengajaran yang tidak memiliki kekurangan, semua metode pembelajaran memiliki kelemahan dan kelebihan. Demikian juga dengan pembelajaran melalui bermain dengan dadu geometri ini ada kelemahan dan kelebihannya.

1) Kelemahan dari pembelajaran melalui bermain dengan dadu adalah:

a) Banyak menyita waktu untuk melihat bentuk geometri apa yang keluar memerlukan banyak waktu, karena anak harus melempar terlebih dahulu sebuah dadu kemudian memperhatikan untuk dilihat bentuk apa yang muncul dalam lemparan dadu tersebut, untuk mengelompokkan warna atau bentuk memerlukan waktu yang agak lama karena harus melempar dua atau tiga dadu kemudian dikelompokkan, dihitung atau dikurangi untuk penambahan dan pengurangan. Untuk mengelompokkan warna

anak harus mengambil dadu untuk diliempar kemudian disusun warna apa yang keluar.

b) Kadang-kadang bentuk yang muncul tidak sesuai dengan harapan anak. Misalnya anak mengambil dadu dan dilemparkan, lalu keluar warna merah dengan bentuk dua segitiga, mengambil dadu lagi dan dilemparkan yang muncul bukan warna merah melainkan warna kuning, maka anak tidak akan dapat mengelompokkan warna tersebut.

c) Memerlukan banyak sekali dadu. Dadu yang harus dipersiapkan minimalnya empat dadu dengan warna danbentuk juga hitungan yang berbeda, tidak hanya satu warna tapi sesuai dengan bentuk yang ada, mulai dari warna primer biru, kuning dan merah sampai warna skunder yang terjadi dari perpaduan warna primer.

2) Kelebihan dari pembelajaran melalui bermain dengan dadu geometri ini adalah:

a) Anak memilih sendiri dadu geometri yang dilemparnya sehingga anak bersemangat. Pemberian kesempatan kepada anak untuk menentukan pilihan merupakan hal yang menyenangkan bagi anak, anak merasa bersemangat dan kepercayaan dirinya tumbuh.

b) Tidak mengantuk dan bosan karena anak beraktifitas dengan aktif. Anak diberi kesempatan untuk mengambil/ memilih, melempar, mengelompokkan, menghitung dan mengurangi, sehingga anak aktif. Saat anak memilih ada aktifitas dalam keterampilan sosial, segi kognitif dan motorik halus, saat anak melempar ada aktifitas dalam motorik

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

kasarnya. Setelah melempar anak dengan senangnya ingin cepat-cepat mengetahui apa yang muncul dari lemparan dadu tersebut bentuk lingkarankah dengan warna merah, segitiga warna kuning, atau segiempat warna biru, mungkin juga empat persegi panjang warna hijau, segilima warna oranye atau malah jajaran genjang warna hitam yang akan disusunnya. Saat menyusun keterampilan sosialnya muncul, aktifitas dalam kognitifnya bekerja, motorik halusnya juga bekerja.Anak ingin segera menghitung, menambah, mengurangi bahkan mengelompokkan warna-warna kesukaannya dari hasil lemparan tersebut.

c) Anak tertarik untuk mengetahui bentuk apa yang keluar dan warna apa yang muncul dari setiap lemparan yang dibuatnya sendiri. Anak akan merasa bangga jika bentuk yang keluar dari dadu yang dilemparnya sesuai dengan harapannya. Anak yang belum dapat mengelompokkan, menghitung atau mengurangi karena jumlah, bentuk dan warna yang keluar selalu berbeda akan berusaha mencoba lagi sehingga mereka memiliki keinginan untuk mencoba dan mencoba lagi. Dalam hal ini guru berperan sebagai motivator, memotivasi anak untuk mengambil, melempar dadu dengan antusias, menebak bentuk atau warna apa dan dengan jumlah berapa yang muncul dan mengelompokkannya sesuai dengan aturan permainan yang sudah disepakati bersama antara anak dan guru. Pemberian reward atau penghargaan setiap keberhasilan anak akan membuat anak lebih bersemangat dan merasa dihargai.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

B. Kerangka Pikir

Mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu dan dadu dalam hal ini dikaji tentang penggunaan media dadu sebelum perlakuan, diadakan pratest (sebelum penerapan) dan setelah perlakuan diterapkan dalam mengadakan observasi untuk melihat secara langsung apakah hasil setelah penerapan (pasca test) meningkat atau tidak berkembang pada pembelajaran berhitung.

Saat bermain kartu dan dadu anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan agar dapat bermain dengan kreatif. Di Taman kanak-kanak hendaknya disediakan beberapa set kartu dan jenis dadu seperti dadu warna yang sama dan dadu yang berbeda warna yang dapat dimainkan anak. Kartu dan Dadu yang warnanya sama dimainkan kelompok 1 dan dadu yang berbeda warna dimainkan kelompok 2. Kartu dan Dadu dapat dimainkan secara individual atau berkelompok. Dapat pula ditambahkan angka-angka untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan berhitung anak.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Desain penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan proses dimana pelaku proses ini guru dan peserta didik menginginkan terjadinya perbaikan, peningkatan dan perubahan pembelajaran yang lebih baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Menurut Arikunto (2008:45) menyatakan ada dua tujuan utama yang dapat dicapai dalam PTK yaitu : (1) Melakukan tindakan perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik sebagai upaya pemecahan masalah, (2) Menemukan model dan prosedur tindakan yang memberikan jaminan terhadap upaya pemecahan masalah yang mirip atau sama, dengan melakukan modifikasi atau penyesuaian seperlunya.

Penelitian tindakan ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas yang berbentuk kolaboratif. Pada penelitian kolaborasi, guru bertindak sebagai subjek yang melakukan tindakan sedangkan kepala sekolah sebagai pengamat *(observer)*.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

B. Definisi Operasional

1. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan individu yang berhubungan dengan pikiran untuk memperoleh pengetahuan. Dengan didapatkannya pengetahuan tersebut, seseorang dapat menggunakannya untuk memecahkan suatu permasalahan ataupun merencanakan masa depan.

2. Metode demonstrasi adalah salah satu teknik mengajar yang dilakukan oleh seorang guru atau orang lain yang dengan sengaja diminta atau siswa sendiri ditunjuk untuk memperlihatkan kepada kelas tentang suatu proses atau cara melakukan sesuatu.
3. Bermain memungkinkan adanya hubungan yang aktif dengan materi pelajaran. Permainan dalam pembelajaran juga mempelajari tentang perasaan dan hal-hal abstrak seperti kemenangan dan menerima kekalahan. Selain itu, permainan juga menguji dan meningkatkan kemampuan dan prestasi.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

C. Subyek Penelitian

Menurut Arikunto (2008: 88), subyek penelitian adalah benda, hal, atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat dan yang dipermasalahkan. Subjek penelitian ini adalah 22 anak pada Kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo, subyek penelitian untuk analisis SWOT adalah 4 orang guru.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada Semester II Tahun Ajaran 2016/ 2017, tepatnya pada bulan April - Juli 2017. Lokasi penelitian adalah di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo kelompok B.

E. Prosedur Penelitian

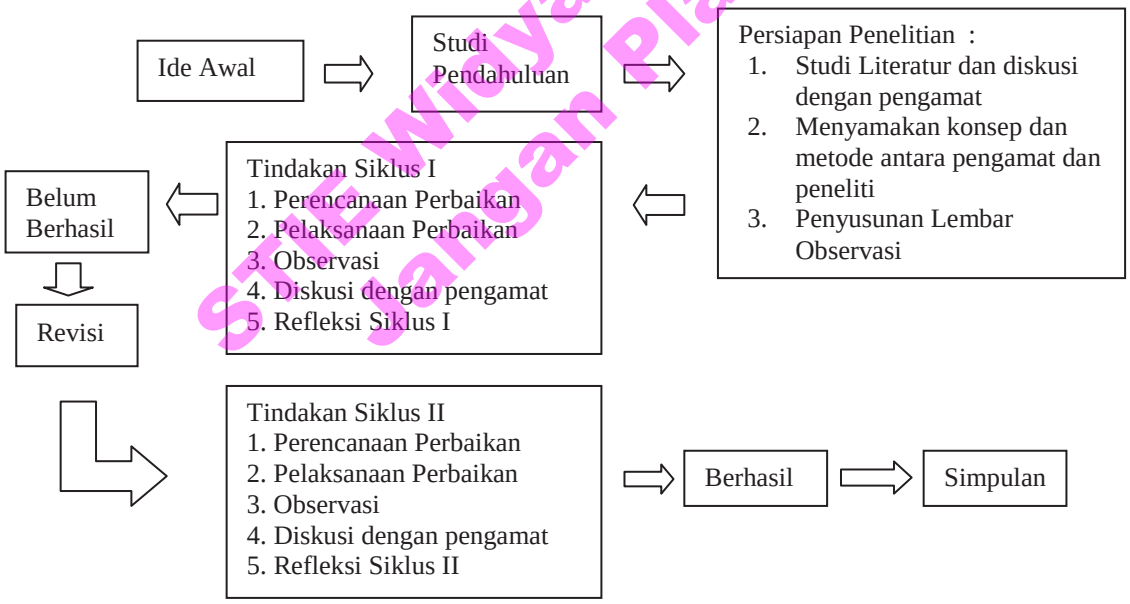
Prosedur pelaksanaan tindakan perbaikan pembelajaran yang akan dilakukan melalui proses yang terdiri dari empat tahap yaitu :

1. Perencanaan (*planning*)
2. Pelaksanaan (*acting*)
3. Pengamatan (*observating*)
4. Refleksi (*reflecting*)

Atau dapat dilihat dalam alur berikut ini :

Gambar 3.1

Alur Perbaikan Pembelajaran



Sumber : Arikunto (2008:56)

Adapun prosedur penelitian tindakan kelas ini secara rinci diuraikan sebagai berikut:

STKIP Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

1) Siklus Pertama (Siklus I)

   a) Merencanakan tindakan yang dilakukan pada siklus I

   b) Melaksanakan tindakan yang telah direncanakan pada siklus I dengan menggunakan alat peraga

   c) Melakukan observasi/ pengamatan terhadap tindakan/ pelaksanaan pembelajaran (KBM) antara guru dan siswa.

   d) Membuat refleksi atau tindakan pada siklus I.

   e) Melakukan revisi atau perbaikan.

2) Siklus Kedua (Siklus II)

   a) Merencanakan tindakan pada siklus II yang mendasarkan pada revisi/ perbaikan pada siklus I

   b) Melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah diperbaiki pada siklus sebelumnya (siklus I) dengan metode studi lapangan (belajar di luar kelas).

   c) Mengamati atau mengobservasi tindakan kegiatan belajar-mengajar dikelas

   d) Melakukan perbaikan atau revisi.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Dalam pelaksanan perbaikan pembelajaran berhitung dengan metode demonstrasi permainan, direncanakan dilakukan 2 siklus dimana :

1. Siklus I dengan metode demonstrasi permainan kartu angka
2. Siklus II dengan metode demonstrasi permainan dadu.

Tujuan perbaikan adalah untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan penambahan sederhana anak serta untuk mengetahui kesulitan atau kendala yang

dialami anak. Untuk melihat tingkatan perkembangan kemampuan menyebutkan penambahan sederhana dalam melaksanakan pengamatan per siklus I dan siklus II digunakan lembar observasi.

F. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data penelitian. Penelitian ini menggunakan dua metode pengumpulan data yakni observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Menurut Arikunto (2008: 133), observasi adalah pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Penggunaan observasi bertujuan menggambarkan keadaan ruang, peralatan, pelaku, dan juga aktivitas sosial yang sedang berlangsung.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran melalui pengamatan secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam melakukan observasi, berpedoman pada lembar observasi yang telah dibuat sebagai instrumen. Penelitian ini menggunakan pedoman observasi agar dapat melakukan observasi dengan lebih terarah sehingga data yang diperoleh akan lebih mudah untuk diolah. Melalui lembar observasi, dapat dicatat segala aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Adapun kisi-kisi observasi ditampilkan dalam Tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1.

Kisi-Kisi Observasi Kemampuan Kognitif Berhitung

Kemampuan Kognitif	
Konsep bilangan, lambang bilangan	Siklus I : Bermain Kartu
	1. Bermain kartu minuman
	2. Bermain mencari angka atau bilangan yang sama dan melakukan penjumlahan
	Siklus II : Bermain Dadu
	1. Menebak jumlah dadu yang keluar
	2. Mengambil merjan atau manik-manik sesuai dengan jumlah dadu dan menjumlahkan dadu yang dilempar

Sumber : RKH Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo, 2017

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2009: 329). Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh selama masa observasi dan memberikan gambaran konkret tentang kemampuan berhitung. Dokumen yang digunakan berupa RKH dan dokumen lain seperti foto kegiatan anak untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan penelitian peningkatan kemampuan kognitif berhitung dengan metode demonstrasi permainan di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk melihat seberapa besar keberhasilan metode eksperimen memberikan dampak terhadap peningkatan kemampuan berhitung. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi pada saat proses pembelajaran dan dokumentasi. Lembar observasi berisi indikator-indikator tentang kemampuan sains anak dari kisi-kisi yang telah dibuat sebelumnya. Hasil dari observasi akan dikategorikan ke dalam kriteria berupa persentase kesesuaian (Arikunto, 2008: 65), yaitu:

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \text{ X } 100\%$$

Hasil data observasi tersebut dianalisis dan disesuaikan dengan kriteria yang diterapkan di taman kanak-kanak dengan pedoman sebagai berikut:

1. Kriteria 75% - 100% Berkembang Sangat Baik (BSB).
2. Kriteria 50% - 74,99% Berkembang Sesuai Harapan (BSH).
3. Kriteria 25% - 49,99% Mulai Berkembang (MB).
4. Kriteria 0% - 24,99% Belum Berkembang (BB).

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kualitatif

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Menurut Miles dan Huberman (2007: 15-16) yang termasuk ke dalam analisis kualitatif adalah data yang muncul berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka. Data itu telah dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, dan pita rekaman) dan yang biasanya diproses kira-

kira sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih-tulis), tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata, yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas.

Dalam teknik penyusunan analisis data terdapat tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/ verifikasi. Penjelasan untuk ketiga alur kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Reduksi data

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga dapat ditarik kesimpulan-kesimpulan finalnya dan diverifikasi (Miles & Huberman, 2007: 16). Melalui reduksi data, data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka cara seperti melalui seleksi ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya. Terkadang dapat juga mengubah data ke dalam angka atau peringkat dengan kata-kata untuk menguraikan angka atau peringkat tersebut.

b. Penyajian data

Penyajian merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan (Miles dan Huberman, 2007: 17). Lebih lanjut, melalui penyajian data dapat dipahami apa yang sedang terjadi untuk selanjutnya dilakukan analisis atau pengambilan tindakan atas pemahaman dari penyajian data tersebut.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Penyajian data ada empat jenis yaitu matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Semuanya dirancang untuk menggabungkan informasi yang tersusun menjadi bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga seorang penganalisis dapat melihat apa yang terjadi untuk menarik kesimpulan.

c. Penarikan kesimpulan/ verifikasi

Kegiatan analisis yang ketiga merupakan menarik kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang muncul tergantung pada besarnya kumpulan-kumpulan catatan lapangan, pengkodeannya, penyimpanan, metode pencarian ulang yang digunakan, dan kecakapan (Miles & Huberman, 2007: 19). Kesimpulan-kesimpulan yang ada juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi ini seperti pemikiran kembali dan tinjauan ulang terhadap catatan- catatan lapangan dari penganalisis ataupun tukar pikiran di antara teman sejawat sebagai upaya untuk menguji kebenaran, kekokohan, dan kecocokan data yang merupakan validitas.

Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/ verifikasi sebagai sesuatu yang saling berhubungan pada saat sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data yang dilakukan untuk membangun wawasan umum disebut sebagai analisis. Seorang harus aktif bergerak selama pengumpulan data, bolak-balik di antara reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan/ verifikasi. Reduksi menjurus ke arah gagasan-gagasan baru guna dimasukkan ke dalam matriks (penyajian data). Setelah matriks terisi, dapat ditarik kesimpulan awal.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

2. Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah suatu bentuk analisis di dalam manajemen perusahaan atau di dalam organisasi yang secara sistematis dapat membantu dalam usaha penyusunan suatu rencana yang matang untuk mencapai tujuan, baik itu tujuan jangka pendek maupun tujuan jangka panjang. Analisis sumber daya potensi dan kendala. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan menggunakan alat pengumpul data yang sebelumnya telah dilakukan, yaitu pedoman obervasi serta pedoman dokumentasi. (Rangkuti, 2009 : 46)

1) Mengelompokan data yang telah didapat.
2) Melakukan Analisis *Strength, Weakness, Opportunities, Threat*.
   a) *Strength* (S)

      Yaitu analisis kekuatan, situasi ataupun kondisi yang merupakan kekuatan dari suatu organisasi atau perusahaan pada saat ini. Yang perlu di lakukan di dalam analisis ini adalah setiap perusahaan atau organisasi perlu menilai kekuatan-kekuatan dan kelemahan di bandingkan dengan para pesaingnya.

   b) *Weaknesses* (W)

      Yaitu analisi kelemahan, situasi ataupun kondisi yang merupakan kelemahan dari suatu organisasi atau perusahaan pada saat ini. Merupakan cara menganalisis kelemahan di dalam sebuah perusahaan ataupun organisasi yang menjadi kendala yang serius dalam kemajuan suatu perusahaan atau organisasi.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

c) *Opportunity* (O)

Yaitu analisis peluang, situasi atau kondisi yang merupakan peluang diluar suatu organisasi atau perusahaan dan memberikan peluang berkembang bagi organisasi dimasa depan. Cara ini adalah untuk mencari peluang ataupun terobosan yang memungkinkan suatu perusahaan ataupun organisasi bisa berkembang di masa yang akan depan atau masa yang akan datang.

d) *Threats* (T)

Yaitu analisis ancaman, cara menganalisis tantangan atau ancaman yang harus dihadapi oleh suatu perusahaan ataupun organisasi untuk menghadapi berbagai macam faktor lingkungan yang tidak menguntungkan pada suatu perusahaan atau organisasi yang menyebabkan kemunduran. Jika tidak segera di atasi, ancaman tersebut akan menjadi penghalang bagi suatu usaha yang bersangkutan baik di masa sekarang maupun masa yang akan datang.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

3) Memasukan kedalam Matriks SWOT
4) Menganalisis strategi-strategi dari Matriks SWOT
5) Merekomendasikan strategi-strategi yang disebutkan tersebut di atas bagi warga sekolah.

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan hasil penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan sains anak yaitu keterampilan dalam klasifikasi,

aktivitas eksploratif dan menyelidik, perencanaan kegiatan, mengenal sebab-akibat, memiliki inisiatif, dan memecahkan masalah. Peningkatan keberhasilan dapat ditandai dengan membandingkan hasil dari data awal pra penelitian (*pretest*) dan setelah diberikan tindakan (*post test*). Sebagai indikator keberhasilan anak dalam penelitian ini adalah apabila 70% anak pada Kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo mengalami peningkatan pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) menjadi berkembang sangat baik (BSB) dalam kemampuan berhitung.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

TK Kemala Bhayangkari 83 beralamat di Pangenjurutengah RT. 1 RW. 1 Purworejo, Pangenjuru Tengah, Kecamatan Purworejo, Kabupaten Purworejo Propinsi Jawa Tengah. Jumlah anak pada Kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo yang menjadi subyek dari penelitian tindakan kelas ini adalah 22 anak. Anak biasanya hanya mendengarkan pelajaran guru dan mengerjakan lembar kerja anak. Ada beberapa anak yang suka berbicara sendiri dan tidak memperhatikan guru. Hal ini terbukti saat guru meminta anak untuk membilang dan menunjuk angka banyak anak yang tidak bisa bahkan ada anak yang sama sekali tidak bisa mengucapkan bilangan.

Proses pembelajaran yang ada di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo, selama ini sebenarnya sudah baik, namun guru belum memanfaatkan media yang telah tersedia, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik minat anak untuk belajar. Anak tidak menggunakan benda konkret saat pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menarik.

Sebelum diadakan sebuah penelitian tindakan kelas, dilakukan observasi untuk memperoleh data awal anak. Data yang diperoleh dari pratindakan tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung anak Kelompok B. TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo akan meningkatkan kemampuan

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

berhitung anak Kelompok B dengan menggunakan metode demonstrasi permainan. Oleh karena itu, agar jelas terlihat adanya keberhasilan tersebut maka dilakukan pra tindakan terlebih dahulu sebagai pembanding antara sebelum dan sesudah tindakan dilakukan.

Selama observasi, kemampuan berhitung anak menunjukkan hasil yang masuk dalam kriteria kurang baik dan tidak baik. Terlihat anak belum mampu memahami konsep bilangan, dengan variabel penilaiaan anak kemampuan membilang 1 sampai 10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, kemampuan menyebutkan penambahan. Dari hasil observasi yang dilakukan pada hari Senin, tanggal 24 April 2017 diperoleh data yang ditampilkan pada Tabel 4.1 berikut ini:

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Tabel 4.1

Nilai Kemampuan Kognitif Berhitung Kondisi Awal

No	Nama Siswa	Membilang	Mencocokan	Menjumlah	Jumlah	Ket	Bintang
1	Aditya Bagus S	2	1	1	33,3%	MB	**
2	Agustina Putri R	2	2	1	41,7%	MB	**
3	Alvaro Badrika	2	2	0	33,3%	MB	**
4	Arneta Larasati	4	4	3	91,7%	BSB	****
5	Aqila Eara Manggala	2	2	1	41,7%	MB	**
6	Chorina Aghna Naufalyn	2	2	1	41,7%	MB	**
7	Candri Aulia	2	2	0	33,3%	MB	**
8	Davina Ganis	4	4	2	83,3%	BSB	****
9	Fakhrisa Rosyid	2	2	1	41,7%	MB	**
10	Faridah	2	2	1	41,7%	MB	**
11	Galen Daniswara	1	1	0	16,7%	BB	*
12	Ghozi Nafian	4	4	3	91,7%	BSB	****
13	Kevin Fatah	2	2	1	41,7%	MB	**
14	Kukuh Nur Aziz	2	2	1	41,7%	MB	**
15	Mohamad Vin Al Kamila	1	1	0	16,7%	BB	*

No	Nama Siswa	Membilang	Mencocokan	Menjumlah	Jumlah	Ket	Bintang
16	Naufal Latif	4	4	3	91,7%	BSB	****
17	Putri Zulaikha	2	2	1	41,7%	MB	**
18	Regita Nafisa	3	2	1	50,0%	BSH	***
19	Syifa Nur Ramadhan	3	2	0	41,7%	MB	**
20	Thalita Elys	2	2	1	41,7%	MB	**
21	Yoga	3	2	2	58,3%	BSH	***
22	Zaila Najla Asyabila	3	2	2	58,3%	BSH	***
Total Rata-Rata					**48,9%**	**MB**	**

Sumber : Data diolah, 2017

Dari data di atas terlihat nilai rata-rata kemampuan kognitif berhitung 48,9% atau mulai berkembang (MB) dan hanya 4 anak yang sudah mampu berkembang sangat baik (BSB), yang lainnya sementara yang lainnya masih harus ditingkatkan. Skor yang diperoleh dari pratindakan ini nantinya akan dibandingkan dengan skor pada Siklus I dan Siklus II yaitu skor yang diperoleh setelah diadakannya suatu tindakan peningkatan kemampuan kognitif berhitung melalui metode demonstrasi. Dengan adanya perbandingan antara skor pra tindakan dengan skor Siklus I dan Siklus II ini maka diharapkan akan terlihat lebih jelas suatu peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Kurang baiknya kemampuan berhitung anak dikarenakan proses pembelajaran masih monoton dan belum banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung, dalam kegiatan pembelajaran anak hanya memperoleh pengajaran konvensional, penggunaan media dalam pembelajaran berhitung kurang maksimal.

Berdasarkan data di atas, ditemukan beberapa permasalahan pada observasi pratindakan yang kemudian permasalahan tersebut dijadikan sebagai

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

bahan untuk menentukan perencanaan dalam pembelajaran pada Siklus I. Adapun masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

a. Anak belum memahami berhitung (membilang dengan benda-benda),
b. Anak belum memahami angka,
c. Proses pembelajaran secara konvensional,
d. Media yang digunakan kurang maksimal,
e. Media yang digunakan kurang bervariasi,

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan berbagai tindakan nyata agar kemampuan berhitung anak bisa meningkat dan berkembang dengan baik. Salah satu upaya yang ditempuh dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu menggunakan metode demonstrasi pada anak Kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

2. Siklus I

a. Rencana Tindakan

Penelitian dilakukan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklusnya dilaksanakan dua kali pertemuan. Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

1) Guru kelas menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas, yaitu hari Senin, 8 Mei 2017, dan Selasa, 9 Mei 2017
2) Menyusun RPPH kegiatan siklus I

3) Menetapkan indikator keberhasilan pengembangan kemampuan kognitif menyebutkan penambahan sederhana dengan metode kartu
4) Berdiskusi dengan teman sejawat untuk menemukan tindakan yang tepat untuk perbaikan pembelajaran,
5) Dalam pembelajaran, materi yang diberikan mempunyai tingkat kesulitan yang lebih tinggi dari kegiatan sebelumnya.

Tahap perencanaan ini diawali dengan menyiapkan kartu yang menarik warna-warni agar anak tertarik dan senang, seperti gambar berikut ini :

Gambar 4.1.

Media Pembelajaran Metode Demonstrasi Bermain Kartu

Sumber : Data Primer, 2017

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Pemilihan media yang sesuai dengan pembelajaran, penggunaan metode yang tepat saat pembelajaran kartu angka, mempersiapkan lembar atau alat evaluasi. Adapun tindakan dalam siklus I akan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Senin, 8 Mei 2017 dan pertemuan kedua pada hari Selasa, 9 Mei 2017.

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I adalah anak diminta menyebutkan dan menempel bilangan 1-10 dengan runtut dan membedakan

jumlah yang sama dan tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit dengan alat peraga kartu angka.

Gambar 4.2.

Urutan Kartu Angka

Sumber : Data Primer, 2017

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk Siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal Senin 8 Mei 2017 pada anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo dengan jumlah anak yang mengikuti pembelajaran adalah 22 siswa.

Prosedur Pembelajaran :

1) Guru membagi anak menjadi kelompok kecil
2) Guru memberikan contoh urutan angka dengan kartu
3) Anak kemudian disilahkan untuk melakukan kegiatan mengurutkan angka
4) Kemudian guru mencoba melempar 2 kartu ke atas
5) Anak mengambil 2 kartu tersebut dan kemudian anak diminta menjumlahkan angka yang ada di kedua kartu tersebut

Pelaksanaan Kegiatan :

1) Pertemuan I Siklus I : Bermain Minuman dan Bermain Angka atau bilangan yang sama

Pembelajaran pada Siklus I pertemuan pertama dimulai pada jam 7.30 guru masuk kelas dan memberikan salam kepada anak, kemudian dilanjutkan doa, absen. Setelah absen, anak diajak “tepuk semangat” dan hafalan surat pendek. Setelah salam dan doa, guru kembali berdialog dengan anak

Pada tahap kegiatan inti, langkah-langkah yang dilakukan guru adalah guru memperlihatkan kartu angka 1-10, kemudian anak diminta mengocok sambil belajar minuman kartu sambil mengamati angka-angka tersebut, lalu menyebutkan urutan bilangan tersebut dan membuat urutan bilangan dengan runtut dan sama. Guru beserta teman sejawat melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang dilakukan anak dan memberikan hadiah kepada anak yang mampu menyebutkan/mengurutkan angka dengan lancar dan sesuai urutannya dan kemampuan menyatukan bilangan yang sama.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Gambar 4.3.

Pelaksanaan Kegiatan PBM Siklus I Pertemuan I

Sumber : Data Primer, 2017

2) Pertemuan II Siklus I : Penjumlahan

Pada pertemuan kedua, yaitu merupakan kelanjutan dari pertemuan pertama pada hari Selasa 9 Mei 2017 guru kembali mengajar berhitung penjumlahan dengan kartu angka, khusus untuk anak-anak yang pada pertemuan pertama belum mendapat giliran untuk menyebut dan mengurutkan lambang bilangan secara runtut kemudian melakukan penjumlahan.

Gambar 4.4.

Pelaksanaan Kegiatan PBM Siklus I Pertemuan II

Sumber : Data Primer, 2017

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Dalam gambar di atas terlihat kegiatan berhitung dimulai dengan kegiatan berhitung yang dilakukan yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, dan kemudian mencoba untuk melakukan penjumlahan angka pada dua kartu dengan cara guru melempar keatas 2 kartu dan anak mengambil kartu yang terjatuh kemudian angka yang ada dikartu tersebut dijumlahkan. Setelah pembelajaran kartu angka selesai, pembelajaran diakhiri dengan berdoa.

c. Observasi

Observasi dilakukan secara bertahap. Kegiatan observasi ditekankan pada keberhasilan aspek penelitian yang berupa anak bisa melakukan bermain minuman kemudian juga anak mampu menyebutkan dan mengurutkan bilangan yang sama, menghitung lambang bilangan serta membedakan jumlah yang sama-tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit. Perubahan yang terjadi misalnya keberanian, ketepatan menempel, ketepatan menjawab, yang dicatat dalam lembar penelitian observasi. Penelitian mencatat perubahan masing-masing anak pada setiap siklus. Pada siklus 1 ini masih terdapat anak yang belum antusias dengan pembelajaran melalui kartu angka, masih adanya anak yang hanya diam saja. Masih kurangnya variasi guru dalam pembelajaran berhitung melalui kartu angka.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

d. Refleksi

Berdasarkan hasil tindakan dan observasi yang dilakukan selama tindakan siklus I, dilakukan analisis terhadap proses pembelajaran berhitung melalui kartu angka, analisis ini dilakukan oleh guru kelas, mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan, serta melihat kekurangan yang ada. Adapun hasil analisis menunjukkan bahwa:

1) Adanya anak yang belum aktif mengikuti pembelajaran berhitung
2) Ada anak yang belum berani maju menyusun kartu angka dengan runtut
3) Ada anak yang belum bisa membedakan sama dan tidak sama

4) Sudah ada peningkatan pembelajaran berhitung melalui permainan kartu angka jika dibandingkan dengan sebelum tindakan, akan tetapi hasilnya belum maksimal, oleh karena itu dibuat perencanaan dengan kegiatan yang lebih menarik untuk tindakan pada siklus II berikutnya.

Tabel 4.2

Nilai Kemampuan Kognitif Berhitung Siklus I

No	Nama Siswa	Membilang	Mencocokan	Menjumlah	Jumlah	Ket	Bintang
1	Aditya Bagus S	3	3	2	66,7%	BSH	***
2	Agustina Putri R	3	3	2	66,7%	BSH	***
3	Alvaro Badrika	4	3	3	83,3%	BSB	****
4	Arneta Larasati	4	4	3	91,7%	BSB	****
5	Aqila Eara Manggala	4	4	2	83,3%	BSB	****
6	Chorina Aghna Naufalyn	4	2	1	58,3%	BSH	***
7	Candri Aulia	3	3	2	66,7%	BSH	***
8	Davina Ganis	4	4	2	83,3%	BSB	****
9	Fakhrisa Rosyid	3	2	1	50,0%	BSH	***
10	Faridah	3	2	1	50,0%	BSH	***
11	Galen Daniswara	2	2	1	41,7%	MB	**
12	Ghozi Nafian	4	4	3	91,7%	BSB	****
13	Kevin Fatah	3	2	1	50,0%	BSH	***
14	Kukuh Nur Aziz	3	3	1	58,3%	BSH	***
15	Mohamad Vin Al Kamila	3	2	1	50,0%	BSH	***
16	Naufal Latif	4	4	3	91,7%	BSB	****
17	Putri Zulaikha	2	2	1	41,7%	MB	**
18	Regita Nafisa	3	2	1	50,0%	BSH	***
19	Syifa Nur Ramadhan	3	2	0	41,7%	MB	**
20	Thalita Elys	4	3	3	83,3%	BSB	****
21	Yoga	4	4	2	83,3%	BSB	****
22	Zaila Najla Asyabila	3	3	3	75,0%	BSB	****
Total Rata-Rata					66,3%	BSH	***

Sumber : Data diolah, 2017

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa proses pembelajaran berhitung melalui kartu angka, nilai rata-ratanya adalah 66,3%, dimana terdapat 9 anak

mampu berkembang sangat baik (BSB), 11 anak mampu berkembang sesuai harapan (BSH), dan 3 anak mulai berkembang (MB), walau belum mencapai target namun, sudah ada peningkatan yang menggembirakan dalam kemampuan kognitif berhitung anak setelah menggunakan metode demonstrasi bermain kartu.

Melihat keadaan dalam pelaksanaan Siklus I masih ada beberapa kendala, maka perlu diadakan suatu perbaikan atau perubahan dalam pelaksanaan pada Siklus II sehingga kendala-kendala yang terjadi pada Siklus I dapat teratasi. Adapun perbaikan yang harus dilakukan dalam pelaksanaan Siklus II adalah sebagai berikut:

1) Guru menjelaskan dengan bahasa yang mudah dimengerti anak tentang berhitung dan kemampuan berhitung, serta menjelaskan lebih jelas tentang metode demonstrasi.
2) Guru memberikan pengarahan tentang pentingnya memperhatikan materi pembelajaran dan berulang-ulang membilang dengan menunjukkan angka yang melambangkannya di depan kelas untuk mengurangi anak-anak bicara sendiri.

Berdasarkan data yang diperoleh dan dikumpulkan selama Siklus 1, dilakukan perbandingan dengan data kemampuan anak sebelum dilakukan tindakan penelitian. Hasil dari pengamatan dan perbandingan tersebut memperlihatkan adanya perubahan-perubahan mengenai kemampuan berhitung yang meningkat dengan baik. Berdasarkan refleksi tersebut

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

maka direncanakan kembali tindakan pembelajaran mengenal lambang bilangan dengan metode demonstrasi pada Siklus II.

3. Siklus II

Pelaksanaan tindakan Siklus II pada pembelajaran berhitung menggunakan metode demonstrasi permainan dadu yang digunakan pada Siklus I, namun terdapat sedikit perbedaan dalam cara penyampaian yang dilakukan pada anak ketika pembelajaran, karena dengan giliran melempar dadu. Pelaksanaan tindakan siklus II ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada hari Senin, 15 Mei 2017, dan Selasa, 16 Mei 2017, kegiatan ini dilakukan dari pukul 07.30-10.00 WIB.

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada tahap perencanaan tindakan, hal-hal yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Merencanakan pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH).
2) Menyiapkan media dan sumber belajar yang dibutuhkan. Media dan sumber belajar hampir sama dengan media dalam siklus I yaitu dadu yang dibuat sendiri oleh Guru.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Gambar 4.5

Media Pembelajaran Metode Demonstrasi Bermain Dadu

Sumber : Data Primer, 2017

3) Mempersiapkan lembar observasi dan lembar tes kinerja untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung anak.
4) Mempersiapkan alat untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan berupa foto.

Permainan dadu pada siklus II dibuat melalui permainan agar anak lebih aktif dan lebih tertarik serta mudah untuk memahami. Tempat untuk pembelajaran dibuat dengan lebih longgar agar anak lebih nyaman saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran berhitung dengan pemainan dadu.

Materi kegiatan yang direncanakan adalah bermain dadu dengan tindakan yang akan dilaksanakan adalah :

1) Memberikan motivasi dan bimbingan pada anak yang masih pasif
2) Guru lebih meningkatkan perhatian pada anak-anak yang kemandiriannya masih kurang agar lebih percaya diri.
3) Guru menyiapkan kegiatan yang menarik minat anak, yaitu bermain dadu
4) guru menyiapkan setting kelas dengan posisi anak membuat lingkaran.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II pada hari senin tanggal 15 Mei 2017, pertemuan kedua pada hari selasa tanggal 16 Mei 2017. Dengan jumlah anak yang mengikuti pembelajaran adalah 22 anak. Prosedur pelaksanaan pembelajaran adalah menjumlahkan 2 dadu yang dilempar dan anak menghitung jumlah gambar yang muncul, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Guru membagi anak menjadi kelompok kecil
2) Guru meminta 1 anak untuk melempar dadu pertama
3) Anak yang lain disilahkan untuk mengambil benda sesuai dengan dadu yang keluar.
4) Guru meminta anak kembali melempar dadu kedua
5) Anak yang lain diminta mengambil kembali benda dengan jumlah yang sesuai dengan dadu yang keluar.
6) Guru meminta anak untuk menjumlahkan kedua benda yang tadi telah diambilnya.
7) Guru memberi *reward* kepada anak yang tercepat menyebutkan jumlah benda yang diambilnya.

Pelaksanaan Kegiatan pembelajaran dilakukan sebagai berikut :

1) Pertemuan Pertama siklus II : menjumlah dadu yang keluar

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama dengan kegiatan menebak jumlah dadu yang keluar dan

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

menjumlahkannya. Pertama guru memasuki kelas jam 7.30 dan memberi salam pada anak. Kemudian guru mengajak anak untuk duduk rapi yang dilanjutkan dengan doa sebelum belajar, kemudian absen. Pada jam 08.00 guru mulai menyampaikan inti pembelajaran kartu angka, yang diawali dengan tepuk semangat dilanjutkan dengan menyanyi "4 sehat 5 sempurna".

Pembelajaran dilanjutkan dengan permainan dadu. Ternyata anak lebih suka dan lebih mudah untuk memahami konsep sama dan tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit dari dua kumpulan benda yang berbeda. Anak juga lebih antusias dan aktif dalam menggunakan kartu angka. Anak yang tadinya tidak aktif, sekarang jadi aktif, anak yang tadinya cuma diam saja, sekarang berani mengungkapkan pendapat.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Gambar 4.6.

Pelaksanaan Kegiatan PBM Siklus II Pertemuan I

Sumber : Data Primer, 2017

2) Pertemuan kedua Siklus II : Mengambil Merjan atau manik-manik sesuai dengan jumlah Dadu yang keluar dan kemudian menjumlahkannya.

Pertemuan kedua anak-anak diajak mengambil merjan atau manik-manik sesuai dengan jumlah dadu yang keluar kemudian menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dari dua kumpulan benda.

Gambar 4.7.

Pelaksanaan Kegiatan PBM Siklus II Pertemuan I

Sumber : Data Primer, 2017

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

c. Observasi

Dilihat dari perkembangan kemampuan kognitif berhitung melalui dadu dilakukan dan dicatat perkembangannya per siklus. Kegiatan observasi ditekankan pada keberhasilan aspek penilaian yang berupa anak bisa menghitung hasil penambahan dan pengurangan dengan dadu. Permainan dadu ini lebih disukai anak-anak, mereka lebih antusias dan lebih aktif dalam menggunakan melempar dadu dan mengambil merjan atau manik-manik sesuai dengan jumlah dadu kemudian menghitung jumlah angka dari kedua dadu yang dilemparnya. Metode dadu ini lebih mudah dan anak lebih suka,

terbukti setelah siklus I dan siklus II menggunakan metode demonstrasi permainan dadu, kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan yag menggembirakan.

Kegiatan observasi yang dilakukan pada Siklus II sama seperti Siklus I. Observasi dilaksanakan dari awal kegiatan pembelajaran sampai dengan akhir kegiatan. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran dan mengamati penilaian sesuai dengan lembar observasi dan lembar tes kinerja yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran berhitung yang dilakukan guru dan peneliti, dapat disimpulkan bahwa dalam kemampuan berhitung anak Kelompok B mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Sebagian besar anak sudah terlibat langsung dalam kegiatan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif berhitung dengan metode demonstrasi permainan dadu, sudah mampu membilang dengan benda dengan berurutan, sudah mampu menunjuk dan menulis angka. Semua anak sangat antusias, semangat, dan merasa senang saat kegiatan pembelajaran. Ini terlihat pada saat proses pembelajaran berhitung pada siklus II, anak sudah terbiasa menggunakan media yang disediakan dan merasa senang dengan metode demonstrasi yang digunakan. Dalam membilang dengan benda-benda 1 sampai 20, anak sangat senang dan ingin cepat, melempar dadu dan menghitungnya. Anak telah mampu membilang dan mengurutkan angka sendiri, sehingga guru hanya mengawasi dan memberikan motivasi pada anak-anak. Jika pada Siklus I anak banyak yang masih dibantu, pelaksanaan pada

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Siklus II anak dilepaskan untuk melakukan sendiri kegiatan pembelajaran. Ketika anak bertanya dan membutuhkan bantuan, tugas guru memberikan motivasi dan dorongan agar anak dapat berpikir sesuai dengan kegiatan yang sedang dilakukan. Dari pengamatan tersebut ada sebagian anak kemampuan berhitung sudah berkategori baik yang tertuang dalam Tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3

Nilai Kemampuan Kognitif Berhitung Siklus II

No	Nama Siswa	Membilang	Mencocokan	Menjumlah	Jumlah	Ket	Bintang
1	Aditya Bagus S	4	4	3	91,7%	BSB	****
2	Agustina Putri R	4	3	3	83,3%	BSB	****
3	Alvaro Badrika	4	3	3	83,3%	BSB	****
4	Arneta Larasati	4	4	4	100,0%	BSB	****
5	Aqila Eara Manggala	4	4	3	91,7%	BSB	****
6	Chorina Aghna Naufalyn	4	4	2	83,3%	BSB	****
7	Candri Aulia	3	3	2	66,7%	BSH	***
8	Davina Ganis	4	4	2	83,3%	BSB	****
9	Fakhrisa Rosyid	4	4	3	91,7%	BSB	****
10	Faridah	3	3	2	66,7%	BSH	***
11	Galen Daniswara	4	3	2	75,0%	BSB	****
12	Ghozi Nafian	4	4	4	100,0%	BSB	****
13	Kevin Fatah	4	3	3	83,3%	BSB	****
14	Kukuh Nur Aziz	3	3	2	66,7%	BSH	***
15	Mohamad Vin Al Kamila	3	3	3	75,0%	BSB	****
16	Naufal Latif	4	4	4	100,0%	BSB	****
17	Putri Zulaikha	3	3	2	66,7%	BSH	**
18	Regita Nafisa	3	3	3	75,0%	BSB	****
19	Syifa Nur Ramadhan	3	2	3	66,7%	BSH	**
20	Thalita Elys	4	3	4	91,7%	BSB	****
21	Yoga	4	4	4	100,0%	BSB	****
22	Zaila Najla Asyabila	4	3	3	83,3%	BSB	****
Total Rata-Rata					83,0%	BSB	****

Sumber : Data Diolah, 2017

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Berdasarkan perolehan persentase di atas, maka kemampuan berhitung anak sudah mengalami kemajuan dengan nilai rata-rata keseluruhan 83,0 %, hal ini berarti sudah memenuhi target dan juga anak yang mendapatkan nilai dengan kriteria berkembang sangat baik sejumlah 17 anak dan 5 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil tindakan siklus II, dapat dilakukan refleksi bahwa peningkatan kemampuan berhitung dengan metode demonstrasi permainan dadu dan mengambil merjan menunjukkan hasil maksimal. Refleksi pada siklus II dilakukan oleh guru kelas pada akhir siklus II. Dalam refleksi ini dibahas mengenai data yang diperoleh pada pelaksanaan proses pembelajaran yang terjadi pada Siklus II.

Secara keseluruhan kegiatan menggunakan metode demonstrasi pada Siklus II sudah berjalan lancar. Ini terlihat pada pencapaian indikator keberhasilan yang ditetapkan yang kemudian dipersentasekan. Pembelajaran di Siklus II telah dilaksanakan sesuai perbaikan dari Siklus I untuk mencapai indikator keberhasilan. Dalam pelaksanaan Siklus II memang tidak luput dari suatu kendala yang muncul sehingga selalu berusaha untuk melakukan perbaikan agar ketercapaian dari tujuan dapat berhasil dengan baik. Dari data yang diperoleh dan dikumpulkan selama Siklus II, dibandingkan dengan kemampuan berhitung yang diperoleh dari pelaksanaan Siklus I.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif berhitung bagi siswa TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo ada baiknya dirumuskan suatu strategi berdasarkan analisis SWOT sehingga peningkatan kemampuan belajar siswa ini dapat menjadi lebih baik. Analisis SWOT ini dilakukan dengan cara berdiskusi dengan 4 orang guru TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo pada tanggal. 14 Juli 2017. Analisis SWOT ini dilakukan dengan mengidentifikasi faktor internal kekuatan dan kelemahan dan faktor eksternal peluang dan ancaman yang dilalui oleh TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo maka hasilnya adalah sebagai berikut:

a. Kekuatan (*Strength*)

1) Kegiatan belajar mengajar dengan baik.
2) Minat belajar siswa cukup tinggi
3) Suasana kondusif, nyaman, asri

b. Kelemahan (*Weakness*)

1) Kemampuan rata-rata siswa sedang
2) Ruang belajar belum memenuhi standar
3) Media pembelajaran matematika masih kurang lengkap

c. Peluang (*Opportunity*)

1) Dukungan dan pembinaan berkelanjutan dari Dinas Pendidikan dan kebudayaan serta Polres Kabupaten Purworejo
2) Dukungan dari Polres Kabupaten Purworejo

d. Ancaman (*Threath*)

1) Responsibility orang tua siswa relatif masih kurang.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

2) Dirumah siswa lebih menyibukkan diri bermain daripada belajar

Ringkasan analisis yang akan disajikan berdasarkan kesimpulan diskusi antara Kepala Sekolah dengan guru TK Negeri Pembina selanjutnya dianalisis menggunakan model Matriks SWOT (Rangkuti, 2009) tujuannya untuk menentukan arah pengembangan selanjutnya, sebagai berikut :

Tabel 4.4.

Matriks SWOT

Internal Eksternal	**Strength (Kekuatan)**	**Kelemahan (Weakness)**
	1. Kegiatan belajar mengajar dengan baik. 2. Minat belajar siswa cukup tinggi 3. Suasana kondusif, nyaman, asri	1. Kemampuan rata-rata siswa sedang 2. Ruang belajar belum memenuhi standar 3. Media pembelajaran matematika masih kurang lengkap 4. Anggaran terbatas
Peluang (Opportunity)	SO	WO
1. Dukungan dan pembinaan berkelanjutan dari Dinas Pendidikan dan kebudayaan serta Polres Kabupaten Purworejo 2. Dukungan dari Polres Kabupaten Purworejo	1. Pembinaan Berkelanjutan dari pemerintah 2. Pengajuan proposal ke Dinas Pendidikan Kabupaten Purworejo untuk keberlangsungan kegiatan sekolah maupun sarana operasional.	1. Melakukan modifikasi media pembelajaran untuk mengatasi kendala anggaran.
Threath (Ancaman)	ST	WT
1. Responsibility orang tua siswa relatif masih kurang. 2. Dirumah siswa lebih menyibukkan diri bermain daripada belajar	1. Berkoordinasi dengan yayasan dan komite sekolah secara rutin. 2. Mengadakan pertemuan orang tua murid	1. Peningkatan sarana dan prasarana belajar matematika

Sumber : Data Diolah, 2017

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi tentang pelaksanaan pembelajaran beserta dampak dari stimulasi yang telah diberikan kepada anak, menunjukkan bahwa permasalahan yang paling mendominasi yaitu terkait dengan permasalahan kemampuan kognitif berhitung anak yang dikategorikan kurang baik. Indikator kemampuan berhitung dimulai dari mengenal lambang bilangan terdiri dari indikator membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1 sampai 20, membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, menunjuk lambang bilangan 1-10, serta meniru lambang bilangan 1-10, dan kemudian menghitung penjumlahan bilangan tersebut.

Penelitian ini didasarkan pada hasil pra siklus yang menunjukkan kemampuan berhitung anak menunjukkan hasil yang masuk dalam kriteria kurang baik dan tidak baik. Terlihat anak belum mampu memahami konsep bilangan, dengan variabel penilaiaan anak kemampuan membilang 1 sampai 10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, kemampuan menyebutkan penambahan. Dari hasil observasi yang dilakukan pada hari Senin, tanggal 24 April 2017 terlihat nilai rata-rata kemampuan kognitif berhitung 48,9% atau mulai berkembang (MB) dan hanya 4 anak yang sudah mampu berkembang sangat baik (BSB), yang lainnya sementara yang lainnya masih harus ditingkatkan. Skor yang diperoleh dari pratindakan ini nantinya akan dibandingkan dengan skor pada Siklus I dan Siklus II yaitu skor yang diperoleh setelah diadakannya suatu tindakan peningkatan kemampuan kognitif berhitung melalui metode demonstrasi.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Kegiatan yang dilakukan dilanjutkan pada siklus I pertemuan 1 dengan kegiatan anak diminta mengocok sambil belajar minuman kartu sambil mengamati angka-angka tersebut, lalu menyebutkan urutan bilangan tersebut dan membuat urutan bilangan dengan runtut dan sama. Pada pertemuan kedua, yaitu merupakan kelanjutan dari pertemuan pertama pada hari Selasa 9 Mei 2017 guru kembali mengajar berhitung penjumlahan dengan kartu angka, khusus untuk anak-anak yang pada pertemuan pertama belum mendapat giliran untuk menyebut dan mengurutkan lambang bilangan secara runtut kemudian melakukan penjumlahan. Hasil penelitian menunjukkan proses pembelajaran berhitung melalui kartu angka, nilai rata-ratanya adalah 66,3%, dimana terdapat 9 anak mampu berkembang sangat baik (BSB), 11 anak mampu berkembang sesuai harapan (BSH), dan 3 anak mulai berkembang (MB), walau belum mencapai target namun, sudah ada peningkatan yang menggembirakan dalam kemampuan kognitif berhitung anak setelah menggunakan metode demonstrasi bermain kartu.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Kemudian pelaksanaan tindakan Siklus II pada pembelajaran berhitung menggunakan metode demonstrasi permainan dadu. Pelaksanaan tindakan siklus II ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada hari Senin, 15 Mei 2017, dan Selasa, 16 Mei 2017, hasilnya kemampuan berhitung anak sudah mengalami kemajuan dengan nilai rata-rata keseluruhan 83,0 %, hal ini berarti sudah memenuhi target dan juga anak yang mendapatkan nilai dengan kriteria berkembang sangat baik sejumlah 17 anak dan 5 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan.

Jadi penelitian ini telah membuktikan bahwa metode demonstrasi dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo tahun ajaran 2016/2017. Peningkatan kemampuan kognitif berhitung terbukti dari nilai rata-rata sebelum tindakan dan setelah tindakan, dimana masing-masing siklus menunjukkan peningkatan yang cukup baik.

Pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi permaianan kartu dan dadu terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung karena proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan anak lebih memahami pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyani, dkk (1999: 155-156), kelebihan metode demonstrasi adalah membuat pelajaran menjadi lebih jelas, memudahkan peserta didik memahami bahan pelajaran sehingga lebih aktif mengamati dan mencobanya sendiri. Metode demonstrasi diharapkan menjadi metode baru yang lebih dapat dipahami anak dan anak dapat bergerak lebih aktif.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Karakteristik anak usia dini dalam bidang kognitif adalah mengelompokkan benda-benda yang sejenis, mengelompokkan bentuk, membedakan rasa, bau, dan warna, menyebutkan dan mengenal bilangan (1–10), rasa ingin tahu yang tinggi dan imajinatif. Hal ini sesuai dengan tujuan dari metode demonstrasi dalam penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan berhitung.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian di atas, menunjukkan bahwa dengan berhitung menggunakan metode demonstrasi terbukti berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo tahun ajaran 2016/2017. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan yang dialami

dalam penelitian yang dilakukan dari pra tindakan, Siklus I sampai Siklus II, berikut ini :

Tabel 4.5

Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif Berhitung Anak

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Aditya Bagus S	33,3%	66,7%	91,7%
2	Agustina Putri R	41,7%	66,7%	83,3%
3	Alvaro Badrika	33,3%	83,3%	83,3%
4	Arneta Larasati	91,7%	91,7%	100,0%
5	Aqila Eara Manggala	41,7%	83,3%	91,7%
6	Chorina Aghna Naufalyn	41,7%	58,3%	83,3%
7	Candri Aulia	33,3%	66,7%	66,7%
8	Davina Ganis	83,3%	83,3%	83,3%
9	Fakhrisa Rosyid	41,7%	50,0%	91,7%
10	Faridah	41,7%	50,0%	66,7%
11	Galen Daniswara	16,7%	41,7%	75,0%
12	Ghozi Nafian	91,7%	91,7%	100,0%
13	Kevin Fatah	41,7%	50,0%	83,3%
14	Kukuh Nur Aziz	41,7%	58,3%	66,7%
15	Mohamad Vin Al Kamila	16,7%	50,0%	75,0%
16	Naufal Latif	91,7%	91,7%	100,0%
17	Putri Zulaikha	41,7%	41,7%	66,7%
18	Regita Nafisa	50,0%	50,0%	75,0%
19	Syifa Nur Ramadhan	41,7%	41,7%	66,7%
20	Thalita Elys	41,7%	83,3%	91,7%
21	Yoga	58,3%	83,3%	100,0%
22	Zaila Najla Asyabila	58,3%	75,0%	83,3%
Total Rata-Rata		**48,9%**	**66,3 %**	**83,0%**

Sumber : Data Diolah, 2017

Sitas Widya Wiyata
Dangan Plagiat

Berdasarkan Gambar 4.4 dapat dilihat secara keseluruhan persentase kemampuan berhitung yang dilakukan selama dua siklus terjadi peningkatan dari pratindakan. Kenaikan kemampuan berhitung pada setiap siklus dikarenakan anak tertarik dan antusias dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru menggunakan metode demonstrasi permaianan kartu dan dadu

pada saat proses belajar berhitung berlangsung. Guru tidak melakukan banyak ceramah pada proses pembelajaran akan tetapi anak didik melakukan kegiatan sendiri dengan bimbingan guru sesuai dengan langkah metode demonstrasi permainan kartu dan dadu yang sudah diberitahukan pada anak sebelum melakukan kegiatan. Anak ikut terlibat dalam pembelajaran berhitung. Anak tidak hanya duduk, mendengar, menghafal konsep akan tetapi anak aktif dalam mengikuti kegiatan permainan kartu dan dadu.

Dengan melihat kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama proses penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran berhitung menggunakan metode demonstrasi permainan kartu dan dadu dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak Kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo.

Kemudian berdasarkan analisis SWOT upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam berhitung adalah dengan :

1. Meningkatkan Pembinaan / Supervisi baik dari Kepala Sekolah maupun Pengawas TK kepada guru sehingga dapat untuk berdiskusi tentang metode dan media pembelajaran yang baik serta menciptakan kompetensi guru yang lebih baik lagi.
2. Melakukan modifikasi media pembelajaran untuk mengatasi kendala anggaran.
3. Berkoordinasi dengan yayasan dan komite sekolah secara rutin.
4. Pengajuan proposal ke Dinas Pendidikan Kabupaten Purworejo untuk keberlangsungan kegiatan sekolah maupun sarana operasional.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

5. Meningkatkan mutu pendidikan di TK Kemala Bhayangkari 83 dengan melaksanakan PBM dengan baik dan profesional

Menurut analisis SWOT maka diperoleh informasi bahwa faktor sumber daya manusia (guru) di TK Kemala Bhayangkari 83 pada dasarnya memiliki kualitas pribadi yang baik. Hal tersebut ditunjukkan bahwa kondisi iman dan taqwa serta hubungan yang baik antar pelaku di dalam sekolah terjalin dengan baik. Kondisi tersebut merupakan kekuatan bagi sekolah. Sementara dalam hal pengelolaan sumber daya yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran masih perlu ditingkatkan.

Media Pembelajaran TK Kemala Bhayangkari 83 belum memenuhi karena kegiatan belajar mengajar masih menggunakan sarana dan prasarana yang ada dengan memanfaatkan kreativitas guru. Berdasarkan pengamatan peneliti, kondisi sarana prasarana dan pembiayaan yang terbatas membuat sekolah pada umumya dan guru pada khususnya tidak percaya diri sehingga pengelolaan dan pemanfaatan sumber daya sangat lemah. Seperti halnya ketika guru mengajar tidak memanfaatkan lingkungan sekitar yang dekat dengan halaman perkebunan atau menjadi satu dalam ruangan dan alat peraga pun tidak lengkap. Kondisi tersebut menjadi titik kelemahan sekolah.

Mengenai ancaman sekolah berdasarkan analisis SWOT, TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo terdapat pada pengelolaan sarana prasarana dan hubungan dengan lingkungan eksternal yang kurang maksimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan kenyataan bahwa hubungan kerjasama antara beberapa sekolah dan TK Kemala Bhayangkari 83 masih perlu ditingkatkan. Sementara

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

untuk kesempatan terdapat pada hubungan atau kerjasama yang baik antar anggota sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu dalam kaitannya dengan pembiayaan, bantuan dari pemerintah yang intens setiap tahun merupakan kesempatan yang baik guna meningkatkan pelayanan pendidikan terutama dalam hal kualitas pembelajaran.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini adalah metode demonstrasi dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo tahun ajaran 2016/2017. Peningkatan kemampuan kognitif berhitung terbukti dari nilai rata-rata sebelum tindakan dan setelah tindakan, dimana masing-masing siklus menunjukan peningkatan yang cukup baik, dengan nilai rata-rata pra siklus 48, 9 % naik pada siklus I menjadi 66,3% dan akhirnya pada siklus II juga naik menjadi 83,0 %. Pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi permainan kartu dan dadu terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung karena proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan anak lebih memahami pelajaran. Kelebihan metode demonstrasi adalah membuat pelajaran menjadi lebih jelas, memudahkan peserta didik memahami bahan pelajaran sehingga lebih aktif mengamati dan mencobanya sendiri. Metode demonstrasi diharapkan menjadi metode baru yang lebih dapat dipahami anak dan anak dapat bergerak lebih aktif, anak ikut terlibat dalam pembelajaran berhitung. Anak tidak hanya duduk, mendengar, menghafal konsep akan tetapi anak aktif dalam mengikuti kegiatan.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam berhitung adalah dengan :

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

1. Meningkatkan Pembinaan / Supervisi baik dari Kepala Sekolah maupun Pengawas TK kepada guru sehingga dapat untuk berdiskusi tentang metode dan media pembelajaran yang baik serta menciptakan kompetensi guru yang lebih baik lagi.
2. Melakukan modifikasi media pembelajaran untuk mengatasi kendala anggaran.
3. Berkoordinasi dengan yayasan dan komite sekolah secara rutin.
4. Pengajuan proposal ke Dinas Pendidikan Kabupaten Purworejo untuk keberlangsungan kegiatan sekolah maupun sarana operasional.
5. Meningkatkan mutu pendidikan di TK Kemala Bhayangkari 83 dengan melaksanakan PBM dengan baik dan profesional

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan adalah :

1. Sebaiknya Pembinaan / Supervisi baik dari Kepala Sekolah maupun Pengawas TK kepada guru lebih ditingkatkan sehingga dapat untuk berdiskusi tentang metode dan media pembelajaran yang tepat.
2. Dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa, sebaiknya kegiatan pembelajaran yang dilakukan TK Kemala Bhayangkari 83 menggunakan metode pembelajaran yang lebih bervariatif.
3. Keterbatasan sarana dan prasarana di TK Kemala Bhayangkari 83 kegiatan pembelajaran sebaiknya bisa diatasi dengan membangkitkan kreativitas para guru untuk melakukan modifikasi media pembelajaran.

4. Sebaiknya lebih berkoordinasi dengan yayasan dan komite sekolah secara rutin untuk mengatasi permasalan seputar kurangnya sarana prasarana pembelajaran terutama berhitung.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

DAFTAR PUSTAKA

Adjie, N, dan Maulana, (2006), *Pemecahan Masalah Matematika*, Bandung: UPI, Press

Andriyani, (2009), *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*, Yogyakarta: Tugu

S, Arikunto, (2008), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta

Basyirudin, Usman, (2002), *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Jakarta: Ciputat Pers

Depdiknas (2007), *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Pembiasaan di, Taman Kanak-kanak*, Jakarta : Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah

Desmita, (2005), *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosda Karya

Dyah Ayu Setianingrum, (2010), *Pengembangan Alat Permainan Kartu Kosakata Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Al Fatah Sedan Sariharjo Ngaglik Kabupaten Sleman Yogyakarta*, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Gustini (2009) : http://www,bpplsp-reg-1,go,id

Hibana S, Rahman, (2002), *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta : PGTKI Press

Husdarta, Nurlan Kusmaedi,(2010), *Pertumbuhan & Perkembangan Peserta Didik (Olahraga dan Kesehatan*), Bandung: Alfabeta

Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2002), Departemen Pendidikan Nasional Edisi ke-3, Jakarta : Balai Pustaka

Miles, Mattew B dan A, Michael Huberman, (2007), *Analisis Data Kualitatif*,, Jakarta: Universitas Indonesia, Press

Muji Astuti, (2000), *Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Pelajaran MTK Kelas di SLB A Yaketunis Yogyakarta*, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta,

Mulyani, Sumantri dan Johar Permana, (1999), *Strategi Belajar-Mengajar*, Jakarta: Depdiknas

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Musfiroh, Tadkiroatun, (2008), *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta: Grasindo

Musthofa, Yasin, (2007), *EQ Untuk Usia Dini Dalam Pendidikan*, Cetakan ke-1, Yogyakarta: SKETSA

Papalia & Olds Feldman, (2009), *Human Development (Perkembangan Manusia)*, Jilid 1, Penerjemah: Marswendy, Jakarta : salemba Empat

Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini PAUD

Poerwadarminta, W,J,S, (1990), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta

Rangkuti, Freddy, (2009), *Analisis* SWOT*: Teknik Membedah Kasus Bisnis* ,Jakarta : Gramedia

Roestiyah,N,K, (1992), *Didaktik Metodik*, Jakarta: Bumi Aksara

Sadiman, Arif S, dkk, (2003), *Media pendidikan : Pengertian, pengembangan dan, Pemanfaatannya* , Jakarta PT, Grafindo Pesada

Saputra dan Rudyanto, (2005), *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, Jakarta : Depdiknas

Simanjuntak, Victor dkk, (2008), *Pembelajaran Pendidikan Jasmani* pjjpgsd,dikti,go,id

Siti Aisyah dkk, (2008), *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak, Usia Dini*, Jakarta:Universitas Terbuka

Soemiarti Patmonodewo, (2003), *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, Jakarta:Rineka

Sudaryanti, (2006), *Pengenalan Matematika untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

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

Sujiono, Yuliani Nurani, (2009), *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Indeks

Suleiman, Amir Hamzah, (1985), *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*, Jakarta: Gramedia.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

Suparno, Paul, (2000), *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*, Yogyakarta : Kanisius

Suwarni, (2001), *Studi Komparasi Penggunaan Media Kartu Kwartet dan Media Kartu Kosakata Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Siswa Kelas 1V SD Sekarsilo III Yogyakarta*, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Syamsiatin, (2006), *Perkembangan Perilaku Anak Usia Dini*, Jakarta : Pudiani Press

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Winarno Surahmad, (2009), *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*, Bandung: Tarsito

Yuliani Nurani Dan Sujiono, Bambang (2005), *Menu Pembelajaran Anak, Usia Dini*, Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia

Zakiah, Daradjat, (2002), *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: proyek pembinaan perguruan tinggi agama

Zaman, Badru dkk, (2008), *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Universitas, Terbuka

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat