

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP ANGKA 1-10 MELALUI BERMAINRODA ANGKA KELOMPOK A TK IDHATA UNESA

Endang Mustikowati

PG PAUD FIP UNESA (e-mail : endang_mustikowati@yahoo.co.id)

Rohita, S.Pd, M.Pd

PG PAUD FIP UNESA (e-mail :)

Abstrak

Anak TK adalah subyek didik yang memiliki karakteristik tersendiri dan memiliki potensi untuk dikembangkan. Mengenal konsep angka 1-10 termasuk dalam pengembangan matematika permulaan yang perlu dikembangkan untuk anak Tk usia 3-4 tahun. Dengan adanya kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan bermain, media roda angka diharapkan akan lebih memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan mengenal konsep angka, menanamkan konsep dasar yang benar, kongkret, dan realistik. Bermain roda angka dapat digunakan untuk mengenal konsep angka pada anak TK melalui permainan sederhana, karena dalam pembelajaran bermain roda angka yang dilakukan terdapat angka-angka 1-10 yang dapat digunakan untuk belajar, sehingga pembelajaran tidak membosankan lebih bervariasi dan menyenangkan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana bermain roda angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 di kelompok A TK IDHATA UNESA”. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan desain model Spiral. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah. Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, yaitu 56% meningkat menjadi 88%. Dilihat dari tabel perolehan skor pada siklus II, ternyata 22 anak atau 88% mencapai target yang diharapkan, ini berarti dalam penelitian telah mencapai tingkat keberhasilan maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media roda angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 pada kelompok A TK IDHATA UNESA telah berhasil dengan baik.

Kata kunci: Mengenal konsep angka 1-10 bermain roda angka, anak TK kelompok A

Abstract

Kindergarten children are students who have certain characteristics and potency which must be developed. Recognizing numeric concept 1-10 is a kind of mathematical development for beginners which must be developed for 3-4 years old children. By playing numeric wheel in the learning process, the children are expected to be more motivated in following the lesson of numbers. It is also expected to be able to give the appropriate, concrete, and real concept. Playing numeric wheel can be used to recognize number 1-10 for kindergarten children when they are learning. It can make their learning process not to be boring and can be more various and enjoyable.

The research problem in this research is “How can the numeric wheel game improve childrens ability to recognize the numeric concept 1-10 at group A of TK Idhata Unesa?”. This research is classroom action research by using spiral model. The data collecting methods used in this research are documentation and observation. The data analysis used in this research is descriptive statistical analysis.

The result shows that there is an improvement from the first cycle to the second cycle. It is 56% in the first cycle and it becomes 88% in the second cycle. The score table shows that in the second cycle, there are 22 children or 88% children can achieve the target. It means that this research can achieve the maximal achievement. It shows that the use of numeric wheel can improve the ability to recognize numeric concept 1-10 for group A of TK Idhata Unesa well.

Keywords :recognizing numeric concept 1-10, playing numeric wheel, group A of kindergarten children.

PENDAHULUAN

Anak kelompok TK A Idhata Unesa yang berada pada tahap usia 4-5 tahun dengan jumlah 25 anak, 90% anak sudah bisa mengenal konsep angka 1-10, anak-anak yang mampu mengenal konsep angka 1-10 dengan benar hanya 30%, sedangkan 70% masih kurang dan belum mampu, hal itu ditandai dengan, a) masih banyak anak-anak yang masih keliru atau terbalik dalam penulisannya, b) dalam mengurutkan angka 1-10 masih belum betul urutannya, c) ketika menyebut angka yang ditunjukkan kadang masih sering keliru.

Selama ini pembelajaran mengenal konsep angka 1-10 hanya menggunakan media gambar, papan tulis dan media kartu angka yang kurang menarik dan membosankan. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah bercakap-cakap pemberian tugas dan mengerjakan LKA-nya.

Menimbang hal demikian atas dasar keinginan membantu anak supaya mampu mandiri dan mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, maka peneliti terinspirasi untuk menggunakan roda angka sebagai media/ alat bantu pembelajaran dalam rangka peningkatan kemampuan mengenal konsep angka.

Banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka. Salah satunya adalah dengan bermain roda angka yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan bermain menggunakan bahan tutup kaleng biskuit yang diberi tempelan kertas warna-warni dan tulisan angka 1-10, ditempelkan pada kayu triplek yang diberi jarum penunjuk angka, sehingga dapat diputar oleh anak. Permainan ini dapat dilakukan secara bergantian dengan tujuan agar anak belajar mengenal angka 1-10 melalui permainan yang menyenangkan.

Dengan memanfaatkan media tutup kaleng biskuit ini diharapkan agar anak a) Lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan bermain sambil belajar, b) Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realitis, c) membangkitkan keingintahuan dan minat baru, d) Menghasilkan keseragaman pengamatan, e) Anak lebih terpusat perhatiannya dan mampu memahami tugas yang diberikan, serta tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, diajukan penelitian dengan judul “Meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui kegiatan bermain roda angka di kelompok A TK DHATA UNESA”. Maka rumusan masalahnya adalah :

1. Apakah melalui bermain roda angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 ?
2. Bagaimana bermain roda angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 ?

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui apakah bermain roda angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1-10.
- b. Untuk mendeskripsikan bermain roda angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1-10.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam pemilihan dan pemanfaatan media, dengan harapan dapat mengetahui sejauh mana peranan media tersebut dapat menunjang dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pengembangan aspek kognitif dengan memanfaatkan media tutup kaleng biskuit.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi anak untuk meningkatkan Kemampuan mengenal konsep angka 1-10.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai salah satu pedoman untuk mengembangkan aspek kognitif anak, dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka dengan bermain roda angka melalui kegiatan bersama, serta meningkatkan kemampuan mengajar dan memberikan wawasan yang bervariasi agar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat menciptakan situasi yang lebih efektif, inovatif, menyenangkan dan bermakna.

c. Bagi kepala sekolah / pengelola sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu kepala sekolah /pengelola sekolah dalam menggunakan dan memanfaatkan media barang bekas yang murah serta aman dengan tujuan agar pembelajaran dapat lebih inovatif dan kreatif.

d. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi orang tua untuk memanfaatkan media tutup kaleng biskuit, dalam pembelajaran di rumah guna meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1-10.

KAJIAN TEORI

A. Hakekat Pendidikan Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. (pusat Kurikulum-Balitbang Depdiknas 2007).

Anak usia dini merupakan sosok individu yang unik dan memiliki karakteristik yang khusus baik dari segi kognitif, sosial, emosi, bahasa, fisik, maupun motorik, dan sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat. Masa ini merupakan saat yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Masitoh dkk, 2005:15).

B. Mengenalkan konsep angka

1. Pengertian mengenal konsep angka

Sejak usia tiga tahun, minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Disekitar lingkungan kehidupan anak bentuk angka seringkali ditemui dimana-mana misalnya jam dinding, mata uang, dapat dikatakan angka ada di mana-mana, dalam hal ini angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah konsep angka mulai diperkenalkan pada anak.

Mengenalkan Konsep atau pengertian adalah satuan arti yang mewakili sejumlah obyek yang mempunyai ciri-ciri yang sama. Orang yang memiliki konsep mampu mengadakan abstraksi terhadap objek-objek yang dihadapi, sehingga objek ditempatkan dalam golongan tertentu. Konsep dapat dilambangkan dalam bentuk suatu kata (lambang bahasa). Belajar konsep merupakan salah satu cara belajar pemahaman. Belajar konsep adalah berfikir dalam konsep dan belajar pengertian. Taraf ini adalah taraf komperhensif. Taraf kedua dalam taraf berfikir. Taraf pertamanya adalah taraf pengetahuan, yaitu belajar reseptif atau menerima (Djamarah 2005:30).

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

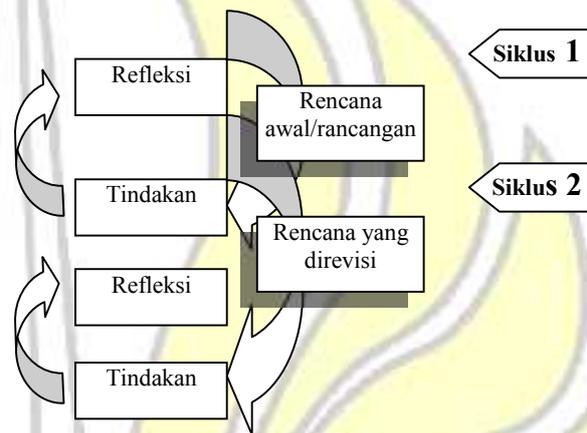
1. Jenis penelitian

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2008:3) mendefinisikan bahwa: "Penelitian Tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Sedangkan menurut Suhardjono (2008:58): "Penelitian Tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/ meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar".

2. Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain model spiral yang meliputi: perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi (*observing*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan dan peningkatan yang diharapkan tercapai.

Adapun gambarnya sebagai berikut:



Gambar 1 Spiral Penelitian Tindakan Kelas (Aqib, 2009:31)

Keterangan:

1. Menyusun rancangan tindakan (peneliti menjelaskan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan).
2. Pelaksanaan tindakan yang merupakan penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas.
3. Kegiatan pengamatan (observasi) yang dilakukan oleh pengamat untuk mencatat apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.
4. Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan.

B. Prosedur Penelitian

1. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan guru menyusun rencana kegiatan harian (RKH) dan (RPP), menyiapkan alat peraga, membuat pedoman observasi untuk guru dalam mengajarkan mengenal konsep angka 1-10 melalui bermain roda angka pada anak yang akan dilakukan pada kegiatan pembukaan dengan 2 kali pertemuan, serta pedoman observasi untuk anak untuk menilai kemampuannya dalam mengenal konsep angka 1-10.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan penelitian dengan pedoman pada (RKH) Rencana Kegiatan Harian, Meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 melalui bermain roda angka.

Tabel 1 (dilaksanakan 2 kali pertemuan)

No	Uraian Kegiatan Pembukaan	Alokasi Waktu
1	Awal Guru menenangkan anak dan membagi dua kelompok Guru mengajak anak-anak bermain tepuk berhitung Guru mengadakan Tanya jawab tentang konsep angka 1-10 Guru memperkenalkan lagu baru "Ayo Berhitung".	5 menit
2	Inti Guru menerangkan konsep angka 1-10 Guru menerangkan tentang permainan roda angka dan cara bermain roda angka Guru meminta anak untuk maju dan mencoba bermain roda angka secara bergantian Guru meminta anak-anak bermain roda angka dengan berbagai teknik permainan yang berbeda yang telah di siapkan	15 menit
3	Penutup Guru mengadakan observasi/menilai kemampuan anak	10 menit

3. Tahap Observasi

Mengamati berbagai kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan fokus masalah yaitu berdasarkan pedoman observasi terhadap proses dan hasil pembelajaran serta mendokumentasikan hasil kerja anak, dengan alat yang telah disusun.

4. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan secara terus menerus untuk mengkaji terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam pencapaian tujuan sementara dan menentukan tindak lanjut dalam rangka mencapai tujuan akhir yang mungkin ditetapkan dalam rangka pencapaian berbagai tujuan sementara lainnya. Setelah menganalisa hasil yang diperoleh dalam observasi, kemudian melakukan refleksi apakah dengan kegiatan mengenal konsep angka melalui bermain roda angka dikelompok A TK IDHATA UNESA sudah meningkat. Dengan ketentuan apabila telah memenuhi beberapa

syarat keberhasilan sebagai berikut: 75% dari 25 anak menguasai 100% dari nilai mengenal konsep angka.

Dari hasil yang telah dicapai, jikabelum mencapai target yang ditentukan maka diperlukan tindak lanjut berupa siklus berikutnya (siklus II).

C. Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada Semester I pada akhir tahun pelajaran 2012-2013 yaitu pada bulan September sampai dengan November 2012 bertempat di TK Idhata UNESA, dengan subjek penelitian adalah terdiri dari 25 anak, yang terdiri dari 13 anak perempuan dan 12 anak laki-laki, Peneliti adalah pengajar pada sekolah tersebut.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah anak, untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas anak dalam proses belajar mengajar.

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari : Teknik observasi, dan teknik dokumentasi.

1. Teknik

a. Teknik Observasi

Dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas dalam PBM, guru dan anak dalam mengenal konsep angka 1-10 melalui bermain roda angka. Hasil observasi digunakan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran di siklus selanjutnya, Serta kemampuan anak dalam mengenal konsep angka. Adapun yang diobservasi adalah: 1) Observasi aktifitas guru, 2) Observasi aktifitas anak, 3) Observasi perkembangan kemampuan anak.

b. Teknik dokumentasi

Digunakan untuk mendokumentasikan data tentang proses pembelajaran yang menggambarkan langkah-langkah konkrit yang dipraktikkan guru dalam proses pembelajaran. Dokumen yang dimaksudkan adalah foto, RKM dan RKH anak saat kegiatan pembelajaran mengenal konsep angka dengan media roda angka.

2. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

a. Lembar observasi kemampuan mengenal konsep angka

Lembar observasi berupa pemahaman konsep angka yang di kerjakan pada setiap siklusnya. Hasil

belajar yang digunakan pada siklus untuk menilai pencapaian perkembangan mengenal konsep angka 1-10.

b. Lembar observasi aktifitas guru

Lembar Observasi aktifitas guru dalam mengenalkan konsep angka didasarkan pada definisi observasi, yang digunakan untuk menilai pencapaian perkembangan pada setiap siklus.

Tabel 2 Lembar observasi aktivitas guru

No	Aktifitas Guru	1	2	3	4	Kriteria penilaian
1	Guru menenagkan anak, duduk membuat lingkaran					
2	Guru mengajak anak menyanyi lagu ayo berhitung					
3	Guru melaksanakan apersepsi sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran					
4	Guru mengenalkan media yang digunakan					
5	Guru mendemonstrasikan aturan main					
6	Guru menunjuk satu kelompok mendemonstrasikan cara bermain roda angka secara bergantian					
7	Guru mengajak anak-anak bermain tepuk berhitung					
8	Guru memberirecalling pada anak-anak					
9	Guru memberikan tindak lanjut untuk mempraktekkan di rumah					

c. Lembar observasi aktifitas anak

Tabel 3. Lembar Observasi Aktivitas Anak

No	Aktivitas anak	1	2	3	4	Kriteria penilaian
1	Anak melakukan perintah guru untuk duduk tenang dan duduk melingkar					
2	Anak menyanyi lagu ayo berhitung					
3	Anak mendengar penjelasan guru					
4	Anak memperhatikan media yang digunakan					
5	Anak maju mendemonstrasikan cara main					
6	Anak mendengarkan aturan main					

7	Anak bermain tepuk berhitung					
8	Anak menyebutkan kegiatan yang dilakukan					
9	Anak mempraktekkan di rumah					

Lembar Observasi aktifitas anak dalam mengenal konsep angka didasarkan pada definisi observasi yang digunakan. Definisi observasi mengenal konsep angka adalah observasi yang diperoleh anak dalam siklus untuk menilai pencapaian perkembangan mengenal konsep angka 1-10.

F. Teknik Analisa Data

Untuk mengetahui keefektifan kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Ada dua jenis data yang dapat digunakan yaitu: 1) Secara kuantitatif (nilai siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini menggunakan analisis deskriptif, yaitu: mencari nilai rerata, persentase keberhasilan belajar. 2) Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi anak tentang tingkat pemahaman tentang materi pelajaran (kognitif), aktivitas anak mengikuti pembelajaran, kepercayaan diri, motivasi belajar yang dapat dianalisis secara kualitatif.

Data yang dihasilkan dalam pengamatan atau observasi akan dianalisis dan diolah dengan menggunakan rumus sederhana. Untuk perhitungan persentase dengan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Target ketuntasannya adalah 75% dari 25 anak menguasai 100% target. (Sudijono, 2007:43)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh dari tindakan yang dilakukan melalui beberapa tahapan yang terdapat pada siklus I dan siklus II. Hasil penelitian ini berupa hasil penilaian terhadap evaluasi yang dilakukan melalui pengamatan oleh peneliti tentang "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Angka 1-10 Melalui Bermain Roda Angka Kelompok A di TK IDHATA UNESA".

Penelitian ini menggunakan analisa data kualitatif dalam menganalisa aktifitas guru dan anak, serta analisis data kuantitatif dalam menganalisa hasil belajar dan respon dari teman sejawat. Dalam pelaksanaan penelitian ini dengan menggunakan 2 siklus, setiap siklus melalui beberapa tahapan yaitu pertemuan 1 dan pertemuan 2, serta dikenakan perlakuan yang berbeda dengan perubahan yang ingin dicapai seperti yang telah direncanakan dalam factor yang ingin diteliti.

Berdasarkan penelitian dan pengamatan yang dilakukan dengan teman sejawat di kelas melalui proses refleksi ditetapkan bahwa meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 akan ditingkatkan melalui kegiatan bermain roda angka.

Setiap siklus penelitian ini terdiri dari 4 tahap, yaitu 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi, 4) Refleksi.

Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan siklus I pertemuan I dilakukan dengan menganalisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak dalam pembelajaran, membuat rencana pembelajaran yang mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam PTK, menyiapkan media roda angka, kartu angka, dan biji-bijian, sarana pendukung serta membuat instrument yang digunakan dalam siklus PTK.

Penyiapan perangkat pembelajaran terdiri atas penyusunan skenario pembelajaran yang tertuang dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang dibuat oleh guru setiap hari, media pembelajaran dan materi pembelajaran. Skenario pembelajaran disusun dengan memuat langkah atau kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 melalui kegiatan bermain roda angka. Untuk instrument penelitian terdiri atas lembar pengamatan aktifitas guru dan anak.

b. Pelaksanaan

1) Pertemuan I

Pelaksanaan dalam menggunakan media roda angka pada siklus I, dilaksanakan pada tanggal 3 September 2012 berlangsung dalam dua kali pertemuan (2 x 30 menit) pembelajaran diikuti 25 anak kelompok A yang terdiri dari 13 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Dalam pelaksanaan pembelajaran mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.

Pada kegiatan awal guru mempersiapkan media berupa roda angka, kartu angka dan biji-bijian, kemudian mengajak anak-anak untuk bernyanyi dan bermain tepuk berhitung 1-10 dengan urut.

Guru mulai menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam kelompok. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: Guru membagi biji-bijian pada anak-anak untuk bermain roda angka dengan kegiatan membilang dan menunjuk benda 1-10; Guru membagi lembar LKA pada anak-anak untuk kegiatan menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10; Guru membagi kartu angka pada anak-anak untuk kegiatan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.

Adapun langkah-langkah pelaksanaannya dalam pembelajaran media roda angka adalah sebagai berikut:

Guru menenangkan anak dengan bermain tepuk kemudian membagi 3 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 8-9 anak, kemudian guru mempersiapkan media yang akan digunakan dalam permainan. Guru mulai menjelaskan aturan permainannya, agar anak termotivasi mengikuti kegiatan dengan baik dan benar. Guru mengenalkan angka 1-10 dengan memutar roda angka, kemudian menunjuk salah satu kelompok untuk maju dan melakukan permainan mengenal konsep angka 1-10 dengan media roda angka. Guru mulai memotivasi, membimbing dan mengawasi anak-anak dalam permainan roda angka. Guru memberi kesempatan pada kelompok lain untuk mencoba secara bergantian. Setelah itu guru mulai mengevaluasi semua kelompok dalam permainan roda angka, memberikan reward dan pujian pada tiap kelompok yang telah berhasil melakukan permainan dengan baik dan benar.

2) Pertemuan II

Pada pertemuan II siklus I dilaksanakan pada tanggal 5 september 2012 dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ada beberapa perbedaan dengan pertemuan pertama, dengan harapan anak lebih termotivasi dan konsentrasi

dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Langkah-langkah yang akan dilakukan guru adalah: mengajak anak bernyanyi aku pandai berhitung dan bermain tepuk berhitung 1-10. Kemudian guru memulai pembelajaran dengan menggunakan media roda angka, adapun langkah-langkah pembelajaran sebagaimana pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan I. Dengan harapan agar anak lebih semangat, termotivasi dan tidak jenuh, ketika melakukan kegiatan mengenal konsep angka 1-10 dengan bermain roda angka akan lebih meningkat.

c. Pengamatan

Dalam tahap observasi peneliti melakukan pengamatan dengan teman sejawat guru kelas A2 TK IDHATA UNESA. Dari hasil observasi pertemuan I dan pertemuan II, seperti yang terdapat pada tabel-tabel di bawah ini.

Penggunaan media roda angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 pada pelaksanaan pertemuan I dan pertemuan II, dapat dikatakan cukup berhasil. Hal itu dapat diketahui dari indikasi keberhasilan dalam menggunakan media roda angka tersebut, yaitu pada saat guru menunjukkan dan menggunakan media roda angka. Anak-anak sangat antusias dan saling berebut ingin bermain duluan, mereka lebih aktif dan termotivasi sehingga perhatiannya lebih terfokus ketika mengikuti pembelajaran mengenal konsep angka 1-10, dengan demikian lebih mudah bagi guru untuk membimbing mereka dalam mengenal konsep angka 1-10 dengan baik dan benar.

Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran, anak dapat membilang dan menunjuk benda sampai 10, menunjuk urutan benda sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda. Namun ada beberapa anak yang masih kebingungan ketika membilang angkanya, mengurutkan angka, hal ini disebabkan anak tersebut belum tahu konsep angka.

Dari hasil pengamatan diperoleh hasil observasi yang terdapat pada tabel-tabel di ini:

Tabel 4 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I

No	Kegiatan yang diamati	Penilaian skor				Jumlah
		1	2	3	4	
A	Kegiatan Awal					
1	Guru menenangkan anak, duduk membuat lingkaran			√		3
2	Guru mengajak anak menyanyi lagu ayo berhitung			√		3
3	Guru melaksanakan apersepsi sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran			√		3
B	Kegiatan inti					
1	Guru mengenalkan media yang akan digunakan		√			2
2	Guru mendemonstrasikan aturan mainnya		√			3
3	Guru menunjuk satu kelompok untuk mendemonstrasikan cara bermain media roda angka secara bergantian		√			2
C	Kegiatan Akhir					
1	Mengajak anak-anak bermain tepuk berhitung 1-10			√		2
2	Memberikan recalling pada anak-anak			√		3
3	Guru memberikan tindak lanjut untuk mempraktekkan di rumah, persiapan pulang berdoa		√			2
Jumlah			8	15		23
Persentase			22,3%	41,7%		64%

Kriteria penilaian

Guru mengenalkan media roda angka

☆ : Guru tidak mengenalkan media roda angka

☆☆ : Guru mengenalkan media roda angka suara dan keterangannya belum jelas

☆☆☆ : Guru mengenalkan media roda angka tetapi keterangannya belum jelas

☆☆☆☆ : Guru mengenalkan media roda angka dengan benar

Dari tabel diatas, dapat diketahui presentase dengan rumus sebagai berikut:

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

Jumlah keseluruhan adalah : 23 :

$$P = \frac{23}{36} \times 100\% = 64\%$$

Kriteria Penilaian Aktifitas anak

- Anak memperhatikan media yang akan digunakan
- ☆ : Anak tidak mau memperhatikan media yang akan digunakan
- ☆☆ : Anak memperhatikan media yang akan digunakan tetapi sambil berjalan-jalan
- ☆☆☆ : Anak memperhatikan media yang akan digunakan sambil bercanda dengan teman
- ☆☆☆☆ : Anak memperhatikan media yang digunakan dengan baik

Dari tabel diatas, dapat diketahui presentase sebagai berikut :

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

Jumlah keseluruhan aktifitas anak adalah : 527

$$P = \frac{527}{900} \times 100\% = 58\%$$

Tabel 6 Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus I

No	Kegiatan yang diamati	Penilaian skor				Jml
		1	2	3	4	
A Kegiatan Awal						
1	Menenangkan anak, duduk membuat lingkaran			√		3
2	Mengajak anak menyanyi lagu ayo berhitung				√	4
3	Melaksanakan apersepsi sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran			√		3
B Kegiatan inti						
1	Guru mengenalkan media yang akan digunakan		√			2
2	Guru mendemonstrasikan aturan mainnya			√		3
3	Guru menunjuk satu kelompok untuk mendemonstrasikan cara bermain media roda angka secara bergantian		√			2
C Kegiatan Akhir						
1	Mengajak anak –anak bermain tepuk berhitung 1-10		√			2
2	Memberikan recalling pada anak-anak			√		3
3	Guru memberikan tindak lanjut untuk mempraktekkan di rumah, persiapan pulang berdoa				√	4
Jumlah			6	12	8	26
Persentase			17%	33%	22%	72%

Dari tabel di atas, dapat diketahui presentase sebagai berikut:

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

Jumlah keseluruhan aktivitas guru adalah 26 :

$$P = \frac{26}{36} \times 100\% = 72\%$$

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa, anak yang tuntas belajar adalah 14 sehingga dalam presentase adalah:

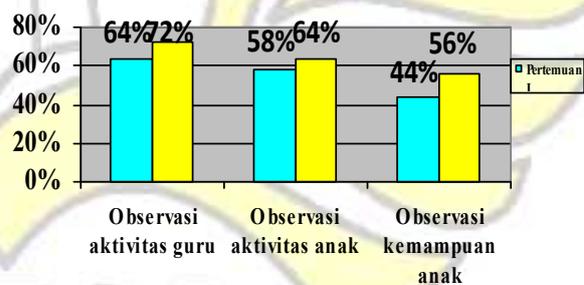
$$P = \frac{14}{25} \times 100\% = 56\%$$

Sehingga hasil dari perkembangan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 pada siklus I dapat dilihat dan diketahui dari tabel dibawah ini.

Tabel 7 Hasil Observasi Siklus I

No	Uraian	Hasil Dalam Presentase	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Hasil observasi aktivitas guru	64%	72%
2	Hasil observasi aktivitas anak	58%	64%
3	Hasil observasi kemampuan anak	44%	56%

Grafik 4.1 Hasil Observasi Siklus I



Dari tabel dan grafik diatas dapat dijelaskan bahwa hasil observasi aktivitas guru ada peningkatan dari pertemuan I sebesar 64% menjadi 72%. Begitu pula aktivitas anak meningkat dari 58% menjadi 64%. Dan pada peningkatan kemampuan anak yang tuntas belajar adalah 11 anak dari 25 anak atau sekitar 44% meningkat menjadi 56% atau 14 anak dari 25 anak adalah tuntas dalam proses pembelajaran.

Pada dasarnya anak sangat aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, tetapi ada beberapa anak yang masih kurang berhasil nilai skornya masih rendah, berdasarkan hal itu maka pelaksanaan

penggunaan media roda angka masih perlu ditingkatkan lagi, yaitu dengan melaksanakan tindakan ke II.

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan deskripsi hasil dari tindakan I, maka dapat dijelaskan hal-hal sebagai berikut:

Dari hasil observasi dengan teman sejawat, maka dapat diketahui penggunaan media roda angka dalam proses pembelajaran mengenal konsep angka pada anak, terlihat anak menjadi lebih aktif, antusias dan termotivasi dalam kegiatan mengenal konsep angka. Tetapi meskipun demikian masih ada beberapa anak yang diam atau kelihatan belum aktif. Yaitu 14 anak dari 25 anak atau 56% anak belum dapat mengenal konsep angka 1-10 dengan baik, dan 11 anak dari 25 anak atau 44% anak dapat mengenal konsep angka 1-10. Pada tabel 4.1 dan 4.4 pada aktivitas guru tergambar jelas bahwa hasil pengamatan *2 (tidak) dengan kategori cukup, yakni masih terdapat 8 (delapan) aspek menjelaskan pengamatan yang masih memperoleh hasil *2 diantaranya adalah :

1. Lembar observasi aktifitas guru terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki yaitu:

(a) Dalam mengenalkan penjelasan media roda angka kurang jelas dan saat menjelaskan intonasi suara dan ekspresi wajah kurang bersemangat. (b) Guru dalam mendemonstrasikan kurang terinci langkah-langkahnya. (c) Dalam memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba dan maju ke depan mendemonstrasikan media roda angka masih belum merata. (d) Dalam memberikan tindak lanjut perintahnya kurang jelas yang diberikan tentang konsep angka yang telah diterangkan dalam hal ini guru kurang memperhatikan anak dalam menjawab pertanyaan yang diajukan.

Maka pelaksanaan dalam menggunakan media roda angka berikutnya berfokus pada mengkondisikan anak saat bermain roda angka.

2. Lembar observasi aktifitas anak terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki yaitu:

Berdasarkan tabel 4.2 dan tabel 4.5 pada aktifitas anak 9 aspek yang memperoleh skor 2 dalam kategori cukup, diantaranya; (1) membilang dan menunjuk benda

sampai 10 masih belum benar, karena anak kurang memperhatikan saat diterangkan (2) memperhatikan media roda angka yang di tunjukkan guru, karena anak berebut ingin duluan (3) mendengar penjelasan guru tentang kegiatan yang disampaikan, intonasi suara dan ekspresi wajah yang kurang bersemangat sehingga anak asyik bermain sendiri (4) menjawab pertanyaan guru anak masih bingung belum paham pertanyaan dari guru (5) maju kedepan, mendemonstrasikan media roda angka anak masih kesulitan mengurutkan dan menunjuk angka 1-10 dengan benda.

3. Lembar observasi capaian perkembangan kemampuan anak terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki yaitu:

Berdasarkan tabel 4.3 dan 4.6 perkembangan pemahaman anak menunjukkan sekitar 11 anak dari 25 anak yang hadir atau 44% anak yang masih belum mampu mencapai rata-rata prosentase tingkat capaian observasi kemampuan anak yang sebagaimana yang diharapkan. Secara keseluruhan tingkat capaian observasi kemampuan anak siklus 1 pertemuan 1 mencapai 44% dan siklus pertemuan 2 mencapai 56% dan apabila hasil tersebut dikonservasikan dengan pedoman penyekoran, akan hasil rata-rata prosentase tersebut dapat dikatakan masih belum mencapai keberhasilan yang diharapkan, yakni 85% dari anak yang hadir atau 14 anak yang mampu menguasai kemampuan anak menggunakan metode mengenal konsep angka dengan media roda angka dengan memperoleh bintang 3 (☆☆☆) dengan kategori baik.

Dengan demikian dikatakan bahwa tingkat capaian perkembangan konsep angka anak masih belum meningkat secara maksimal, sehingga memerlukan perlakuan ulang pada siklus berikutnya.

Hal ini disebabkan karena kemampuan guru dalam mengkondisikan anak secara baik masih kurang, ketika menggunakan roda angka, guru masih kurang dalam menjelaskan aturan main dalam permainan media roda angka, sehingga anak saling berebut tidak konsentrasi, maka penggunaan metode berikutnya berfokus pada mengkondisikan dan memberikan motivasi serta pujian saat anak melakukan permainan roda angka, yaitu pelaksanaan pada siklus II.

Dalam siklus II diharapkan menjadi lebih baik yaitu :

- a. Memberikan motivasi agar anak lebih interaktif dan kreatif dalam menggunakan media roda angka dalam pembelajaran mengenal konsep angka 1-10 dikelompok A TK IDHATA UNESA Surabaya.
- b. Memberikan bimbingan belajar dan pengawasan pada anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal konsep angka 1-10 dengan memaksimalkan penggunaan media roda angka.

Siklus II

a. Perencanaan

Pada dasarnya perencanaan penggunaan media roda angka pada tindakan ke II ini merupakan kelanjutan perbaikan dari refleksi tindakan I. Peneliti dan teman sejawat mengadakan diskusi untuk membahas media roda angka dalam pembelajaran mengenal konsep angka 1-10. Hasil diskusi selanjutnya ditetapkan sebagai rancangan dalam penggunaan media roda angka dalam pembelajaran mengenal konsep angka 1-10 dikelompok A. Tindakan II diharapkan dapat mengaktifkan penggunaan media sehingga dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan.

Pada tahap perencanaan diawali dengan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 melalui bermain roda angka. Adapun indikator yang digunakan pada siklus II adalah :

- 1) Membilang dan menunjuk benda sampai 10.
- 2) Menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10.
- 3) Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda. Adapun hal-hal yang perlu dipertahankan pada proses pembelajaran siklus I yang dianggap sebagai kekuatan untuk siklus berikutnya adalah 1) Guru melaksanakan rencana tindakansesuai RKHyang telah disusun berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya. 2) Mengkondisikan anak untuk duduk tenang dan melingkar dikarpet. Adapun rencana penerapan media roda angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 pada anak kelompok A di TK IDHATA UNESA Surabaya. Berdasarkan hasil ka endapat diatasi drefleksi pada siklus I yang belum mencapai keberhasilan pada aktifitas guru maka dapat diatasi dengan 1) Guru harus mampu mengkondisikan anak dengan baik, agar anak dapat mengikuti proses pembelajaran. 2) Guru suaranya harus keras, dalam menjelaskan aturan permainannya, agar anak lebih jelas dalam memainkan roda angka. 3) Dalam memberikan kesempatan maju harus rata, agar semua anak dapat mencobanya. 4) Guru harus

jelas dalam memberikan tindak lanjut pada anak, agar anak dapat mencoba di rumah.

Sedangkan hasil refleksi siklus I belum mencapai keberhasilan pada aktifitas anak, maka dapat diatasi dengan. a) Media roda angka harus lebih menarik warnanya dan angka-angkanya lebih besar sehingga anak senang dan mau mengikuti kegiatan itu. b) Sebelum mengenalkan atau mendemonstrasikan aturan main dan cara bermainnya sebaiknya dijelaskan terlebih dahulu, agar anak-anak tidak merasa kesulitan ketika akan memainkannya.

b. Pelaksanaan

1. Pertemuan I

Pelaksanaan penggunaan media roda angka pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 10 September 2012 berlangsung dalam satu kali pertemuan (2 x 30 menit). Pada pertemuan ini guru mengadakan tanya jawab kegiatan yang ada dirumah, mandi berapa kali sehari, gosok gigi dan makan berapa kali sehari. Kemudian mengajak menyanyi lagu Ayo berhitung.

Kemudian guru membimbing anak untuk mengenal angka melalui permainan roda angka. Adapun proses pembelajarannya adalah sebagai berikut: 1) Guru mengkondisikan anak dengan membagi tiga kelompok tiap kelompok terdiri dari 8-9 anak dengan tugas yang berbeda. 2) guru mempersiapkan media yang akan dipakai. 3) guru menjelaskan aturan mainnya agar semua berjalan lebih baik. 4) Guru menerangkan tentang angka 1-10 dengan kartu angka dan biji-bijian 5) Guru menunjuk satu kelompok untuk mencoba bermain dengan media roda angka. 6) Guru mengawasi, membimbing dan memotivasi ketika anak-anak bermain roda angka. 8) Guru memberikan kesempatan kepada kelompok yang lain untuk bermain roda angka. 9) Guru memberikan pujian untuk anak yang sudah berhasil menyelesaikan permainan itu. 10) Guru mengadakan evaluasi untuk semua kelompok dengan mengadakan tanya jawab.

2. Pertemuan II

Pelaksanaan penggunaan media roda angka pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 12 September 2012 di kelompok A TK IDHATA UNESA Surabaya dengan jumlah 25 anak yang terdiri dari anak 13 anak perempuan dan 12 anak laki-laki, berlangsung dalam satu kali pertemuan

(2 x 30 menit) dengan tema : Lingkungan dan Sub Tema : Lingkungan Keluarga. Pada kegiatan awal guru mengadakan percakapan tentang yang berhubungan dengan tema yaitu tentang anggota keluarga, guru memperlihatkan gambar anggota keluarga, guru mengadakan tanya jawab dengan anak.

Selanjutnya pada kegiatan inti guru mengenalkan media roda angka, mengenalkan konsep angka. Adapun proses pembelajarannya adalah : Guru menenangkan anak dengan bermain tepuk berhitung kemudian membagi 3 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 8-9 anak, kemudian guru mempersiapkan media yang akan digunakan dalam permainan. Guru mulai menjelaskan aturan permainannya, agar anak termotivasi mengikuti kegiatan dengan baik dan benar. Guru mengenalkan angka 1-10 dengan memutar roda angka, kemudian menunjuk salah satu kelompok untuk maju dan melakukan permainan mengenal konsep angka 1-10 dengan media roda angka. Guru mulai memotivasi, membimbing dan mengawasi anak-anak dalam permainan roda angka. Guru memberi kesempatan pada kelompok lain untuk mencoba secara bergantian. Setelah itu guru mulai mengevaluasi semua kelompok dalam permainan roda angka, memberikan reward dan pujian pada tiap kelompok yang telah berhasil melakukan permainan dengan baik dan benar.

c. Pengamatan

Hasil tindakan/observasi hasil tindakan II merupakan pengamatan yang dilakukan peneliti dalam meneliti kegiatan yang dilakukan anak kelompok A yaitu penggunaan media roda angka. Pada tindakan kedua ini banyak kemajuannya karena anak lebih bersemangat, antusias dan tidak ada yang saling berebut, anak lebih tertib. Anak kelihatan sangat senang dengan permainan roda angka. Bagi anak yang mengalami kesulitan dan ketinggalan mereka kelihatan mulai bersemangat, walaupun dengan bimbingan guru, mereka ingin berusaha mencoba dan mencoba lagi sampai berhasil.

Kegiatan ini dilakukan berulang-ulang dengan harapan agar anak yang kemampuan mengenal konsep angka 1-10 lambat dapat teratasi. Sehingga kemampuan mengenal konsep angka 1-

10 anak dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari lembar observasi pada tabel-tabel berikut:

Tabel 8 Lembar Observasi Aktivitas Guru pertemuan II Siklus II

No	Kegiatan yang diamati	Penilaian skor				Jumlah
		1	2	3	4	
A Kegiatan Awal						
1	Menenangkan anak, duduk membuat lingkaran				√	3
2	Mengajak anak menyanyi lagu ayo berhitung				√	4
3	Melaksanakan apersepsi sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran			√		3
B Kegiatan inti						
1	Mendemonstrasikan cara menggunakan media roda angka serta alat bantu media roda angka				√	2
2	Menunjuk satu kelompok untuk mendemonstrasikan cara main media roda angka secara bergantian				√	3
3	Meningkatkan Kemampuan anak membilang dan menunjuk benda 1-10, menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda			√		2
C Kegiatan Akhir						
1	Mengajak anak – anak bermain tepuk berhitung 1-10				√	2
2	Memberikan recalling pada anak-anak			√		3
3	Guru memberikan tindak lanjut untuk mempraktekkan dirumah, persiapan pulang berdoa				√	4
Jumlah				9	24	33
Persentase				25%	67%	92%

Dari tabel di atas, dapat diketahui presentase sebagai berikut:

Jumlah keseluruhan aktivitas guru adalah 33

$$P = \frac{33}{36} \times 100\% = 92\%$$

Tabel 4.8. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus II

No	Kegiatan yang diamati	Penilaian skor				Jum
		1	2	3	4	
A Kegiatan Awal						
1	Guru menenangkan anak, duduk membuat lingkaran			√		3
2	Guru mengajak anak menyanyi lagu ayo berhitung				√	4
3	Guru melaksanakan apersepsi sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran			√		3
B Kegiatan inti						
1	Guru mengenalkan media yang digunakan				√	2
2	Guru mendemonstrasikan aturan main			√		3
3	Guru menunjuk satu kelompok mendemonstrasika cara bermain roda angka			√		2
C Kegiatan Akhir						
1	Guru mengajak anak-anak bermain tepuk berhitung 1-10				√	2
2	Guru memberikan recalling pada anak-anak			√		3
3	Guru memberikan tindak lanjut untuk mempraktekkan dirumah, persiapan pulang berdoa				√	4
Jumlah				15	16	31
Persentase				4,3%	4,4%	86%

Dari tabel di atas, dapat diketahui presentase sebagai berikut:

Jumlah keseluruhan aktivitas guru adalah 26 :

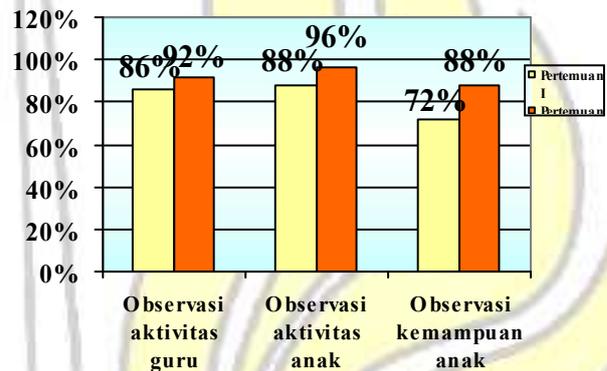
$$P = \frac{31}{36} \times 100\% = 86\%$$

hasil dari perkembangan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 pada siklus I dapat dilihat dan diketahui dari tabel dibawah ini.

Tabel 8 Hasil Observasi siklus II

No	Uraian	Hasil Dalam Presentase	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Hasil observasi aktivitas guru	86%	92%
2	Hasil observasi aktivitas anak	88%	96%
3	Hasil observasi kemampuan anak	72%	88%

Grafik 2 Hasil Observasi Siklus II



Berdasarkan tabel dan grafik diatas, maka diperoleh nilai kemampuan mengenal konsep angka 1-10 anak meningkat mulai dari pertemuan I dan II, terlihat pada siklus II adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 pada anak-anak yaitu dari 18 anak menjadi 23 anak dari jumlah 25 anak atau 72% menjadi 88% ini berarti bahwa pada siklus II terjadi peningkatan yang lebih baik.

Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi adanya peningkatan kemampuan guru dalam proses pembelajaran menggunakan media roda angka sehingga memotivasi anak untuk belajar lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.

d. Refleksi

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat pada hasil observasi kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan I dan II. Menurut teman sejawat, pemanfaatan media yang maksimal sudah langsung diterapkan oleh siswa atau subyek, sehingga tingkat konsentrasi meningkat. Dilihat dari tabel perolehan skor pada siklus II, ternyata 22 anak atau 88% mencapai ketuntasan belajar, ini berarti dalam penelitian telah mencapai tingkat keberhasilan maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media roda angka untuk meningkatkan kemampuan Mengenal konsep angka 1-10 pada kelompok A TK IDHATA UNESA telah berhasil dengan baik.

B. Pembahasan

1. Pembahasan

Berdasarkan hasil data penelitian pada tindakan I dapat diamati bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuannya setelah diadakan tindakan I.

Pada siklus I dapat diamati pada proses pembelajaran dalam penggunaan media roda angka yaitu ketika guru mengajak anak bermain media roda angka, anak sangat bersemangat dan antusias sekali, hal ini dapat dilihat dari minat mereka ketika belajar mengenal konsep angka 1-10 yang biasanya tidak bersemangat atau tidak bisa setelah di coba maju kedepan bisa dan lebih bersemangat, meskipun demikian ada beberapa anak yang masih keliru baik dalam membilang atau mengurutkan angka 1-10. Pada siklus II dapat dilihat adanya peningkatan yang terjadi yaitu setelah guru memotivasi anak dalam penggunaan media roda angka dengan berbagai macam permainan sehingga anak-anak yang sudah mempunyai kemampuan lebih dalam mengenal konsep angka 1-10 membilang dan menunjuk benda sampai 10, menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda dapat memotivasi teman-temannya yang memang masih kurang atau lambat dalam mengenal konsep angka 1-10 agar mereka lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan ini dengan mudah. Sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Terkait pada siklus I dan siklus II yaitu pembelajaran mengenal konsep angka 1-10 melalui bermain roda angka maka kemampuan anak dalam mengenal konsep angka 1-10 meningkat hal itu disebabkan, karena pembelajaran dilakukan dengan bermain yang menyenangkan sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh: Hartley, Fark dan Goldenson dalam Moeslichatoen (1996:9.5) yaitu: Menyempurnakan ketrampilan ketrampilan yang dipelajari

Menurut M. Solehuddin (1996:5.4) bermain adalah : kegiatan yang dilakukan secara voluntir, spontan, terfokus pada proses, menyenangkan, aktif, dan fleksibel.

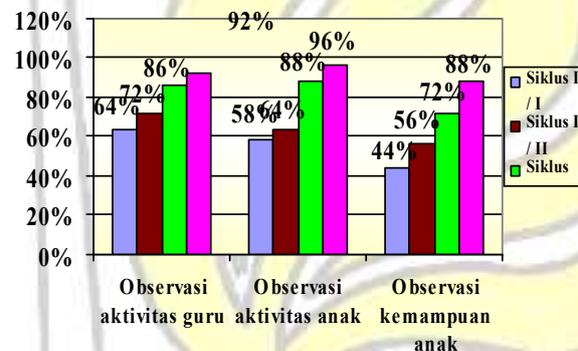
Adapun tabel perbandingan antara siklus I dan siklus II dapat diketahui sebagai berikut.

Tabel 8 Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

No	Uraian	Siklus I / Pertemuan		Siklus II / Pertemuan	
		I / %	II / %	I / %	II / %
1	Hasil observasi aktivitas guru	64%	72%	86%	92%
2	Hasil observasi aktivitas anak	58%	64%	88%	96%
3	Hasil observasi Kemampuan mengenal konsep angka 1-10 anak	44%	56%	72%	88%

Adapun dalam grafik dapat dilihat peningkatan presentasi sebagaimana berikut:

Grafik 4 Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II



Pada grafik menunjukkan presentasi peningkatan kemampuan pada siklus II. Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media roda angka pada tindakan II dapat dikatakan berhasil.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penggunaan media roda angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 anak kelompok A TK IDHATA UNESA. Karena anak mengalami peningkatan kemampuan pada setiap tindakan yang berarti juga meningkatkan kemampuan.mengenal konsep angka 1-10.
2. Berdasarkan analisa data pada siklus pertama dan kedua dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 melalui bermain roda angka

dikelompok A TK IDHATA UNESA adalah sebagai berikut:

Aktivitas guru dan aktivitas anak dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I aktivitas guru dan anak masih ada kendala, ada yang belum berhasil dan belum tuntas. Setelah adanya siklus II tindakan II maka ada perbaikan baik aktivitas guru maupun aktivitas anak yang terkait dengan proses pembelajaran dengan menggunakan media dan alat bantu media yang mendukung, sehingga kemampuan anak dalam mengenal konsep angka meningkat dan dikatakan berhasil dengan baik.

B. Saran

Media roda angka dengan warna primer dan bentuk yang menarik anak, sehingga anak mau mengikuti kegiatan mengenal konsep angka dan dapat digunakan oleh guru maupun orang tua sebagai media yang efektif dalam kegiatan pembelajaran mengenal konsep angka 1-10.

Berdasarkan pengalaman memanfaatkan media roda angka dalam pembelajaran mengenal konsep angka, bentuk permainan yang menarik telah memperoleh hasil yang baik. Peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Hendaknya guru menjelaskan cara dan aturan main, agar anak lebih mengerti dan mudah memainkannya.
2. Hendaknya dalam proses pembuatannya dibuat sedemikian menarik, warnanya lebih cerah, tulisan angkanya dibuat lebih jelas agar anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan mengenal konsep angka.

DAFTAR PUSTAKA

Agib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di TK*. Bandung: Yrama Widia.

Agib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Yrama Widia.

Arikunto, Suharsini, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bima Aksara.

Depdiknas TK Buku 6, 2007:10).

Depdiknas TK Buku 6, 2007:12).

Depdiknas TK Buku 6, 2007:2).

Depdiknas TK Buku 6, 2007:6).

Depdiknas, 2002. *Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-kanak*. Jakarta.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Gunarti, Winda, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

<http://edukasikompasiana.com/2011/01/01/teoripiagetdanvygotsky>

Masitoh, dkk. 2007. *Pembaruan Pendidikan*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

PKB TK, 1994:10)

Pusat Kurikulum Balitbang, Depdiknas, 2007.

Sadiman, Arief S. Dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pers.

Sentiani, 2005. *Materi Pokok Bermain dan Permainan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

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

Sumber Kurikulum TK, 2004.

Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.

Undang-undang RI, No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 29 Tahun 2003.

Winataputra, Udin S. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yuliani, dkk. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.