

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI
MEDIA KOTAK PINTAR PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI 1 BALONGBESUK KEC.
DIWEK KAB. JOMBANG**

Kenti Puspitasari/Nurul Khotimah, S.Pd.,M.Pd.

(Mahasiswa Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Surabaya. E-mail: kenti01@yahoo.com)

Abstrak

Masa yang paling penting dalam kehidupan anak dimulai sejak lahir hingga mencapai umur 6 tahun, karena masa tersebut kecerdasan anak dibentuk. Pikiran anak yang masih kecil mempunyai kemampuan besar untuk menyerap berbagai pengalaman. Peran pendidik sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak 4-6 tahun dengan melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Berdasarkan data dilapangan dari 12 anak hanya 33% (4) anak yang mampu mengenal lambang bilangan 1-10 dan 67% (8) anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10, ini disebabkan karena anak sulit menerima rangsangan yang diberikan oleh guru. Oleh sebab itu peneliti mencoba menerapkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media kotak pintar dengan tujuan mengetahui penggunaan media kotak pintar dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kel A TK Pertiwi 1 Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang.

Obyek penelitian ini adalah peserta didik kelompok A sejumlah 12 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2012-2013. Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan 2 siklus.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I mencapai prosentase 42% sampai dengan siklus II terjadi peningkatan mencapai prosentase 83%. Menggunakan kotakpintar sampai pada siklus II telah berhasil meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan sebanyak 10 anak yaitu dengan prosentase 83%. Peningkatan ini diperoleh menggunakan kotak pintar yaitu dengan bermain kotak pintar, dengan langkah-langkah pembelajaran yaitu: (1) menyiapkan mediakotak pintar yang akan digunakan; (2) memberikan pertanyaan; (3) memberikan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Kata kunci: Kemampuan mengenal lambang bilangan, kotak pintar, kelompok A.

Abstract

The most important period of child life begins from birth to 6th age because the child intelligence is formed in the period. A young child's mind has great capabilities to absorb various experiences. Educator role is very essential in attempting a potency development of the 4th and 6th children through playing and learning activities.

Based on site data it is only 33% of 12 children, that is, 4 children who are able to know the 1-10 number symbols and 67% (8) unable to identify them. This happens since they are difficult to accept stimulus given by their teacher. Hence, the observer tries to apply the capability of identifying the 1-10 number symbols through the smart box media which is used to know the media utilization in boosting the ability of identifying the 1-10 number symbols to the grade A children of Pertiwi 1 Kindergarten, Balongbesuk, Diwek, Jombang.

The object of observation is 12 grade A children consisting of 6 males and 6 females. The observation was performed in the second semester of 2012/2013 tuition period. It utilizes action research in class by using 2 cycles.

After being observed in the first cycle, it reaches 42%. It raises up to 83% in the second cycle. By using the smart box media in the second cycle, 10 children's abilities in identifying the number symbols can be successfully increased up to 83%. This upgrade is attained by using the smart box namely by playing it with learning phases : (1) to prepare the smart box utilized; (2) to provide questions; (3) to explain the learning activities which will be executed.

Keywords: *the capability of identifying the number symbols, the smart box, group A*

PENDAHULUAN

Masa yang paling penting dalam kehidupan anak di mulai sejak lahir hingga mencapai umur 6 tahun, karena masa tersebut kecerdasan anak dibentuk (Prasetyono, 2007:13). Montessori dalam (Sujiono, 2009:107) mengungkapkan bahwa pikiran anak yang masih kecil mempunyai kemampuan besar untuk menyerap berbagai pengalaman. Selain itu bahwa semakin besar kesempatan anak mengirimkan rangsangan-rangsangan sensorik ke otak, maka semakin berkembang kecerdasannya.

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu, dibutuhkan konsep dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (Nugraha, 2009:4.42).

Masih menurut (Nugraha, 2009:4.42) bahwa peran pendidik (orang tua, guru, dan orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak 4-6 tahun. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan.

Oleh karena manfaat bermain sangat besar, maka bermain digunakan sebagai prinsip dalam pendidikan dan pembelajaran anak. Implikasi dari prinsip ini bahwa pendidik harus menggunakan prinsip bermain sambil belajar dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, menghindari pola skolastik yang kaku di berbagai lembaga pengasuhan anak usia dini sehingga anak akan berkembang dengan optimal. (Aisyah, 2011:1.21)

Selain bermain, penggunaan media yang tepat oleh guru akan berdampak pada ketertarikan anak untuk mengikuti kegiatan. Menurut Zaman & Eliyawati, (2010:2) peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan anak usia dini harus

menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit.

Dalam dunia PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dikenal pula istilah alat permainan edukatif (APE) sebagai media pembelajaran. Sugiarto, (1995) dalam (Zaman & Eliyawati, 2010:21) bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Di TK banyak beragam APE diantaranya adalah media kartu angka, kartu huruf, puzzel, kotak pintar, balok, dsb. Penggunaan APE di TK seringnya hanya digunakan sebagai alat permainan.

Menurut pengamatan Peneliti, penggunaan APE sebagai media di kelompok A TK Pertiwi 1 Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang masih jarang terutama dalam pengenalan lambang bilangan 1-10. Selama ini dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 peneliti hanya menggunakan papan tulis, jari dan Lembar Kerja Anak (LKA) saja. Peneliti belum pernah menggunakan media lain selain media di atas.

Data di lapangan, dari 12 anak hanya 33% (4) anak yang mampu mengenal lambang bilangan dan 67% (8) anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media APE yaitu media kotak pintar.

Menurut Sudono (1995:25) bahwa APE adalah alat yang dapat meningkatkan perkembangan balita anak, alat tersebut berupa: boneka dari kain, balok bangunan besar polos, menara gelang, gantungan bayi, balok ukur polos. Media kotak pintar merupakan pengembangan media dari balok bangunan besar polos yang diberikan simbol lambang bilangan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini. Diharapkan melalui kotak pintar ini dapat membantu anak untuk merangsang kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan menggunakan media Kotak Pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A TK Pertiwi I Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang.

Pada permasalahan penelitian tindakan kelas diatas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui penggunaan media Kotak Pintar dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Pertiwi I Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang.

Adapun manfaat penelitian ini yaitu diharapkan dapat memperbaiki kinerja guru dalam pembelajaran, dapat menjadi acuan dalam penelitian berikutnya guna memperoleh perbandingan sebagai bahan untuk penyempurnaan.

Menurut Depdiknas (2000) Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut lambang bilangan.

Sedangkan menurut Putut Sriwasito, Staf Pengajar Jurusan Matematika FMIPA Universitas Diponegoro menjelaskan bahwa Bilangan adalah satuan dalam sistem matematik yang dapat dioperasikan secara matematik. (http://eprint.undip.ac.id/1939/1/7._Putut_S.W.doc, diakses pada tanggal 16 Mei 2013).

Selain itu pendapat lain mengatakan bahwa bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang. (<http://id.wikipedia.org/wiki/bilangan>, diakses 16 Mei 2013).

Dengan demikian dari ketiga pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa bilangan adalah simbol bilangan yang digunakan untuk pengukuran secara matematika.

Menurut Arsyad (2008:33) bahwa pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (1990:181-183) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan Media Tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan meliputi: proyeksi opaque (tak-tembus pandang), proyeksi overhead, slides, filmstrips.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan meliputi: gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- 3) Audio meliputi: rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge
- 4) Penyajian multimedia meliputi: slide plus suara (tape), multi-image
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan meliputi: film, televisi, video
- 6) Cetak meliputi: buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas (hand-out)
- 7) Permainan meliputi: teka-teki, simulasi, permainan papan.
- 8) Realia meliputi: model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka)

b. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi meliputi: telekonferen, kuliah jarak jauh
- 2) Media berbasis mikroprosesor meliputi: computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, compact (video) disc.

Dari sekian banyak media pembelajaran media kotak pintar tergolong jenis media pembelajaran baru yang sengaja diangkat oleh

peneliti untuk mengetahui keefektifan media tersebut dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Media kotak pintar berbentuk balok yang disetiap sisi terdapat simbol atau lambang bilangan 1-10. Media ini dapat dikatakan sebagai APE. APE menurut Sudono (1995:25) adalah alat yang dapat meningkatkan perkembangan balita anak, alat tersebut berupa : boneka dari kain, balok bangunan besar polos, menara gelang, gantungan bayi, balok ukuran polos. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media kotak pintar merupakan pengembangan dari media APE balok bangunan besar polos.

Menurut Sudono (1995:59) melalui bermain balok kemampuan mengamati maupun ingatan visual anak akan terlatih. Begitupun halnya dengan media kotak pintar, melalui media kotak pintar kemampuan anak mengenal ciri dan bentuk lambang bilangan 1-10 akan terlatih dan akhirnya akan meningkat (memori anak).

Karakteristik media gambar menurut Sadiman (2009:29) adalah sebagai berikut:

- a. Autentik, gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya.
- b. Sederhana, komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
- c. Ukuran relatif, gambar/foto dapat membesarkan atau memperkecil/benda sebenarnya.
- d. Gambar/foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan obyek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
- e. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- f. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagian media yang baik, gambar hendaknya bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media kotak pintar pada anak kelompok A TK Pertiwi I Balongbesuk Kec Diwek Kab Jombang ini dirancang dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suwandi (2011:12), bahwa Penelitian

Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas adalah untuk meningkatkan pertimbangan profesional seseorang itu sendiri dan memberikan pemahaman terhadap bagaimana mencapai tujuan pendidikan yang di inginkan (Winarso, 2008:49). Tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan 1-10 serta membantu memberdayakan peneliti dalam memecahkan masalah pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan 1-10 di TK Pertiwi I Balongbesuk Kec Diwek Kab. Jombang.

Dalam penelitian yang berjudul “Upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. melalui media kotak pintar pada

No	Nama	Menyebutkan urutan bilangan 1-10				Menunjuk Urutan bilangan 1-10				Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ad									
2	Cl									
3	D f									
4	D v									
5	Fr									
6	F b									
7	Frm									
8	Lf									
9	Sls									
10	Sfn									
11	Snt									
12	Wld									

anak kelompok A TK Pertiwi I Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang” Maka peneliti melakukan desain PTK berbentuk siklus-siklus. Menurut Muhadi (2011:69) bahwa satu siklus terdiri atas empat fase, yaitu, 1) fase perencanaan (*planning*), 2) fase pelaksanaan (*action*), 3) fase observasi/pemantauan (*observation*), dan 4) fase refleksi (*reflektion*).

Dalam hal ini peneliti menentukan sasaran atau obyek penelitian adalah anak kelompok A TK Pertiwi I Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang. Tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 12 anak yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 6 anak laki-laki.

Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi I Balongbesuk Kec Diwek Kab Jombang. Dilaksanakan pada semester II bulan Mei- Juli tahun ajaran 2012/2013.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi. Teknik

observasi merupakan teknik yang paling mungkin untuk digunakan pada penelitian anak usia dini. Mengingat usia anak TK yang masih dini. Pada usia ini perubahan-perubahan yang terjadi hanya dapat diketahui melalui pengamatan atau observasi.

Metode observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan adalah meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 2010:199).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan instrumen penelitian untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A. Adapun instrumen observasi kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A disajikan dalam tabel berikut ini

Tabel Instrumen observasi kemampuan kognitif

Berdasarkan metode observasi yang digunakan untuk mengamati perkembangan kemampuan kognitif anak, maka digunakan beberapa kriteria penilaian sebagai berikut:

- a) Dalam menyebutkan bilangan 1-10
 - ★1 = Tidak mampu menyebutkan bilangan 1-10
 - ★2 = Mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru
 - ★3 = Mampu menyebutkan bilangan 1-10 namun masih agak lama dalam menyebut lambang bilangan
 - ★4 = Mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan tepat tanpa bantuan guru
- b) Dalam menunjukan lambang bilangan 1-10
 - ★1 = Tidak mampu menunjuk bilangan 1-10
 - ★2 = Mampu menunjuk bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru
 - ★3 = Mampu menunjuk bilangan 1-10 namun masih agak lama dalam menunjuk lambang bilangan.
 - ★4 = Mampu menunjuk bilangan 1-10 dengan tepat tanpa bantuan guru.

Instumen observasi kemampuan kognitif anak ini digunakan untuk melihat tingkat kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

Selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

f : Jumlah kemampuan yang dicapai
 N : Jumlah kemampuan maksimal

No	Nama	Menyebutkan Urutan bilangan 1-10				Menunjuk urutan bilangan 1-10				Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ad				√				√	T
2	Cl				√				√	T
3	Df				√				√	T
4	Dv				√				√	T
5	Fr				√				√	T
6	Fb				√				√	T
7	Frm				√				√	T
8	Lf				√				√	T
9	Sls		√				√			TT
10	Sfn				√				√	T
11	Snt				√				√	T
12	Wld		√				√			TT
Jml			2	10			2	10		T=10 TT=2
Prosentase (%)			17%	83%			17%	83%		T=83% TT=17%

(Winarsunu, 2002:22)

Setelah data terkumpul kemudian data dianalisis dengan menggunakan teknik analisa *deskriptif-kualitatif* yang dilakukan berdasarkan panduan penilaian di Taman Kanak-Kanak dengan penjelasan sebagai berikut:

- Nilai ★1 diberikan apabila anak tidak mampu menyebutkan bilangan 1-10
- Nilai ★2 diberikan apabila anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru.
- Nilai ★3 diberikan apabila anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 namun masih agak lama
- Nilai ★4 diberikan apabila anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 tanpa bantuan guru

Menurut Arikunto (2010:192) untuk mengetahui keberhasilan dalam menganalisis data, digunakan kriteria sebagai berikut:

- Nilai 1 = kurang, jika rentangnya kurang dari 25%
 Nilai 2 = cukup, jika rentangnya 26% -50%

- Nilai 3 = baik, jika rentangnya 51% -75%
 Nilai 4 = Sangat baik, jika rentangnya 76% - 100%

Menurut Djamarah (dalam Darwati, 2012:31) standar keberhasilan belajar mengajar bisa dianggap sesuai dengan harapan adalah setelah mendapatkan persentasi skor diatas 75%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang diperoleh berupa observasi atau pengamatan kognitif anak pada setiap siklus. Data lembar observasi kognitif anak digunakan untuk mengetahui kemampuan dalam mengenal lambang bilangan 1-0

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus tiap siklus penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, 4) Refleksi.

Dalam tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan bingkai materi atau Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran. Berikutnya, mempersiapkan lembar observasi sebagai pedoman melaksanakan pengamatan, serta mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar yaitu berupa kotak pintar.

Tabel Hasil Pengamatan Kognitif Anak pada siklus 2 pertemuan kedua

Keterangan 1:

- ★1 = Tidak mampu menyebutkan bilangan 1-10
- ★2 = Mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru
- ★3 = Mampu menyebutkan bilangan 1-10 namun masih agak lama dalam menyebutkan lambang bilangan
- ★4 = Mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 tanpa bantuan guru

Keterangan 2:

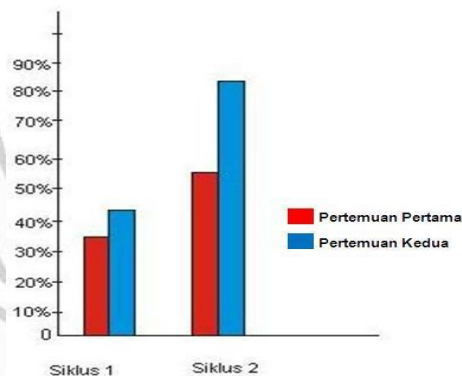
- ★1 = Tidak mampu menunjuk angka 1-10
- ★2 = Mampu menunjuk bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru
- ★3 = Mampu menunjuk bilangan 1-10 namun masih agak lama dalam menyebutkan lambang bilangan
- ★4 = Mampu menunjuk bilangan 1-10 tanpa bantuan guru

Keterangan 3:

- T = Tuntas
- TT = Tidak Tuntas

Setelah perbaikan yang dilaksanakan disiklus 2, terlihat hasil yang menunjukkan peningkatan skor ataupun prosentase yang memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar > dari 75%. Untuk itu, tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya, dengan kata lain siklus sudah bisa dihentikan.

Dari tabel dapat dilihat bahwa ada 2 anak atau individu yang tidak tuntas pada siklus ke 2 ini yaitu no 9 dan 12. Namun dalam hitungan kelas terlihat diperoleh ketuntasan dengan skor kelas sebesar 10 dan prosentase sebesar 83%. Dengan demikian, kemampuan kognitif anak pada siklus ke 2 mengalami peningkatan dan dikategorikan tuntas, mengingat rentang ketuntasan adalah > dari 75%. Adapun peningkatan persentase kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari sajian grafik 4.1.



Dari grafik diatas juga tampak peningkatan prosentase pada kemampuan kognitif pada semua individu, dari grafik tersebut juga dapat dilihat bahwa dari 12 anak, 10 anak yang sudah tuntas dan 2 anak yang tidak tuntas. Namun dalam persentase kelas sudah dikategorikan tuntas, jadi penelitian tindakan kelas pada siklus ke-2 dinyatakan berhasil. Untuk itu, peneliti tidak perlu melanjutkan pada siklus berikutnya.

Dan dari uraian diatas dapat diketahui, bahwa media kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Pertiwi 1 Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang.

Hasil penelitian ini mendukung teori Zaman & Eliyawati (2010) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran (seperti media kotak pintar) dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Telah memperoleh hasil yang memuaskan baik pada aktivitas guru, aktivitas anak serta kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

Maka penelitian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Pertiwi 1 Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang.

Saran

Bahwa penggunaan media kotak pintar ini bisa digunakan sebagai media untuk mengenal lambang bilangan 1-10. Untuk itu, penggunaan media kotak pintar ini bisa dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. Dkk. 2009. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:Universitas Terbuka
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. -Ed.1-14-. Jakarta : Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. -Ed. 1-10-. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2000. *Bermain Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Pendasmen
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Pendasmen
- Darwati. 2012. *Penggunaan Media Kotak Pintar Untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak*
http://eprint.undip.ac.id/1939/1/7._Putut_S.W.doc.bilangan
<http://id.wikipedia.org/wiki/bilangan>.
- Johnson Trevor & Neill Huge. 2010. *Swade Matematika*. Jakarta: Mc Graw Hill
- Kurikulum TK Pertiwi I. 2011. Jombang
- Muhadi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Shira Media
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Napiningsih. 2007. *Aku Pintar Matematika*. Klaten: PT. Intan Pariwara
- Nugraha, Ali. Dkk. 2009. *Kurikulum dan Bahan Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Prasetyono, Dwi. S. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Jogjakarta: Think
- Rohadi, Aisto. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Sadiman, Arif. S. (Dkk). 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Depdikbud
- Sujiono, Nurani, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Suwandi, Samiji. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Yuma pustaka
- Wardani, I Gak. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka. Departemen Pendidikan Nasional
- Winarso, Heru P. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang : Universitas Negeri Malang dan Lembaga KOMINEF
- Winarsunu, Tulus. 2002 *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhamadiyah Malang
- Zaman, B. dan Eliyawati, Cucu. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia

