

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL
KONSEP BILANGAN 1-10 DENGAN MENGGUNAKAN
STRATEGI BERMAIN POLA MANIK-MANIK PADA
ANAK KELOMPOKA DI TK AN NUR KECAMATAN
TENGGILIS MEJOYO SURABAYA**

ARTIKEL SKRIPSI



WAHYUNI MUSTIANAH

091684486

Pemprov

2010

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PG-PAUD
PRODI S1 PG-PAUD
SURABAYA
2012**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL
KONSEP BILANGAN 1-10 DENGAN MENGGUNAKAN
STRATEGI BERMAIN POLA MANIK-MANIK PADA
ANAK KELOMPOKA DI TK AN NUR KECAMATAN
TENGGILIS MEJOYO SURABAYA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
Untuk memenuhi persyaratan penyelesaian
Program sarjana pendidikan**

Oleh

**Wahyuni Mustianah
091684486
Pemprov
2010**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PG-PAUD
PRODI S1 PG-PAUD
SURABAYA
2012**

IMPROVING THE ABILITY TO RECOGNIZE NUMERICAL CONCEPT 1-10 THROUGH PLAYING BEADS STRATEGY FOR THE CHILDREN OF AN NUR KINDERGARTEN TENGILIS MEJOYO SURABAYA

Wahyuni Mustianah

ABSTRACT

The low childrens' ability in recognizing numerical concept at AN NUR kindergarten is one of the causes of the difficulties of counting lesson in the academic year 2011/2012. There are about 70% of the children who still cannot understand the number well, the other 30% of the children can understand it well. One of causes is the childrens' boredom in following the uninteresting lesson and there are many teachers who are still lack of the learning strategy. Based on that reason, the researcher used playing beads strategy to recognize number 1-10 for the A group children of AN NUR kindergarten. The purpose of applying this strategy is to know the use of playing beads strategy to improve the ability of recognizing number 1-10.

*This research used a classroom action research in two cycles. Every cycle consisted of 4 steps: there were planning, treatment, observation, reflection and analysis. The subject of this research was the researcher. The objects of the research were the A group children of AN NUR kindergarten. The data were collected from observation sheet of teaching and learning process. Based on the analysis result, it can be concluded that playing beads strategy can improve the ability to recognize numerical concept 1-10. It can be seen from the result of the first cycle is 45% and the result of the second cycle is 84%. It was found out that 60% of the children got 3 stars (*) and 24% of the children got 4 stars (*).*

Keywords : the ability to recognize numerical concept 1-10, playing beads strategy.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI BERMAIN POLA MANIK-MANIK PADA ANAK DI TK AN NUR KECAMATAN TENGGILIS MEJOYO SURABAYA

Wahyuni Mustianah

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di TK AN NUR menjadi salah satu penyebab terhambatnya belajar berhitung di tahun ajaran 2011/2012, ada sekitar 70% anak yang masih belum paham tentang bilangan dan selebinya sekitar 30% anak yang sudah bisa mengenali bilangan dengan baik. Salah satu penyebabnya yaitu kejenuhan anak dalam mengikuti pembelajaran kurang menarik bagi anak dan banyak guru yang kurang menggunakan strategi dalam pembelajaran. Karena itu peneliti menggunakan strategi bermain pola manik-manik untuk mengenal konsep bilangan 1-10 anak kelompok A di TK AN NUR. Tujuan menggunakan strategi bermain pola manik-manik adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan strategi bermain pola manik-manik dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10.

Penelitian ini menggunakan PTK sebanyak dua kali putaran (siklus). Setiap putaran (siklus) terdiri dari 4 tahap yaitu 1. Tahap Perencanaan Tindakan, 2. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan, 3. Tahap Observasi, 4. Tahap Refleksi dan Analisis. Subyek penelitian adalah peneliti sendiri sedangkan obyek penelitian ini adalah anak kelompok A TK AN NUR. Data diperoleh dari lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan strategi bermain pola manik-manik dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 yang dapat di lihat dari siklus 1 dengan persentase 45%, dan diteruskan siklus 2 dengan persentase 84% didapat dari 60% anak dengan bintang (☆)3 dan 24% anak dengan bintang (☆)4.

Kata kunci: Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10, Stategi Bermain Pola Manik-manik.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun yang merupakan usia efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Usia ini sering disebut “usia emas” (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulang lagi, yang sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia selanjutnya. Pada anak usia 4-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sosial dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini memiliki peranan sangat penting

dalam pengembangan sumber daya manusia. Dalam hal ini pendidikan anak usia dini paling tidak mengemban fungsi mengoptimalkan seluruh potensi, bakat, minat, kecerdasan anak, penanaman nilai-nilai dasar, dan pengembangan kemampuan dasar (Depdiknas, 2006:3). Salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan Taman Kanak-kanak. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun (Yuliani, 2011:22).

Menurut Padmonodewo (2003:59), menyatakan bahwa Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Sedangkan menurut Depdiknas (2007:1), Taman kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar. Pendidikan TK sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3 merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/ motorik, dan seni untuk siap memasuki pendidikan sekolah dasar.

Anak seperti halnya orang dewasa, mereka memiliki potensi otak yang mampu merespon setiap stimulus yang ada di lingkungannya, akan tetapi untuk mengoptimalkan potensi tersebut perlu upaya dalam bentuk pemberian rangsangan agar syaraf-syaraf dapat berkembang secara maksimal melalui proses pendidikan yang terstruktur dan terencana.

Sesuai perkembangannya anak mulai memikirkan sesuatu dari aspek-aspek konkret menuju taraf abstrak. Berfikir kongkret anak bukan hanya mampu mendeskripsikan aspek-aspek benda, akan tetapi mampu melakukan seluruh tahapan kegiatan berfikir dalam taraf sederhana sesuai dengan dunianya. Oleh karena itu peran guru dalam membina dan mengembangkan kognitif anak sangat diperlukan dengan menyiapkan dasar-dasar kognitif dengan mengenal konsep bilangan.

Pada modul Depdiknas (2007:3) terangkum bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk

memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.

Pernyataan di atas sesuai dengan pendapat Piaget yang diadaptasi dari Depdiknas (2007: 4), menyatakan bahwa anak usia TK (4-6 tahun) berada dalam fase pra-operasional. Pada fase ini kemampuan simbolik sudah mulai berkembang, namun masih bersifat intuitif dan masih berpusat pada dirinya sendiri. Sejak usia tiga tahun, minat anak terhadap angka umumnya matematika dapat dikatakan ada dimana-mana. Dalam hal ini angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah matematika sebaiknya diperkenalkan kepada anak TK.

Penelitian lain oleh Vygotsky yang diadaptasi dari materi IV PLPG UNESA (2011:26), menyatakan bahwa manusia lahir dengan seperangkat fungsi kognitif dasar, yaitu kemampuan untuk mengamati, memperhatikan, dan mengingat. Fungsi dasar ini dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan. Pada usia TK berbagai kegiatan yang sangat membantu perkembangan kognitif anak dapat dilakukan melalui permainan berhitung, karena dengan bermain berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, akan tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menyenangkan, menantang dan bervariasi. Hal ini dikarenakan dunia anak adalah dunia bermain dalam arti bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain (Moeslichatoen, 2004:18).

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia

anak. Bermain adalah kodrat anak. Solehudin (2001:20), menyatakan bahwa pada intinya bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, menyenangkan dan fleksibel. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan sesuai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Melalui bermain anak dapat memperoleh dan memproses informasi, belajar hal-hal baru, serta melatih keterampilan anak.

Menurut Hariwijaya (2002:185), menyatakan bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur berat, mencari jawaban yang berbeda, dan mengenal angka-angka atau bilangan matematika. Matematika merupakan ilmu alat yang sangat mendasar. Oleh karena itu sejak dini anak-anak diajari konsep bilangan matematika yang paling mendasar yang bisa dipelajari oleh anak-anak yaitu mengenal angka-angka atau konsep angka paling mendasar. Pengenalan konsep bilangan dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam strategi atau teknik yang cocok sehingga dapat memudahkan anak dalam mengenal konsep bilangan.

Anak TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/ rangsangan/ motivasi yang sesuai dengan tugas

perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di Taman Kanak-kanak AN NUR menjadi salah satu penyebab terhambatnya belajar berhitung di tahun ajaran 2011/2012 semester II ada sekitar 70 % anak yang masih belum paham mengenali bilangan dan selebihnya yaitu sekitar 30% anak yang sudah bisa mengenali bilangan dengan baik. Penyebab ketidakpahaman anak untuk mengenali bilangan adalah kemampuan anak untuk dapat menghafal urutan 1 sampai 10 berbeda-beda. Penyebab lainnya yaitu kejenuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang cenderung kurang menarik bagi anak, banyak guru di Taman Kanak-Kanak yang kurang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran terutama pengenalan konsep bilangan, dengan alasan yang bermacam-macam diantaranya: membutuhkan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, menuntut kreativitas guru dan sebagainya. Kebanyakan para guru TK menggunakan metode pembelajaran konvensional atau metode pembelajaran ceramah, bila dilihat anak-anak kurang tertarik dengan metode pembelajaran ini, karena anak cenderung pasif dan tidak antusias dalam pembelajaran. Padahal permainan merupakan sesuatu yang sangat disenangi anak-anak usia TK, sehingga dapat digunakan sebagai strategi untuk mengenalkan bilangan.

Untuk mengenalkan angka-angka lebih baik ditekankan untuk membantu anak-anak berfikir mandiri dan menemukan pemecahan mereka terhadap problem yang ada. Dengan cara ini diharapkan anak akan belajar lebih baik dan mengingat banyak materi yang mereka pelajari. Tetapi untuk mengembangkan pengetahuan atau membangun konsep dasar matematika terutama konsep angka bukanlah hal yang mudah bagi anak. Kendala yang sering terjadi dalam proses pembelajaran adalah anak mampu menghafal urutan angka 1 sampai sepuluh, akan tetapi pada saat anak diminta untuk mengumpulkan benda yang berjumlah 1 sampai sepuluh masih salah (Hariwijaya, 2002:186).

Strategi yang digunakan dalam pembelajaran matematika di TK AN NUR, dalam mengajarkan konsep-konsep matematika dasar cenderung menekankan pada praktek-praktek paper pencil tes. Strategi yang digunakan menjadi kurang variatif karena guru hanya memberikan tugas dalam mengenalkan konsep dan lambang bilangan. Anak hanya diberikan lembar kerja yang berisi angka-angka ataupun menyebutkan bilangan 1-10 secara bersama-sama kemudian anak ditugaskan untuk menulis angka tersebut. Hal ini dapat mengakibatkan anak cepat bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran matematika. Untuk mengembangkan kognitif anak diperlukan strategi yang dapat menumbuhkan kemampuan berfikir, memecahkan masalah, dan menyimpulkan.

Penggunaan strategi yang tepat akan membantu mengembangkan kemampuan

kognitif anak dengan baik (Masitoh, dkk, 2005:5.13). Strategi yang dapat dilakukan adalah dengan permainan berhitung, karena permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan anak.

Permainan berhitung diperoleh anak dengan bereksplorasi menghitung segala benda yang dapat dihitung. Kegiatan hitung-menghitung ini harus dilaksanakan secara memukau, sehingga benar-benar dipahami anak. Menurut Piaget yang diadaptasi dalam materi IV PLPG UNESA (2011:27) menyatakan bahwa pada awalnya anak berada pada tahap konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda atau peristiwa konkrit. Anak-anak memerlukan sesuatu yang bisa mereka lihat dengan indera mereka untuk mengenal lebih dalam konsep bilangan yang benar. Maka penulis dalam hal ini menggunakan strategi bermain dengan menggunakan pola manik-manik untuk meningkatkan mengenal konsep bilangan, karena dengan adanya pola manik-manik yang berwarna-warni akan membuat anak tertarik dalam mengenal konsep bilangan, selain itu anak tidak jenuh terhadap proses pembelajaran terutama dalam mengenalkan konsep bilangan.

Berdasarkan fakta diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan ini guna untuk memperbaiki proses pembelajaran agar dapat belajar dengan lebih baik dan efisien.

Maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “ Meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan strategi bermain pola manik-manik pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak AN NUR Kecamatan Tenggilis Mejoyo Surabaya”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan judul penelitian yaitu Meningkatkan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 dengan menggunakan Strategi Bermain Pola Manik-manik pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak AN NUR Kecamatan Tenggilis Mejoyo Surabaya. Maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Strategi bermain pola manik-manik untuk meningkatkan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A Taman kanak-kanak AN NUR Kecamatan Tenggilis Mejoyo Surabaya?
2. Bagaimanakah strategi bermain pola manik-manik dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak AN NUR Kecamatan Tenggilis Mejoyo Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Bagaimana Penerapan menggunakan Strategi bermain pola manik-manik dalam meningkatkan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A Taman kanak-kanak AN NUR Kecamatan Tenggilis Mejoyo Surabaya?

2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan strategi bermain pola manik-manik dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak AN NUR Kecamatan Tenggilis Mejoyo Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya mengenai kemampuan pada anak usia dini dalam mengenal konsep bilangan dengan strategi bermain pola manik-manik.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Peneliti

1. Dapat menambah dan memperluas pengetahuan tentang penggunaan strategi bermain pola manik-manik untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia dini.

2. Dapat memecahkan kesulitan belajar anak.

b. Bagi Guru

1. Dapat menambah ilmu pengetahuan dengan mengajarkan strategi bermain pola manik-manik untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia dini.

2. Merupakan salah satu alternatif metode dalam

meningkatkan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia dini.

3. Merupakan salah satu upaya untuk perbaikan dan peningkatan kualitas proses pembelajaran dalam mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia dini.
- c. Bagi Lembaga Sekolah
1. Meningkatkan pemahaman dalam mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia dini.
 2. Membantu memudahkan tujuan belajar.

E. Definisi, Asumsi, Keterbatasan

Untuk lebih memahami dan menghindari kesalahpahaman tentang judul skripsi ini, maka peneliti mencoba untuk memberikan batasan-batasan istilah yang dipakai pada judul penelitian ini:

1. Definisi

- a. Kemampuan konsep Bilangan
Kemampuan konsep bilangan yang dimaksud disini adalah kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 pada suatu pembelajaran tertentu dengan menggunakan strategi bermain pola manik-manik.
- b. Strategi bermain pola manik-manik

Strategi adalah usaha atau pola yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah pola umum perbuatan guru atau murid dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar.

Strategi pembelajaran adalah segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan (Masitoh, dkk, 2005:15).

Pola merupakan kemampuan untuk memunculkan pengaturan sehingga anak mampu memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua sampai tiga pola berurutan dengan menggunakan manik-manik.

2. Asumsi

Menurut Arikunto (2010:10), menyatakan bahwa anggapan dasar merupakan sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Asumsi dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Setiap anak memiliki tingkat kreativitas, kemampuan penyerapan dan kemandirian serta kecerdasan yang berbeda-beda.
- b. Setiap anak mempunyai perbedaan dalam kemampuan mengingat yang mencakup kemampuan dalam menerima materi atau pesan dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Penyajian materi atau pesan dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak berbeda dengan tingkat pendidikan lainnya, dikarenakan dunia anak adalah dunia bermain dalam arti bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.
- d. Pembelajaran dengan menggunakan benda-benda konkret akan lebih

- memudahkan anak dalam mengenal konsep bilangan.
- e. Kemampuan dalam mengenal konsep bilangan adalah penting di dalam kehidupan sehari-hari.
 - f. Dengan menggunakan strategi bermain pola manik-manik akan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

3. Keterbatasan

Penelitian ini hanya dilakukan pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak AN NUR Kecamatan Tenggilis Mejoyo Surabaya dan tidak dapat digeneralisasikan ataupun diberlakukan pada tempat dan waktu yang berbeda

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan Kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan memperbandingkan sesuatu. Dapat juga diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan (Departemen Pendidikan Nasional, 2007:3). Menurut Piaget dalam Woolfolk (1995) yang diadaptasi dari Masitoh, dkk (2005:2.12) membagi tahapan perkembangan kognitif ke dalam empat tahap, yaitu : sensori motor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional kongkret (7-14 tahun), dan formal operasional (14 tahun sampai dengan dewasa). Dilihat dari tahapan menurut Piaget, anak usia TK

berada pada tahapan praoperasional, yaitu tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis.

Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Melalui kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal. Menurut Yusuf (2001:167), mengemukakan perkembangan kognitif anak masa prasekolah sebagai berikut:

- a. Mampu berfikir dengan menggunakan simbol.
- b. Berfikirnya masih dibatasi Berfikir masih kaku
- c. Anak sudah mulai mengerti dasar-dasarmengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi.

2. Pengertian Kemampuan Mengenal Bilangan

Menurut kamus bahasa Indonesia kemampuan berarti pemahaman seseorang terhadap suatu hal dan kecakapannya untuk mengatasi permasalahan yang muncul disekitarnya (Marhijanto:1999:36).Kemampuan mengenal bilangan lebih baik diajarkan sedini mungkin pada siswa, dari definisi di atas kemampuan mengenal bilangan berarti pemahaman seseorang terhadap konsep bilangan beserta pengembangannya dan kecakapannya untuk mengatasi permasalahan yang muncul.

3. Pengertian Konsep Bilangan

Menurut kamus bahasa Indonesia bilangan adalah

banyaknya benda dan sebagainya yaitu sistem matematika yang abstrak dan dapat diurutkan (Marhijanto;1999:36). Konsep bilangan merupakan salah satu variabel yang dapat diurutkan. Bilangan yang dipergunakan pada penelitian ini telah di batasi pada bilangan 1-10 beserta pengembangannya yaitu penjumlahan dan pengurangan.

4. Konsep bilangan yang harus dikenalkan kepada anak TK

Pada anak usia prasekolah, matematika hanya pengalaman dan bukan penguasaan. Ada beberapa konsep yang harus diperkenalkan pada anak dengan dimulai:

- a. Korespondensi Satu satu
- b. Pola
- c. Klasifikasi
- d. Membilang
- e. Makna angka dan pengenalannya
- f. Bentuk
- g. Ukuran
- h. Waktu dan Ruang

B. Strategi Pembelajaran

1. Pengertian strategi pembelajaran

Strategi berasal dari bahasa Yunani *Strategia* yang berarti ilmu perang atau panglima perang. Strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu (Iskandarwassid dan Sunendar, 2009:2). Menurut Hamzah (2009:3), strategi adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar. Strategi Pembelajaran adalah pola umum perbuatan guru dan murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar.

Strategi pembelajaran dapat juga diartikan sebagai segala usaha guru dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian strategi pembelajaran menekankan kepada bagaimana aktivitas guru mengajar dan aktivitas anak belajar (Masitoh, dkk. 2005:6.3).

Sedangkan menurut Hamzah (2009:1), terdapat berbagai pendapat tentang strategi pembelajaran diantaranya:

- a) Kozna yang diadaptasi dari Hamzah (2009:1), menerangkan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.
- b) Gerlach dan Ely yang diadaptasi dari Hamzah (2009:1), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu yang meliputi sifat lingkup dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik
- c) Dick dan Carey yang diadaptasi dari Hamzah (2009:1), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru

dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

- d) Gropper yang diadaptasi dari Hamzah (2009:1), mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ia menegaskan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktikkan.

Memperhatikan

beberapa pengertian strategi pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar.

2. Komponen Strategi Pembelajaran

Menurut Dick dan Carey yang diadaptasi dalam Hamzah (2009:3) menyebutkan bahwa terdapat 5 komponen strategi pembelajaran, yaitu:

- a. Kegiatan Pembelajaran Pendahuluan.
- b. Penyampaian Informasi
- c. Partisipasi Peserta Didik
- d. Tes
- e. Kegiatan Lanjutan

3. Variabel Strategi Pembelajaran

Variabel dalam strategi pembelajaran menurut Masitoh (2005:5.13) antara lain:

- a. Karakteristik Tujuan
- b. Materi/ Tema
- c. Kegiatan
- d. Anak
- e. Media dan Sumber Belajar
- f. Guru

4. Kriteria Pemilihan Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran sebagai segala usaha guru dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Masitoh dkk., 2005:6.3). Ada bermacam-macam strategi pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru Taman Kanak-kanak. Pemilihan strategi pembelajaran hendaknya mempertimbangkan beberapa faktor penting, yaitu:

- a. Karakteristik Tujuan Pembelajaran,
- b. Karakteristik Anak dan Cara Belajarnya,
- c. Tempat berlangsungnya kegiatan belajar,
- d. Tema Pembelajaran, serta
- e. Pola kegiatan

Menurut Hamzah (2009:7), pemilihan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu, juga harus disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik peserta didik, serta situasi atau kondisi di mana proses pembelajaran tersebut akan berlangsung. Terdapat beberapa metode dan teknik pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, tetapi tidak semuanya sama efektifnya dapat mencapai

tujuan pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan kreativitas guru dalam memilih strategi pembelajaran tersebut.

5. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran di Taman Kanak-kanak

Dalam setiap kegiatan yang dilakukan, guru harus mempertimbangkan secara cermat strategi pembelajaran apa yang akan digunakan untuk memudahkan anak belajar. Strategi pembelajaran ini sangat beraneka ragam dalam bentuk kegiatan, tingkat formalitas, tingkat kesulitan dan pola kegiatannya (Masitoh, dkk. 2005:7.3).

Menurut Kostelnik yang diadaptasi dari Masitoh, dkk (2005:7.15) mengemukakan tujuh jenis strategi pembelajaran khusus yang dapat dijadikan dasar untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini umumnya dan anak Taman Kanak-kanak khususnya. Strategi pembelajaran ini relevan untuk digunakan pada anak-anak yang berusia 3-8 tahun. Jenis-jenis pembelajaran khusus antara lain:

- a. Kegiatan Eksploratori
- b. Penemuan Terbimbing
- c. Pemecahan Masalah
- d. Diskusi
- e. Belajar Kooperatif
- f. Demonstrasi
- g. Pengajaran Langsung.

C. Strategi Bermain Pola Manik-Manik

1. Pengertian Bermain

Menurut Hurlock (1997) dalam buku cerdas melalui bermain oleh Musfiroh (2008: 1), bermain

adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar sesuatu kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain berarti memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar. Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain berarti telah berusaha membuat pengalaman belajar itu dirasakan dan dipersepsikan secara alami oleh anak yang bersangkutan sehingga menjadi bermakna baginya (Solehudin, 2001:6).

Bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan (Mayesty (1990:196-197) dalam buku Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini oleh Sujiono (2011:144). Selanjutnya menurut Piaget dalam Mayesty (1990:42) yang diadaptasi dalam

Sujiono (2011:144) mengatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri sendiri. Sedangkan menurut Parten dalam Mayesty (1990:61-62) masih dalam buku Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini oleh Sujiono (2011:144), memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa anak hidup serta lingkungan tempat dimana anak hidup.

Dari pengertian bermain diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas, anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual, dan spiritual. Bermain

adalah medium, di mana anak menyatakan jati dirinya, bukan saja dalam fantasinya, tetapi juga benar nyata secara aktif. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya hingga mampu melakukannya. Menurut Conny (2007:19) dalam Sujiono (2011:132) secara tegas dapat dikatakan bahwa, belajar sambil bermain bagi anak usia dini merupakan prasyarat penting bila orang tua menginginkan anaknya sehat mental.

2. Manfaat Bermain

Bermain merupakan salah satu kebutuhan anak. Tidak seperti tanggapan sebagian orang bahwa bermain itu hanya buang-buang waktu, sebenarnya banyak keuntungan yang didapat seorang anak dengan bermain (<http://www.duniapsikologi.com/perluakah-anak-bermain/>).

Manfaat bermain antara lain:

- a. Berkembangnya kemampuan kinestetik dan motorik anak.
- b. Berkembangnya otak kanan anak yang berpengaruh terhadap kecerdasan emosional, kreativitas, dan spasial.
- c. Berkembangnya kemampuan anak untuk bersosialisasi.
- d. Berkembangnya pengetahuan anak

- tentang norma dan nilai-nilai.
- e. Berkembangnya kemampuan anak dalam memecahkan masalah.
 - f. Berkembangnya rasa percaya diri anak.

Menurut Moeslichatoen R (2004:18), bermain juga memiliki manfaat yang sangat besar antara lain:

- 1) Bermain bermanfaat mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, dan memahami dunianya.
- 2) Bermain bermanfaat mengembangkan kreativitas anak.
- 3) Bermain dapat melatih kemampuan bahasa anak.
- 4) Bermain dapat meningkatkan kepekaan emosi anak.
- 5) Bermain dapat mengembangkan kemampuan anak untuk bersosialisasi.
- 6) Bermain bermanfaat mencerdaskan Otak.
- 7) Bermain bermanfaat mengasah panca indera.

3. Karakteristik Bermain pada Anak Usia Dini

Menurut Jeffree, Mc Conkey dan Hewson (1984:15-18) diadaptasi dalam Sujiono (2011:146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu:

- a. Bermain muncul dalam diri anak

- b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati
- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya
- d. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil
- e. Bermain harus didominasi oleh pemain
- f. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

4. Klasifikasi Kegiatan Bermain Anak

Menurut Masitoh (2005:9.7), ada beberapa penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan anak usia TK antara lain:

- a. Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak.
- b. Kegiatan Bermain berdasarkan pada kegemaran anak, yaitu:

5. Jenis Permainan Untuk Mengenalkan Bilangan

Menurut Prasetyono (2007:69), banyak jenis permainan yang bisa diajarkan pada anak yang dapat meningkatkan kecerdasan anak antara lain:

- a. Bermain dengan Angka
- b. Bermain Mengelompokkan Benda
- c. Menghafal Deretan Angka
- d. Mengajak Jalan-jalan
- e. Menghitung Sambil Jalan-jalan
- f. Bermain dengan Meteran
- g. Bermain dengan Timbangan
- h. Kegiatan Bermain Mengenal Lambang Bilangan dengan Daun, Biji-bijian, dan Kerang
- i. Kegiatan Bermain Mengenal Lambang Bilangan dengan Playdough.
- j. Bermain Bilangan dengan Menyamakan kartu

6. Pola Manik-manik

- a. Pola Manik-manik

Manik-manik merupakan butir kecil-kecil yang terbuat

dari merjan, karang, kayu, plastik ataupun bahan lain yang mendukung dengan diberi berlubang dan cocok untuk perhiasan, kalung, dsb (<http://www.artikata.com/arti-339749-manik.html>).



Dalam pengembangannya, banyak strategi yang dapat diajarkan kepada anak untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengenalkan angka pada anak usia dini. Selain mengenalkan konsep bilangan, penting pula untuk mengenalkan konsep penjumlahan dan konsep pengurangan. Pada anak usia empat tahun, ketertarikan pada aktivitas menambah dan mengurangi mulai muncul (Bronson, 1999).

b. Pengenalan Konsep Penjumlahan

Dengan menggunakan pola manik-manik, konsep penjumlahan bisa diajarkan juga kepada anak-anak. Konsep penjumlahan merupakan langkah dasar untuk proses berhitung lebih lanjut.

1	+	1	=	2
---	---	---	---	---

Banyak juga berbagai macam permainan yang bisa diajarkan kepada anak-anak untuk mengenal konsep penjumlahan.

c. Pengenalan Konsep Pengurangan

Pengurangan adalah konsep matematika utama yang seharusnya dipelajari oleh anak-anak setelah penambahan. Biasanya pengurangan diajarkan hampir bersamaan dengan pengajaran penambahan, tepatnya adalah penambahan diajarkan terlebih dahulu baru kemudian pengurangan kemudian keduanya akan diajarkan secara paralel. Para orang tua mungkin ingin memahami bagaimana caranya mengajarkan ketrampilan menghitung pengurangan ini secara benar kepada anak-anak mereka.

Metode untuk mengajarkan pengurangan pada tahap awal yang paling sesuai adalah dengan menghubungkan ke konsep penambahan, yaitu dengan pendekatan menghitung ke atas/ *counting up* (contoh $3 + ? = 8$), bukan dengan pendekatan menghitung ke bawah/ *counting down* (contoh $8 - 3 = ?$). karena dengan pendekatan menghitung ke atas, si anak dapat menggunakan pemahaman yang telah didapat selama mempelajari operasi penambahan untuk selanjutnya digunakan mempelajari pengurangan.

Dengan pendekatan ini konsep pengurangan dipandang oleh si anak sebagai perkembangan wajar dari konsep penambahan yang telah dimengerti olehnya. Tahap-tahap mengenal pengurangan bergantung pada kemampuan (bukan pada umur) anak tersebut secara unik sehingga tidak dapat

dipaksakan dalam proses pengajaran. Untuk memudahkan, cara pengajaran operasi pengurangan dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap pengenalan pengurangan, tahap pengurangan tradisional.

D. Hubungan Strategi Bermain Pola Manik-manik Dengan Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan.

Dengan diberikannya strategi bermain pola manik-manik terhadap kegiatan pembelajaran pengenalan konsep bilangan pada anak, anak merasa senang, merasakan pembelajaran tanpa paksaan. Menurut Vigostky yang diadaptasi dari materi IV PLPG UNESA (2011:26) menyatakan bahwa dalam penelitian yang terkait dengan perkembangan kognitif, manusia lahir dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yaitu kemampuan untuk mengamati, memperhatikan dan mengingat. Fungsi dasar ini dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan misalnya melalui permainan matematika karna bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Strategi bermain pola manik-manik yang digunakan dalam pembelajaran ini menggunakan pola manik-manik dengan alasan pola manik-manik yang memiliki warna, bentuk berbeda-beda dapat menarik minat anak dalam pembelajaran. Berdasarkan teori diatas jelas bahwa dengan menerapkan strategi pola manik-manik dapat meningkatkan pengenalan terhadap konsep bilangan. Berawal dari rasa menyenangkan

pola manik-manik yang dilihatnya maka tumbuhlah kepahaman dan memahami konsep bilangan. Oleh karena itu pemilihan strategi pola manik-manik sangat tepat digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini adalah Penerapan strategi bermain pola manik-manik dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan kelompok A Taman Kanak-kanak AN NUR Kecamatan Tenggilis Mejoyo Surabaya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas atau sering disebut dengan *classroom action research* dalam bahasa inggris yang selanjutnya disingkat PTK yang sifat penelitiannya yaitu penelitian secara deskriptif kualitatif.

Menurut Arikunto, dkk (2010:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pemcermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh anak.

Menurut Susilo (2007:16), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah Suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka PTK dapat disimpulkan sebagai pencermatan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan yang diberikan oleh guru dan dilakukan oleh siswanya yang bertujuan untuk mengembangkan cara-cara mengatasi suatu permasalahan.

Menurut Susilo (2007:17), Tujuan utama penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk perbaikan dan peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas. Tujuan PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas, selain itu PTK bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar (Arikunto, dkk, 2010:60).

Berdasarkan pada beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini digunakan untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis dan merumuskan masalah, merencanakan PTK, serta melakukan PTK. PTK ini diawali dengan adanya masalah yang berasal dari peserta didik dan dirasakan atau didasari oleh guru yang harus segera ditindaklanjuti.

Menurut Sukmadinata (2005:60), penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian kualitatif bersifat induktif, peneliti

membiarkan permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi. Data dihimpun dengan pengamatan yang seksama, mencakup deskripsi dalam konteks yang mendetil disertai catatan-catatan.

Tujuan dalam penelitian kualitatif ada dua yaitu: pertama, menggambarkan dan mengungkap (*to describe and explore*) dan kedua, menggambarkan dan menjelaskan (*to describe and explain*). Kebanyakan penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan eksplanatori. Beberapa penelitian memberikan deskripsi tentang situasi yang kompleks, dan arah bagi penelitian selanjutnya. Penelitian lain memberikan *eksplanasi* (kejelasan) tentang hubungan antara peristiwa dengan makna terutama menurut persepsi partisipasi (Sukamadinata, 2005:60).

Alasan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas adalah karena sebagai seorang guru, penulis perlu melakukan penelitian tindakan di tempat mengajar atau kelas untuk meningkatkan pengenalan terhadap konsep bilangan yang dapat dilakukan dengan strategi bermain pola manik-manik.

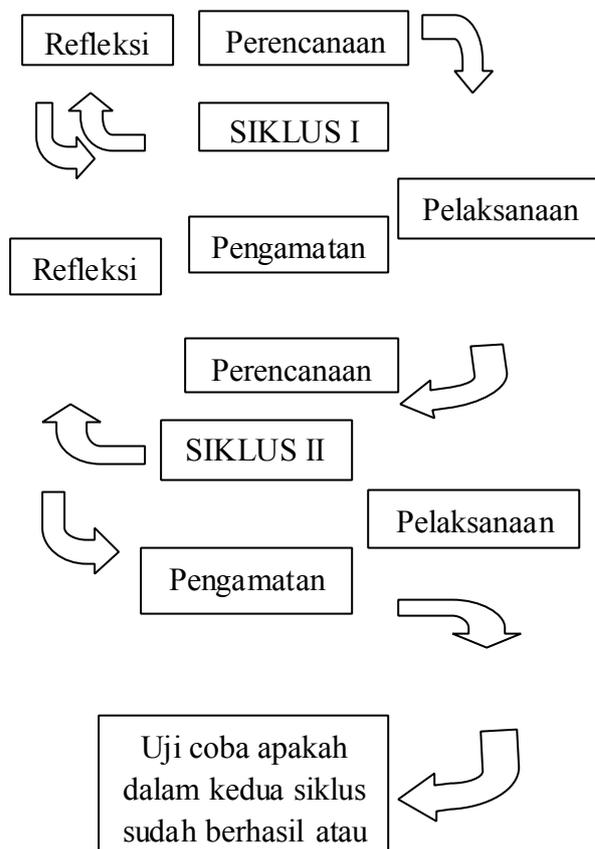
Sedangkan alasan peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif adalah karena permasalahan yang diambil mengenai anak-anak yang bersifat holistik, kompleks, dinamis, dan penuh makna sehingga tidak mungkin data pada situasi ini dijaring dengan metode penelitian kuantitatif.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 (dua) siklus yaitu siklus I dan siklus II. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap yang lazim dilalui, yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan Kelas, (3) Observasi, (4) Refleksi (Arikunto, 2010:16).

Rancangan penelitian tindakan kelas dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut:

Gambar 3.1. Bagan Model Penelitian Tindakan



Dari diagram siklus pelaksanaan PTK diatas dapat dijelaskan:

1. Perencanaan yaitu penelitian menyusun rencana perumusan masalah, tujuan dan membuat rencana pelaksanaan tindakan kelas termasuk didalamnya instrumen dan perangkat pembelajaran. Secara keseluruhan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Masing masing siklus dua kali pertemuan dan ditempuh selama satu jam dalam rangkaian rencana kegiatan harian (RKH) selama satu hari.

Pada tahap perencanaan tindakan kelas ini akan dilakukan dengan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan rencana pelaksanaan penelitian yang akan diteliti. Perencanaan tersebut meliputi:

- Penyusunan rencana perbaikan pembelajaran (RPP).
- Persiapan materi kegiatan dengan menyiapkan berbagai pola manik-manik.
- Persiapan lembar pengamatan anak.
- Persiapan kegiatan dengan pola manik-manik.

2. Pelaksanaan : Upaya peneliti untuk meningkatkan pemahaman tentang konsep bilangan dan mengamati dampak diterapkannya strategi bermain pola manik-manik. Pelaksanaan kegiatan pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

- Guru mempersiapkan ruang dan perlengkapan pola manik-manik.
- Guru menyajikan berbagai pola manik-manik.

c. Guru mengadakan apresiasi dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi:

“ Siapa yang bisa menyebutkan urutan bilangan “1-10” ?

“ Siapa yang bisa menunjukkan konsep bilangan “1-10” ?

“ Siapa yang bisa mengurutkan bilangan “1-10” yang sudah diacak?

“ Siapa yang bisa menyanyikan bilangan “1-10”

d. Guru memberikan penjelasan yang berkaitan dengan materi.

e. Anak memperhatikan.

f. Guru memberikan berbagai pola manik-manik dengan kelompoknya (Berkelompok).

g. Guru mengamati sambil memberikan penilaian.

h. Anak dengan bimbingan guru membahas materi pembelajaran dalam bentuk Tanya jawab.

i. Anak menyebutkan konsep bilangan secara individu.

j. Guru mengadakan tindak lanjut berupa:

1. Guru memberikan pesan moral kepada anak agar lebih giat berlatih mengingat bilangan untuk mencapai kemampuan dalam mengenal konsep bilangan.

2. Guru memberikan:

Remidi : Bagi anak yang belum berhasil disuruh

melaksanakan kembali menyebutkan konsep bilangan 1-10 yang telah diberikan.

Pengayaan: Bagi anak yang telah berhasil disuruh menyebutkan bilangan selanjutnya.

3. Pengamatan : Yang dilakukan dalam penelitian ini melalui proses belajar mengajar. Selama kegiatan berlangsung dilakukan pengamatan dengan mengamati dan memberi penilaian berdasarkan instrumen yang ada di lembar pengamatan aktifitas anak yang didalamnya terdapat beberapa aspek yang diamati, antara lain:

a. Anak melaksanakan kegiatan Tanya jawab bilangan .

b. Anak memberikan respon dan reaksi ketika guru melakukan kegiatan Tanya jawab.

c. Anak memahami tujuan diberikannya pola manik-manik.

4. Refleksi: Tahapan refleksi ini dilakukan dengan melihat keseluruhan dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siklus I yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan yang sudah dilakukan sehingga dapat diketahui keberhasilan dan kegagalan dalam siklus.

Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut adalah

unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan berurutan, yang kembali ke langkah semula. Jadi, satu siklus adalah dari tahap penyusunan rancangan sampai refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi.

Apabila dalam suatu penelitian telah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang baru selesai dilaksanakan dalam satu siklus, guru sebagai pelaksana (bersama peneliti pengamat) menentukan rancangan untuk siklus kedua. Jika dalam siklus kedua peneliti belum puas, maka bisa dilanjutkan ke siklus ketiga, yang cara dan tahapannya sama dengan siklus sebelumnya.

C. Subyek, Lokasi dan Waktu Penelitian

Subyek dari penelitian ini adalah:

1. Guru yang memberi materi pelajaran yang berjumlah satu orang (yaitu peneliti sendiri), dan
2. Anak kelompok A Taman Kanak-kanak AN NUR Kecamatan Tenggilis Mejoyo Surabaya yang berjumlah 25 anak.

Sedangkan lokasi dalam penelitian ini berada di Taman Kanak-kanak AN NUR dengan alamat Jl. Tenggilis Mulya No. 55 Kecamatan Tenggilis Mejoyo Surabaya dengan Telp. (031) 8497717. Adapun yang menjadi pertimbangan peneliti dalam pemilihan lokasi dan populasi penelitian tersebut adalah:

1. Para peserta didik dan tenaga pengajar yang ada di lokasi tersebut merupakan individu yang hebat dalam suatu kegiatan.

2. Dengan mengadakan penelitian pada satu tempat, maka peneliti tidak kesulitan mendapatkan data yang diperlukan yang kemudian dapat dikembangkan menjadi pertanyaan-pertanyaan observasi.
3. Lokasi tersebut merupakan tempat peneliti mengajar.

Penelitian ini akan dilaksanakan mulai tahap perencanaan yaitu bulan Mei dan berakhir pada bulan Juni 2012. Di mana dalam penelitian ini tatap muka dengan anak kelompok A TK AN NUR berlangsung selama satu kali dalam seminggu yaitu pada hari selasa agar anak tidak merasa bosan dengan strategi bermain pola manik-manik dalam pengenalan konsep bilangan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik untuk membantu dalam memperoleh data penelitian. Adapun teknik pengumpulan data tersebut antara lain :

1. Observasi

Menurut Husaini dan Purnomo S. A (2004:54), menyatakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Menurut Sukmadinata (2009 : 152) bahwa ada beberapa variasi bentuk observasi yang dilakukan peneliti, yaitu :

- a. Observasi partisipatif, peneliti melakukan observasi sambil ikut serta dalam kegiatan yang sedang berjalan.
- b. Observasi khusus, observasi dilakukan ketika peneliti melakukan tugas khusus khusus seumpamanya memberikan bimbingan.
- c. Observasi pasif, peneliti hanya bertindak sebagai pengumpul data, mencatat kegiatan yang sedang berjalan.

Jenis observasi yang dilaksanakan peneliti adalah observasi partisipatif, sebab peneliti ikut serta dalam kegiatan bermain dengan pola manik-manik. Pelaksanaan observasi atau pengamatan ini dilakukan secara sistematis. Yang melakukan pengamatan adalah teman sejawat menggunakan instrumen pengamatan.

Metode observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran di TK AN NUR khususnya pada anak yang akan ditingkatkan perkembangan kognitifnya dalam mengenal konsep bilangan melalui strategi bermain dengan pola manik-manik.

Pertemuan dengan anak terkait dengan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Strategi Pola

Manik-manik Pada Anak Kelompok A di TK AN NUR Kecamatan Tenggilis Mejoyo Surabaya “ ini dilakukan dua kali dalam seminggu setelah peneliti menyampaikan strategi bermain dengan pola manik-manik kepada anak.

Selanjutnya peneliti beserta teman sejawat mengobservasi apakah dengan menggunakan strategi bermain pola manik-manik ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10.

2. Studi Dokumenter

Menurut Sukmadinata (2009 : 221) studi dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Adapun studi dokumenter yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan cara mendokumentasikan kegiatan anak yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10. Dan juga RKH peneliti yang berkaitan dengan penggunaan strategi bermain pola manik-manik di TK AN NUR Kecamatan Tenggilis Mejoyo Surabaya.

E. Instrumen Penelitian

1. Silabus pengajaran TK AN NUR

Silabus merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran dan pengelolaan kelas yang digunakan sebagai landasan dalam menyusun RKH. Silabus yang digunakan untuk

Taman Kanak-kanak AN NUR berdasarkan Permen No. 58.

2. RKH (Rencana Kegiatan Harian)
RKH merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan guru sebagai pedoman dalam mengajar dan dibuat setiap hari. Dalam RKH memuat tema, sub tema, tujuan pelaksanaan pembelajaran, indikator, alokasi waktu, hari dan tanggal, metode, alat peraga, dan penilaian
3. Indikator yang diamati

Adapun indikator yang diambil dalam penelitian ini yaitu indikator yang digunakan dalam silabus pengajaran di Taman Kanak-kanak AN NUR dengan bidang pengembangan kognitif. Berikut adalah indikator yang dimaksud oleh peneliti.

Tabel 3.1 Indikator perkembangan Kognitif Taman Kanak-kanak

No.	Indikator Perkembangan Kognitif di TK AN NUR
1.	Kog 2.28. Menyebut Urutan Bilangan 1-10.
2.	Kog 3.20. Membilang dengan menunjukkan benda-benda 1-10.
3.	Kog 4.33. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10

4. Pedoman Observasi Aktivitas Anak

Tabel 3.2 Pedoman Observasi Aktivitas Anak Taman Kanak-kanak AN NUR.

No.	Aspek yang diamati	Kualifikasi Penilaian				Jml
		S	B	C	K	
1.	Anak mampu menjawab					

	pertanyaan yang diajukan guru tentang konsep bilangan 1-10 dengan benar.					
2.	Anak mampu melaksanakan strategi bermain dengan pola manik-manik.					
3.	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan benar.					
4.	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan benar.					
5.	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan dengan manik-manik.					
6.	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang lambang bilangan dengan menggunakan pola manik-manik bersama temannya.					
7.	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan pola manik-manik.					
8.	Anak dapat melakukan strategi bermain pola manik-manik untuk mengenal konsep bilangan 1-10.					

Keterangan:

SB : Anak mampu melakukan aktivitas sesuai aspek yang diamati.

B : Anak mampu dengan mandiri melakukan aktivitas sesuai aspek yang diamati.

C : Anak dengan sedikit bantuan guru melakukan aktivitas sesuai aspek yang diamati.

K : Anak belum mampu melakukan aktivitas sesuai aspek yang diamati

5. Pedoman Observasi Aktivitas Guru

Tabel 3.3 Pedoman Observasi Aktivitas Guru

No.	Aspek yang Diamati	Skor				Ket.
		1	2	3	4	
1.	Guru menyiapkan Rencana pembelajaran (RKH).					
2.	Guru menerapkan strategi bermain pola manik-manik dalam proses pembelajaran.					
3.	Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi konsep bilangan 1-10.					
4.	Guru memotivasi anak dengan baik tentang konsep bilangan melalui strategi bermain pola manik-manik.					
5.	Guru mampu mengelola kelas dengan baik.					
6.	Guru membimbing anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui strategi bermain pola manik-manik.					
Jumlah						

Keterangan:

- 1: Guru belum mampu melakukan aktivitas sesuai aspek yang diamati.
- 2: Guru mampu dengan bantuan teman sejawat melakukan aktivitas sesuai aspek yang diamati.
- 3: Guru dengan mandiri melakukan aktivitas sesuai aspek yang diamati.
- 4: Guru sangat mampu melakukan aktivitas sesuai aspek yang diamati.

6. Pedoman Observasi Pencapaian Hasil Belajar Anak

Tabel 3.4. Pedoman Distribusi Pencapaian Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 pada anak kelompok A Dengan Menggunakan Strategi Bermain Pola Manik-manik.

Keterangan:

- ☆ 1 : Anak belum mampu melakukan indikator.
- ☆ 2 : Anak mampu dengan bantuan melakukan indikator.
- ☆ 3 : Anak mampu dengan mandiri melakukan indikator.
- ☆ 4 : Anak sangat mampu melakukan indikator.

Dalam hal ini, dapat diketahui bahwa tujuan pemanfaatan dari instrument penelitian ini, yaitu untuk mengetahui perubahan kemampuan pengenalan konsep bilangan 1-10 pada anak, melalui proses pembelajaran melalui penggunaan strategi bermain pola manik-manik.

F. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini merupakan bagian dalam proses penelitian yang penting karena dengan analisis ini akan tampak manfaatnya terutama dalam memecahkan masalah pencapaian tujuan akhir penelitian dan pembelajaran. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan

☆ menggunakan deskriptif kualitatif dengan langkah analisis:

1. Menggolongkan data berdasarkan aspek yang diamati.
2. Setelah digolongkan dihubungkan data satu dengan data yang lainnya.
3. Memaknai dan menyimpulkan data.

Alat yang digunakan untuk observasi kemampuan guru

dan anak berupa nilai skor, adapun keterangannya adalah sebagai berikut:

Skor 1 : Sangat Baik

Skor 2 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Kurang

(Arikunto, 2002 : 266)

Selanjutnya data dianalisis lagi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka Persentase

A = Kemampuan yang dicapai

N = Jumlah kemampuan maksimal

(Arikunto, 2002 : 266)

Analisis dilakukan pada saat refleksi, untuk melakukan perencanaan lebih lanjut dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran yang dijadikan bahan pertimbangan dalam penentuan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak.

G. Kriteria keberhasilan

Adapun tingkat keberhasilan dalam siklus I antara lain:

1. Menghubungkan materi yang lalu dengan sekarang.
2. Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.
3. Kemampuan anak dalam mengurutkan/ menyebutkan urutan bilangan.
4. Kemampuan anak dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang melambangkannya.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan patokan standar keberhasilan dan dikatakan berhasil apabila telah mencapai (bintang) sebanyak 3 dari anak yang hadir itu berarti anak dapat melakukan indikator dengan menggunakan Strategi bermain dengan menggunakan pola manik-manik. Dari data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis berdasarkan hasil observasi dan dapat direfleksi, sehingga dapat diketahui efektifitas kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Setelah mengkaji keberhasilan atau kegagalan dalam pencapaian tujuan sementara di siklus I untuk kemudian dijadikan pedoman dan tindak lanjut dalam pencapaian tujuan melalui perencanaan siklus II.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data penelitian yang diperoleh berupa data observasi hasil pengamatan dalam proses pembelajaran untuk masing-masing siklus. Data lembar observasi diambil dari observasi terhadap aktivitas anak dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui proses penerapan strategi bermain pola manik-manik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa kendala diantaranya: dalam hal mengurutkan atau membilang konsep bilangan 1-10, dalam hal membilang dengan menunjukkan benda-benda 1-10 dan dalam hal menghubungkan lambang bilangan

dengan benda-benda 1-10. Namun, hanya beberapa anak saja yang dapat melakukan indikator. Hal ini disebabkan karna cara atau strategi guru dalam menyajikan pembelajaran kurang menarik bagi anak. Untuk itu, peneliti berusaha mengatasi kesulitan tersebut dengan menggunakan strategi bermain pola manik-manik. Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan tindakan yang terdiri dari dua siklus.

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan untuk anak Kelompok A Taman Kanak-kanak AN NUR Kecamatan Tenggilis Mejoyo Surabaya tahun pelajaran 2011/2012. Jumlah pertemuan tiap siklus dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu antara pukul 07.00 - 09.00. Pada pembelajaran ini pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar adalah Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang disusun secara sistematis oleh peneliti yang berisi tentang perincian materi pelajaran yang telah ditentukan dalam setiap pertemuan sesuai dengan skenario pembelajaran dalam RKH yang terdiri dari pembukaan, kegiatan inti, istirahat, dan penutup.

a. Perencanaan

Pada siklus pertama kegiatan perencanaan berisi kesiapan guru dalam kesiapan pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 kelompok A TK AN NUR. Kegiatan ini berupa pembuatan RKH, penyiapan strategi yang akan digunakan dalam bermain, yaitu pola manik-manik.

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- 1) Guru merencanakan pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Guru merencanakan pembelajaran yang menggunakan strategi bermain dengan pola manik-manik.
- 3) Guru menyediakan pola manik-manik.
- 4) Guru membuat instrumen observasi untuk anak dan guru.
- 5) Guru membuat lembar penilaian.
- 6) Guru membuat evaluasi pembelajaran

b. Tindakan

Pada siklus 1 ini dilaksanakan selama dua hari yaitu pada tanggal 15 Mei 2012 dan tanggal 22 Mei 2012, yang berlangsung mulai pukul 07.00 - 09.00. Jumlah anak adalah 25 anak, yang terdiri dari 16 laki-laki dan 9 perempuan.

Pada pertemuan pertama, guru menyiapkan strategi yaitu bermain pola manik-manik. Guru juga mengadakan tanya jawab dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi mengenal konsep bilangan 1-10, salah satunya anak-anak disuruh membilang atau mengurutkan bilangan 1-10.

Pada pertemuan kedua, guru menggunakan strategi bermain dengan pola manik-manik. Di mana pola manik-manik ini terbuat dari kayu, bentuknya bervariasi, dan tidak kasar/ tidak berbahaya bagi anak. Masing-masing anak mendapat 5 pola manik-manik. Peneliti juga

menyampaikan pesan moral kepada anak agar giat berlatih dalam bilangan agar dapat mengenal konsep bilangan 1-10, dan agar para anak dapat membilang 1-10 dengan benda-benda yang ada di sekitar lingkungannya.

Adapun secara terperinci tindakan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Guru mengimplementasikan RPP dengan menggunakan strategi bermain pola manik-manik.
2. Anak bermain dengan pola manik-manik.
3. Guru bertanya jawab dengan anak tentang bilangan dan lambang bilangan 1-10 untuk mengetahui pemahaman anak tentang konsep bilangan 1-10.

Sedangkan langkah-langkah tindakan pada siklus 1 ini meliputi :

- a) Pra pendahuluan
Merupakan kegiatan untuk mempersiapkan dan mengkondisikan anak dalam mengikuti pembelajaran yang meliputi :
 - (1) Berbaris, berdo'a, dan salam.
 - (2) Persiapan strategi bermain dengan pola manik-manik.
- b) Kegiatan awal
 - (1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang berhubungan dengan materi yaitu konsep bilangan 1-10.
 - (2) Guru mengajak anak meniru membilang 1-10 (misal : 1 = satu, 2 = dua, 3 = tiga, dan lain-lain).
- c) Kegiatan inti

- (1) Sebelum bermain dengan pola manik-manik, guru bertanya jawab pada anak tentang konsep bilangan 1-10 dengan membilang atau mengurutkan bilangan 1-10.
- (2) Guru menggunakan strategi bermain dengan pola manik-manik agar anak tertarik memainkannya.
- (3) Guru bertanya pada anak tentang konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan strategi bermain pola manik-manik.
- (4) Guru bertanya pada anak tentang lambang bilangan dengan menunjukkan banyaknya pola manik-manik.
- (5) Guru memberi pujian kepada anak yang mampu menjawab pertanyaan guru dengan membilang banyaknya pola manik-manik dengan benar.

d) Kegiatan akhir

- (1) Guru melakukan pengulangan materi dengan membilang atau menyebutkan kembali bilangan 1-10 yang telah diajarkan.
- (2) Guru melakukan pendekatan pada anak yang masih kurang mampu dalam pengenalan konsep bilangan 1-10 dengan selalu berlatih mengingat konsep bilangan.

c. Observasi

1. Observasi siklus 1 pertemuan pertama
 - a. Observasi aktivitas guru
Observasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang aktivitas guru selama proses

pembelajaran. Penilaian lembar observasi guru dilakukan oleh teman sejawat. Berdasarkan hasil observasi kegiatan guru pada siklus 1 pertemuan pertama di mana guru menyampaikan materi dengan menggunakan strategi bermain pola manik-manik diperoleh gambaran sebagai berikut :

Tabel 4.1 : Observasi aktivitas guru siklus 1 pertemuan pertama.

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru menyiapkan Rencana Pembelajaran (RKH)			√	
2	Guru menerapkan strategi bermain pola manik-manik dalam proses pembelajaran.		√		
3	Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi konsep bilangan 1-10.		√		√
4	Guru memotivasi anak dengan baik tentang konsep bilangan melalui strategi bermain pola manik-manik.			√	
5	Guru mampu mengelola kelas dengan baik.				
6	Guru membimbing anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui strategi bermain pola manik-manik.				
Jumlah		0	4	9	4

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 6

kriteria penilaian aktivitas guru pada siklus 1 pertemuan pertama, teman sejawat memberikan penilaian sebagai berikut :

$$A = 17$$

$$N = 25$$

$$P = \frac{17}{25} \times 100\% = 68\%$$

b. Observasi Aktivitas Anak

Berdasarkan hasil observasi aktivitas anak selama proses pembelajaran pada siklus 1 pertemuan pertama, diperoleh gambaran sebagai berikut :

Tabel 4.2 : Observasi aktivitas anak pada siklus 1 pertemuan pertama

No	Aspek yang diamati	Kualifikasi Penilaian				Jumlah
		S	B	C	K	
1	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang konsep bilangan 1-10 dengan benar.	3	5	8	9	25
2	Anak mampu melaksanakan strategi bermain dengan pola manik-manik.	2	7	7	9	25
3	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan benar.	4	4	9	8	25
4	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan benar.	5	7	4	9	25
5	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan dengan pola manik-manik.	3	7	7	8	25
6	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang lambang bilangan dengan	2	8	7	8	25

	menggunakan pola manik-manik bersama temannya.					
7	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan pola manik-manik.	2	4	10	9	25
8	Anak dapat melakukan strategi bermain pola manik-manik untuk mengenal konsep bilangan 1-10.	3	7	9	6	25
Jumlah keseluruhan		24	49	61	66	200
Total setelah dikalikan skor		96	142	112	66	431

Observasi pada anak menggunakan 8 butir item, sehingga jumlah skor total penilaian adalah $8 \times 25 = 200$, dengan skor tertinggi 4, maka total skor tertinggi adalah $8 \times 25 \times 4 = 800$, maka penghitungan prosentase adalah membagi skor total yang diperoleh dengan 800 dikalikan 100%, maka :

$$A = 431$$

$$N = 800$$

$$= \frac{431}{800} \times 100\% = 53,88\%$$

2. Observasi siklus 1 pertemuan kedua

a) Observasi aktivitas guru
Pada pertemuan

kedua, guru menggunakan strategi bermain pola manik-manik di mana gambaran

aktivitasnya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 : Observasi aktivitas guru siklus 1 pertemuan kedua.

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru menyiapkan Rencana Pembelajaran (RKH)			√	
2	Guru menerapkan strategi bermain pola manik-manik dalam proses pembelajaran.		√		√
3	Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi konsep bilangan 1-10.			√	
4	Guru memotivasi anak dengan baik tentang konsep bilangan melalui strategi bermain pola manik-manik.				
5	Guru mampu mengelola kelas dengan baik.				
6	Guru membimbing anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui strategi bermain pola manik-manik.				
Jumlah		0	2	9	8

Pada pertemuan kedua siklus 1, teman sejawat memberikan penilaian sebagai berikut :

$$A = 19$$

$$N = 25$$

$$P = \frac{19}{25} \times 100\% = 76\%$$

$$25$$

b) Observasi Aktivitas Anak
Sedangkan hasil observasi aktivitas anak pada siklus 1 pertemuan

kedua, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.4 : Observasi aktivitas anak pada siklus 1 pertemuan kedua

No	Aspek yang diamati	Kualifikasi Penilaian				Jmlh
		S B	B	C	K	
1	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang konsep bilangan 1-10 dengan benar.	5	9	5	6	25
2	Anak mampu melaksanakan strategi bermain dengan pola manik-manik.	3	10	5	7	25
3	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan benar.	5	9	6	5	25
4	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan benar.	5	10	5	5	25
5	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan dengan pola manik-manik.	5	9	6	5	25
6	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang lambang bilangan dengan menggunakan pola manik-manik bersama temannya.	4	9	7	5	25
7	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan pola manik-manik.	4	8	7	6	25
8	Anak dapat	5	9	7	5	25

melakukan strategi bermain pola manik-manik untuk mengenal konsep bilangan 1-10.					
Jumlah keseluruhan	37	73	48	49	200
Total setelah dikalikan skor	148	219	96	49	512

Maka penghitungan prosentase adalah membagi skor total yang diperoleh dengan 800 dikalikan 100%, maka :

$$A = 512$$

$$N = 800$$

$$P = \frac{512}{800} \times 100\% = 64\%$$

800

3. Observasi mengenal konsep bilangan 1-10.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengeluarkan pola manik-manik dengan variasi bentuk yang menarik bagi anak kemudian guru menggunakan strategi bermain pola manik-manik kepada anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. Setelah itu, guru melakukan tanya jawab pada anak tentang konsep bilangan 1-10 dengan menyebutkan bilangan 1-10, menunjukkan benda-benda dengan lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan bilangan dengan benda 1-10. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian yang dilakukan peneliti dan teman sejawat terhadap

kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak pada siklus 1 pertemuan kedua ini diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.5 :Mengetahui Konsep Bilangan 1-10 anak (Siklus 1)

Berdasarkan tabel 4.5 tersebut maka hasil persentase pada siklus 1 dari setiap indikator yang penulis amati sesuai dengan rumus sebagai berikut:

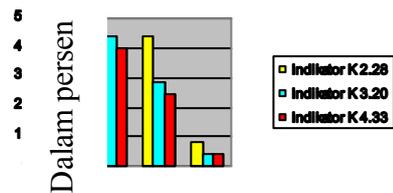
$$P = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Tabel 4.6 : Persentase mengenal konsep bilangan 1-10 anak (Siklus 1)

No	Indikator	Skor	A	%
1	Kog 2.28.Menyebut Urutan Bilangan 1-10	1	3	12%
		2	9	36%
		3	11	44%
		4	0	0%
2	Kog 3.20.Membilang dengan menunjukkan benda-benda 1-10	1	6	24%
		2	11	44%
		3	7	28%
		4	1	4%
3	Kog 4.33.Menghubung kan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	1	8	32%
		2	10	40%
		3	6	24%
		4	1	4%

Berdasarkan data tersebut, maka dapat digambarkan grafik peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak sebagai berikut :

Gambar 4.1 : Grafik persentase mengenai konsep bilangan 1-10



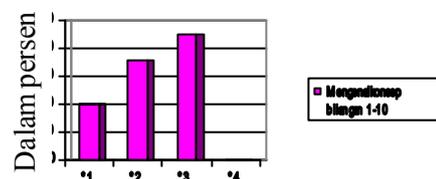
Secara keseluruhan dari indikator mengenal konsep bilangan 1-10 anak tergambar dalam tabel berikut :

Tabel 4.7 : Persentase indikator mengenal konsep bilangan siklus 1

☆	A	%	Keterangan
1	5	20%	Belum Mampu
2	9	36%	Mampu dgn Bantuan
3	11	45%	Mampu dgn Mandiri
4	0	0%	Sangat Mampu
Total	20	100%	

Data tersebut diatas diperoleh dari Tabel 4 yaitu mengenal konsep bilangan 1-10. Sedangkan grafik berikut menggambarkan persentase indikator mengenal konsep bilangan 1-10 anak

Gambar 4.2 : Grafik indikator mengenal konsep bilangan anak siklus



Grafik di atas menunjukkan bahwa pada siklus 1 indikator anak sudah mengalami peningkatan. Persentase anak yang mencapai

bintang 1 sudah menurun menjadi 20% dari semula sebesar 68%. Persentase anak yang mencapai bintang 3 sudah mulai meningkat menjadi 45% dari semula yang hanya 12%, namun masih ada yang belum anak yang mencapai bintang 4.

d. Refleksi

Hasil yang digambarkan pada tabel dan grafik di atas menjelaskan bahwa dari 25 anak ternyata masih ada yang memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 masih belum mencapai kompetensi sebesar 20% atau sebanyak 5 anak. Serta jumlah anak yang mampu dengan bantuan sebesar 36% atau sebanyak 9 anak. Jumlah anak yang mampu dengan mandiri sebesar 45% atau sebanyak 11 anak. Namun belum ada anak yang memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 yang memiliki indikator sangat mampu.

Mengacu pada kondisi tersebut, serta melihat jumlah anak yang mencapai bintang 3 belum mencapai standar sebesar 75%, maka dilakukan siklus 2 penelitian tindakan kelas dengan menggunakan strategi bermain pola manik-manik dengan menambah variasi bentuk dari manik-manik serta memberi label angka atau bilangan 1-10 pada pola manik-manik sehingga dapat menarik anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak.

Kendala-kendala yang dihadapi dalam siklus 1 antara lain :

- 1) Beberapa anak tidak menghiraukan strategi bermain sehingga ada yang bermain sendiri atau mengganggu temannya yang asyik melakukan strategi bermain dengan pola manik-manik. Hal itu menyebabkan konsentrasi anak lain yang terpecah karena teman sejawat berulang kali mengingatkan anak tersebut agar mau memperhatikan guru yang sedang menggunakan strategi bermain pola manik-manik.
- 2) Strategi bermain pada pertemuan pertama, yaitu pola manik-manik biasa, dirasa sudah bagus namun kurang menarik bagi anak sehingga guru harus membuat pola manik-manik yang lebih menarik minat anak yaitu dengan memberi variasi warna dan bentuk.
- 3) Beberapa anak terlihat asyik memperhatikan strategi bermain dengan pola manik-manik namun saat ditanya mereka tampak bingung sehingga guru harus memberikan pancingan terlebih dahulu.
- 4) Setelah diberikan pola manik-manik kepada anak, anak-anak saling berebut pola manik-manik sehingga peneliti harus menambah jumlah pola manik-manik.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 dimaksudkan untuk mengatasi kendala-kendala dan memperbaiki proses pembelajaran agar masalah yang terdapat pada siklus 1 dapat teratasi. Adapun pelaksanaannya dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1, kendala-kendala yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

1. Beberapa anak perhatiannya kurang terfokus pada strategi bermain pola manik-manik seperti asyik bermain sendiri atau mengganggu temannya sehingga perlu diminimalisir.
2. Anak masih bingung ketika ditanya oleh guru tentang konsep bilangan 1-10 sehingga bahasa yang digunakan guru saat menerapkan strategi bermain perlu disederhanakan.
3. Menambah jumlah pola manik-manik yang bertujuan agar anak-anak tidak berebut pola manik-manik serta memberi label angka 1-10 pada pola manik-manik dengan angka 1-10 untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10.

Hal-hal yang perlu dipertahankan pada proses pembelajaran siklus 1 yang dianggap sebagai kekuatan untuk siklus berikutnya yaitu :

- a) Guru melaksanakan rencana tindakan sesuai dengan RKH yang telah disusun berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya.
- b) Pola manik-manik dibuat dengan bervariasi warna dan bentuk sehingga dapat menarik anak dan akan menumbuhkan minat anak untuk mengenal konsep bilangan, menunjukkan bilangan dengan benda-benda 1-10.

Adapun rencana penerapan pola manik-manik untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak pada siklus 2 secara rinci sebagai berikut :

- (1) Melengkapi penyusunan RKH sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran
- (2) Guru menyiapkan pola manik-manik
- (3) Guru menyiapkan lembar observasi aktivitas dan respon anak.
- (4) Guru memberikan pujian dan dukungan sebagai penguat agar anak termotivasi untuk mengenal konsep bilangan 1-10.
- (5) Guru membuat instrumen observasi untuk anak dan guru.
- (6) Guru membuat lembar penilaian.
- (7) Guru membuat evaluasi pembelajaran

b. Tindakan

Siklus 2 ini dilaksanakan selama dua hari yaitu pada tanggal 5 Juni 2012 dan tanggal 12 Juni 2012, yang berlangsung mulai pukul 07.00-09.00. Jumlah anak adalah 25 anak, yang terdiri dari 16 laki-laki dan 9 perempuan.

Pada pertemuan pertama, guru melakukan tanya jawab tentang materi yang berhubungan dengan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. Guru menyuruh anak untuk membilang atau menyebutkan bilangan 1-10. Langkah berikutnya adalah guru menyiapkan pola manik-manik yang akan digunakan pada proses pembelajaran untuk mengenal konsep bilangan 1-10

dengan menyuruh anak menunjuk bilangan 1-10 (anak tidak disuruh menulis) dengan menggunakan pola manik-manik yang memiliki warna dan telah diberi label bilangan 1-10.

Pada pertemuan kedua, guru menggunakan strategi bermain dengan pola manik-manik yang memiliki variasi warna juga bentuk serta telah diberi label angka 1-10 sehingga dapat menarik perhatian serta minat anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10. Peneliti juga memberikan pesan moral agar anak lebih giat berlatih dalam mengenal konsep bilangan 1-10.

Adapun secara terperinci tindakan yang dilakukan peneliti sama dengan ketika melakukan siklus 1 sebagai berikut :

1. Guru mengimplementasikan RPP dengan menggunakan strategi bermain pola manik-manik.
2. Anak dijelaskan tentang cara memainkan pola manik-manik.
3. Guru bertanya jawab dengan anak tentang bilangan 1-10 untuk mengetahui pemahaman anak terhadap konsep bilangan 1-10.

Sedangkan langkah-langkah tindakan pada siklus 1 ini meliputi :

a) Pra pendahuluan

Merupakan kegiatan untuk mempersiapkan dan mengkondisikan anak dalam mengikuti pembelajaran yang meliputi :

(1) Berbaris, berdo'a, dan salam.

(2) Persiapan strategi bermain dengan pola manik-manik.

b) Kegiatan awal

(1) Guru bercakap-cakap tentang hal-hal yang berhubungan dengan konsep bilangan 1-10.

(2) Guru mengajak anak meniru membilang atau menyebutkan bilangan 1-10.

c) Kegiatan inti

(1) Sebelum menggunakan strategi bermain pola manik-manik, guru bertanya pada anak tentang konsep bilangan 1-10.

(2) Guru mengeluarkan pola manik-manik dengan variasi warna dan bentuk yang membuat anak tertarik.

(3) Guru menyampaikan pesan kepada anak agar selalu giat berlatih tentang konsep bilangan 1-10 menggunakan strategi bermain.

(4) Guru bertanya pada anak tentang konsep bilangan dan mengajak anak mengurutkan bilangan 1-10.

(5) Guru memuji anak yang menjawab pertanyaan dengan benar tentang konsep bilangan 1-10.

d) Kegiatan akhir

(1) Guru bercakap-cakap tentang materi yang telah diajarkan yaitu mengenal konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan pola manik-manik.

(2) Guru melakukan pendekatan pada anak yang masih kurang dalam mengenal konsep bilangan 1-10.

c. Observasi

1. Observasi siklus 2 pertemuan pertama

a) Observasi aktivitas guru
Berdasarkan hasil observasi kegiatan guru pada siklus 2 pertemuan pertama di mana guru menggunakan strategi bermain pola manik-manik diperoleh gambaran sebagai berikut :

Tabel 4.8 : Observasi aktivitas guru siklus 2 pertemuan pertama.

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru menyiapkan Rencana Pembelajaran (RKH).			√	
2	Guru menerapkan strategi bermain pola manik-manik dalam proses pembelajaran.				√
3	Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi konsep bilangan 1-10.			√	
4	Guru memotivasi anak dengan baik tentang konsep bilangan melalui strategi bermain pola manik-manik.				√
5	Guru mampu mengelola kelas dengan baik.				
6	Guru membimbing anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui strategi bermain pola manik-manik.				
Jumlah		0		1	8
				2	

Penilaian dari teman sejawat adalah sebagai berikut :

$$A = 20$$

$$N = 25$$

$$P = \frac{20}{25} \times 100\% = 80\%$$

25

b) Observasi Aktivitas Anak
Berdasarkan

hasil observasi aktivitas anak selama proses pembelajaran pada siklus 2 pertemuan pertama, diperoleh gambaran sebagai berikut :

Tabel 4.9 : Observasi aktivitas anak pada siklus 2 pertemuan pertama

No	Aspek yang diamati	Kualifikasi Penilaian				Jmlh
		S B	B	C	K	
1	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang konsep bilangan 1-10 dengan benar.	8	1 1	6	0	25
2	Anak mampu melaksanakan strategi bermain dengan pola manik-manik.	6	1 4	5	0	25
3	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan benar.	7	1 2	6	0	25
4	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan benar.	8	1 2	5	0	25
5	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan dengan pola manik-manik.	7	1 1	7	0	25
6	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang	6	1 2	7	0	25

	lambang bilangan dengan menggunakan pola manik-manik bersama temannya.					
7	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan pola manik-manik.	8	11	6	0	25
8	Anak dapat melakukan strategi bermain pola manik-manik untuk mengenal konsep bilangan 1-10.	8	12	5	0	25
	Jumlah keseluruhan	58	95	47	0	200
	Total setelah dikalikan skor	23	285	94	0	611

Maka penghitungan prosentase adalah

$$A = 611$$

$$N = 800$$

$$P = \frac{611}{800} \times 100\% = 76,38\%$$

800

2. Observasi siklus 2 pertemuan kedua

a) Observasi aktivitas guru

Pada pertemuan kedua, guru menyampaikan strategi pola manik-manik

tentang konsep bilangan 1-10 di mana gambaran aktivitasnya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.10 : Observasi aktivitas guru siklus 2 pertemuan kedua.

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru menyiapkan Rencana Pembelajaran (RKH).				√
2	Guru menerapkan strategi bermain pola manik-manik dalam proses pembelajaran.			√	√
3	Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi konsep bilangan 1-10.			√	√
4	Guru memotivasi anak dengan baik tentang konsep bilangan melalui strategi bermain pola manik-manik.				
5	Guru mampu mengelola kelas dengan baik.				
6	Guru membimbing anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui strategi bermain pola manik-manik.				
	Jumlah	0	0	9	12

Pada pertemuan kedua siklus 2, teman sejawat memberikan penilaian sebagai berikut :

$$A = 21$$

$$N = 25$$

$$P = \frac{21}{25} \times 100\% = 84\%$$

25

b) Observasi Aktivitas Anak

Sedangkan hasil observasi aktivitas anak pada siklus 2 pertemuan kedua, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.11 : Observasi aktivitas anak pada siklus 2 pertemuan kedua

No	Aspek yang diamati	Kualifikasi Penilaian				Jml h
		S B	B	C	K	
1	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang konsep bilangan 1-10 dengan benar.	10	11	4	0	25
2	Anak mampu melaksanakan strategi bermain dengan pola manik-manik.	8	14	3	0	25
3	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan benar.	9	13	3	0	25
4	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan benar.	9	14	2	0	25
5	Anak mampu menunjukkan	8	13	4	0	25

	lambang bilangan dengan pola manik-manik.					
6	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang lambang bilangan dengan menggunakan pola manik-manik bersama temannya.	9	12	4	0	25
7	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan pola manik-manik.	11	11	3	0	25
8	Anak dapat melakukan strategi bermain pola manik-manik untuk mengenai konsep bilangan 1-10.	11	10	4	0	25
Jumlah keseluruhan		75	98	27	0	200
Total setelah dikalikan skor		300	294	54	0	648

Maka penghitungan persentase adalah membagi skor total yang diperoleh dengan 800 dikalikan 100%, maka :

$$A = 648$$

$$N = 800$$

$$P = \frac{648}{800} \times 100\% = 81\%$$

3. Observasi mengenal konsep bilangan 1-10 anak

Kegiatan

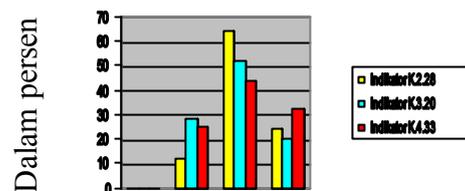
pembelajaran diawali dengan guru mengeluarkan pola manik-manik dengan variasi warna dan bentuk yang menarik dengan jumlah yang cukup banyak bagi anak kemudian guru menggunakan strategi bermain kepada anak. Setelah itu, guru bertanya pada anak tentang konsep bilangan 1-10. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian yang dilakukan peneliti dan teman sejawat terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak pada siklus 2 pertemuan kedua ini diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.13 : Persentase perkembangan kognitif anak (Siklus 2)

No.	Indikator	Skor	A	%
1	Kog 2.28.Menyebut Urutan Bilangan 1-10	1	0	0%
		2	3	12%
		3	16	64%
		4	6	24%
2	Kog 3.20.Membilang dengan menunjukkan benda-benda 1-10	1	0	0%
		2	7	28%
		3	13	52%
		4	5	20%
3	Kog 4.33.Menghubung kan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	1	0	0%
		2	6	24%
		3	11	44%
		4	8	32%

Berdasarkan data tersebut, maka dapat digambarkan grafik mengenal konsep bilangan 1-10 anak sebagai berikut :

Gambar 4.3 : Grafik persentase mengenal konsep bilangan 1-10 siklus 2



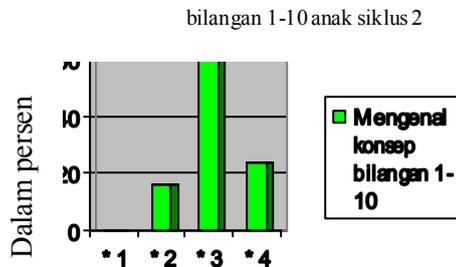
Secara keseluruhan dari indikator kinerja mengenal konsep bilangan 1-10 anak tergambar dalam tabel berikut :

Tabel 4.14 : Persentase indikator kinerja mengenal konsep bilangan 1-10 siklus 2

Skor	A	%	Keterangan
1	0	0%	Belum Mampu
2	4	16%	Mampu dgn Bantuan
3	15	60%	Mampu dgn Mandiri
4	6	24%	Sangat Mampu
Total	25	100%	

Grafik berikut menggambarkan prosentase indikator mengenal konsep bilangan 1-10 awal anak

Gambar 4.4 : Grafik indikator mengenal konsep



Grafik di atas menunjukkan bahwa pada siklus 2 indikator anak sudah mengalami peningkatan. Persentase anak yang mencapai bintang (☆)1 sudah tidak ada. Prosentase anak yang mencapai ☆ 3 sudah mulai meningkat menjadi 60% dari semula sebesar 45%. Untuk ☆4 sebesar 24%.

d. Refleksi dan Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dan anak selama pelaksanaan tindakan pada siklus 2 menunjukkan bahwa adanya peningkatan indikator pada kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak yang ditingkatkan dengan strategi bermain pola manik-manik. Dalam hal perbaikan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan baik oleh guru yaitu dengan menambah jumlah pola manik-manik (bertujuan agar anak tidak berebut pola manik-manik) serta memberi label angka atau bilangan 1-10 pada pola manik-

manik, sehingga anak sudah bisa merespon dan juga mampu mengenal konsep bilangan 1-10 saat di sekolah dan dapat tukan lambang bilangan gan temannya.

Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus 2 dirasa cukup mewakili dari tujuan yang telah direncanakan yaitu untuk meningkatkan mengenal konsep bilangan 1-10 anak melalui strategi bermain pola manik-manik. Nilai minimal yaitu 3 telah tercapai sebesar 84% dengan rincian anak yang ☆ 3 sebanyak 60% dan anak yang mendapat ☆ 4 sebesar 24%. Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas dapat dilakukan sampai pada siklus 2.

☆

B. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini telah dilakukan secara bertahap, di mana perencanaan tindakan pada siklus 1 bersumber dari masalah-masalah yang menghambat mengenal konsep bilangan 1-10 anak sehingga kemampuan awal dalam mengenal konsep bilangan 1-10 anak relatif rendah. Dengan menggunakan pola manik-manik yang bervariasi bentuk menarik saat menggunakan strategi bermain pada penelitian tindakan kelas ini, diharapkan anak menjadi lebih mengenal konsep bilangan 1-10, serta mampu menyebutkan bilangan 1-10 selama di sekolah dan mampu menunjukkan bilangan dengan benda-benda yang ada disekolah kepada temannya.

Mengenal konsep bilangan yang dicapai anak telah menunjukkan hasil yang signifikan, baik yang berhubungan dengan aktivitas guru maupun ketuntasan belajar yang diraih anak. Keadaan ini menjelaskan bahwa

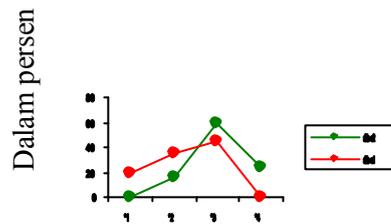
dalam proses pembelajaran harus bersifat dinamis dan mengenal konsep bilangan 1-10 anak sangat ditentukan oleh strategi pembelajaran yang digunakan. Dalam arti strategi pembelajaran akan sangat membantu pengembangan potensi yang dimiliki anak secara optimal sesuai dengan kapasitas yang dimilikinya.

Seperti yang telah diketahui bahwa anak belajar dengan visual, auditorial, dan kinestetikal sehingga penggunaan pola manik-manik diperlukan untuk strategi bermain. Kreativitas dan inovasi guru untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi, baik yang dialami guru maupun anak sangat diperlukan dalam setiap proses pembelajaran dalam semua tingkatan. Perbaikan strategi dan langkah-langkah tindakan aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru, berpengaruh sangat signifikan pada kinerja anak. Hal ini tampak dari kualitas pembelajaran dalam tindakan kelas yang berhasil meningkatkan indikator kinerja anak yang semakin meningkat pada setiap siklus.

Pada siklus 1 setelah menerapkan penggunaan strategi bermain pola manik-manik kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 meningkat menjadi 45%. Sebelum melakukan siklus 2 peneliti melakukan perbaikan terhadap media pola manik-manik, diantaranya dengan menambah jumlah pola manik-manik sehingga tidak membuat anak berebut pola manik-manik saat menggunakan strategi bermain pola manik-manik dan juga peneliti memberi label pada pola manik-manik dengan lambang bilangan 1-10. Hasil dari siklus 2 kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak TK A meningkat menjadi 84%. Dan hasil akhir pada siklus 2 telah

memberikan peningkatan pada mengenal konsep bilangan 1-10 anak sehingga anak yang belum mampu dalam mengenal konsep bilangan 1-10 menjadi nihil. Hal ini dapat digambarkan pada grafik berikut

Gambar 4.5 : Grafik mengenal konsep bilangan 1-10 anak tiap siklus



Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa anak mengalami peningkatan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan 1-10 pada tiap siklusnya. Berdasarkan tindakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain pola manik-manik, maka ketuntasan belajar dalam tindakan yang telah diberikan guru pun mengalami kenaikan yang signifikan. Pada siklus 1 ketuntasan belajar pada mengenal konsep bilangan 1-10 sebesar 45% meningkat di siklus 2 yang ketuntasan belajarnya mencapai 84%.

Adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak dari tiap tingkatan siklus, karena dengan strategi bermain pola manik-manik, anak dapat mengenal konsep bilangan 1-10, sehingga mengenal konsep bilangan 1-10 meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Gerlach dan Elly (dalam Hamzah 2009:1) yang menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu meliputi sifat lingkup dan urutan

kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik.

Hasil refleksi dan analisis data pada siklus 2 juga membedakan efektivitas pembelajaran berdasarkan banyaknya bintang dalam mengenal konsep bilangan 1-10 anak. Hal ini juga menunjukkan perbedaan yang signifikan dari tahap-tahap tindakan kelas (siklus pembelajaran) yang dilakukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran dengan pola manik-manik yang bervariasi bentuk juga warna dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak usia dini.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Sujiono (2011:144) yang menyatakan bahwa bermain sebagai sarana sosialisasi anak yang dapat memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan hal-hal baru, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual, dan spiritual. Pola manik-manik yang bervariasi warna serta bentuk digunakan agar anak tertarik untuk melakukan strategi bermain yang disajikan guru serta agar mereka tidak merasa bosan dengan strategi bermain yang disampaikan sehingga kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dapat meningkat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I dan siklus II serta berdasarkan pada seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa

penggunaan strategi bermain pola manik-manik sangat tepat untuk meningkatkan mengenal konsep bilangan 1-10. Secara khusus, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan strategi bermain pola manik-manik dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis yang didapatkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak di TK A AN NUR meningkat. Pada siklus I kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak yang telah mencapai ketuntasan belajar sudah meningkat menjadi sebesar 45% dan siklus 2 sebesar 84% dengan rincian 60% anak yang telah mencapai skor 3 dan 24% anak yang telah mencapai skor 4.
2. Penggunaan strategi bermain pola manik-manik pada anak TK A menambah wawasan guru dalam memilih strategi yang tepat untuk diterapkan di kelas dan disesuaikan dengan tujuan dari setiap pembelajaran yang diadakan.

B. Saran

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan sebelumnya serta data dan bukti nyata yang didapat setelah penerapan strategi bermain pola manik-manik yang ternyata mampu meningkatkan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak TK A, peneliti menyarankan hal-hal berikut ini:

1. Mengingat pelaksanaan penelitian ini hanya berjalan dalam 2 siklus serta jumlah anak 25 anak dalam satu kelas, peneliti atau guru lain diharapkan dapat melanjutkan penelitian untuk mendapat penemuan yang lebih signifikan.
2. Mengingat strategi bermain pola manik-manik telah terbukti mampu meningkatkan mengenal konsep

bilangan 1-10 anak serta membekali *skill life* pada anak, diharapkan guru lain mencoba strategi bermain pola manik-manik ini. Selain itu, selalu mempersiapkan dengan baik sebelum melaksanakan pembelajaran seperti strategi bermain pola manik-manik dengan menyediakan pola manik-manik lebih banyak jumlahnya supaya anak tidak berebut pola manik-manik.

Dengan adanya hasil penelitian ini hendaknya orang tua dapat meluangkan waktunya untuk menerapkan strategi bermain pola manik-manik bagi putra-putrinya agar kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 putra-putrinya dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2002). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Ditjen Mandiknas.
- Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. 2007. *Buku 3: Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Kementrian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. 2007. *Buku 6: Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Kementrian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak Bermain Bilangan*. Kementrian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Kementrian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Hariwijaya. (2002). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Hasibuan, Y. Y., dkk. (1986). *Proses belajar mengajar*. Bandung: CV. Remaja Karya.
- <http://www.artikata.com/arti-339749-manik.html> tanggal 1april 2012.
- <http://www.duniapsikologi.com/perluhan-anak-bermain/> tanggal 30 Maret 2012.
- Iskandarwassid dan Sunendar D. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Marhijanto, Bambang.(1999). *Kamus Bahasa Indonesia Masa Kini*. Surabaya: Terbit Terang.
- Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mas'udah, M. 2011. *Materi IV Pengembangan Kognitif, Kreativitas, dan Seni Anak Usia Dini*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Kebudayaan.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Prasetyono, Dwi Sunar. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Yogyakarta: Think.
- Solehudin, M. 2001. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. INDEKS.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Susilo. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady A. 2004. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yusuf, S. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya