

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-10 DENGAN
BERMAIN KERETA ANGKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN AREA PADA
KELOMPOK B TK RIVERSIDE DI SURABAYA

Wien Winarsieh

(wien.winarsieh@gmail.com)

Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Nurul Khotimah

(nurul_art77@yahoo.com)

Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstraks

Kemampuan berhitung anak kelompok B pada semester dua menurut Permendiknas No. 58 tahun 2009 sudah dapat berhitung 1-20, namun pada kenyataannya kemampuan berhitung pada kelompok B TK *Riverside* di Surabaya masih berkisar angka 1-10. Berdasarkan hasil observasi penelitian selama awal kemampuan anak dalam berhitung yang mengajar pada kelompok B TK *Riverside* di Surabaya rata-rata belum memiliki kemampuan yang baik dalam berhitung 1-10, hanya sekitar 25% saja yang mencapai hasil belajar dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak 1-10 adalah dengan menggunakan model pembelajaran area. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung 1 sampai 10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada anak.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang. Setiap siklus terdiri atas 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah anak Kelompok B TK *Riverside* di Surabaya yang berjumlah 15 anak yang terdiri 7 laki-laki dan 8 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi, sedangkan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, kemampuan berhitung anak melalui bermain kereta angka adalah sebesar 71,5% hasil penelitian ini belum sesuai dengan kriteria tingkat pencapaian perkembangan anak, oleh karena itu penelitian dilanjutkan. Pada siklus II, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak 1-10 mengalami peningkatan sebesar 87,5%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak 1-10 dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran area.

Kata kunci : Kemampuan berhitung, bermain kereta angka, model pembelajaran area

Abstract

Numeracy ability children in group B in second semester based on Permendiknas No. 58 tahun 2009 is that they already can count 1-20, but the fact is the numeracy ability at group B TK Riverside in Surabaya is about number 1-10. Based on the research observation, during early children numeracy ability who teach at group B TK Riverside in Surabaya, at an average that haven't good ability in count 1-10, its just 25% can reach learning output well. One of the learning model thar implement to increase numeracy ability children 1-10 is using area learning model. The purpose of this research is to knowing the improvement of numeracy ability 1 to ten with playing train numbers through area learning model for children.

This research using class action method that have been design into repeated cycle. Each cycle consist of 4 step; planning, take action, observation and reflection. Subject of this research are children in Group B TK Riverside Surabaya with total 15 children which is 7 boys and 8 girls. The collecting data technique are using observation and documentation, meanwhile the analys data are using static descriptive.

Based on the result at the first cycle, numeracy ability children through playing train numbers is 71,5%. This result still not hit the children development stages, thats why this research continues. At the second cycle, the result is showed that children numeracy 1-10 get increase up to 87,5%. Based on the result, we can concluce that children numeracy ability 1-10 can increase by area learning model.

Keyword: numeracy ability, playing train numbers, area learning model

PENDAHULUAN

Usia dini/pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan (Depdiknas, 2007 : 1).

Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia TK dan RA. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi / bahan ajar dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak (Sujiono, 2004 : 13.17).

Menurut Piaget (dalam Mutiah,2010 : 101) anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka, mereka berlatih menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengar sebelumnya dengan menggabungkan informasi baru dengan keterampilan yang sudah dikenal, mereka juga menguji pengalamannya dengan gagasan-gagasan baru.

Penyusunan model pembelajaran di TK didasarkan pada silabus yang dikembangkan menjadi perencanaan semester, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), dan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Dengan demikian model pembelajaran merupakan gambaran konkrit yang dilakukan pendidik dan anak sesuai dengan satuan kegiatan harian. Pelaksanaan pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak/ RA terdapat beberapa model diantaranya adalah Model pembelajaran Klasikal, Model Pembelajaran Kelompok dengan Kegiatan Pengaman, Model Pembelajaran Berdasarkan Sudut-sudut Kegiatan, Model Pembelajaran Area, dan Model Pembelajaran Berdasarkan Sentra (Depdiknas, 2008 : 19).

Masing-masing model pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan, serta memerlukan kondisi yang berbeda-beda. Oleh sebab itu guru dapat memilih model pembelajaran yang akan digunakan dengan mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki, sarana dan prasarana yang tersedia, serta faktor pendukung lainnya (Depdiknas, 2008 : 21).

Pengembangan kemampuan berhitung 1- 10 pada anak seringkali guru menuliskan angka pada papan tulis kemudian anak diajak mengucapkannya dan disuruh mengulangnya. Akan tetapi menurut Piaget tidak demikian, anak yang berusia 2-7 tahun mengalami stuktur intelektual yang disebut tahap pra operasional. Pada usia ini anak didalam berpikirnya

tidak didasarkan pada keputusan yang logis melainkan hanya dilihat seketika, perilaku yang dapat diamati pada perkembangan anak usia dini, antara lain anak menggunakan kata-kata untuk menyatakan suatu benda, menghitung secara sederhana, anak secara konkrit dapat melakukan perbandingan lebih tinggi, dan lebih banyak, pada tahap permulaan praoperasional, anak masih sukar melihat hubungan dan mengambil kesimpulan secara konsisten (Suyanto, 2005 : 56).

Kemampuan berhitung anak kelompok B pada semester dua menurut Permendiknas no: 58 tahun 2009 sudah dapat berhitung 1-20, namun pada kenyataannya kemampuan berhitung pada kelompok B di TK *Riverside* Surabaya masih belum sesuai dengan harapan dan masih dalam hitungan angka 1-10. Berdasarkan observasi peneliti selama awal semester genap bulan Maret tahun ajaran 2013- 2014 yang mengajar pada kelompok B TK *Riverside* di Surabaya rata-rata belum memiliki kemampuan yang baik dalam berhitung 1-10, dari 15 anak terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan, hanya sekitar 25% saja yang mencapai hasil belajar dengan baik. Itu berarti ada 4 anak saja yang mampu berhitung 1 sampai 10 dengan baik (memperoleh bintang tiga).

Saat pembelajaran dilakukan, anak terlihat kurang antusias mengikuti apa yang diajarkan oleh guru. Dalam kegiatan berhitung guru menulis angka-angka tersebut dipapan tulis, kemudian anak disuruh menyebut atau membilang berulang-ulang. Sehingga anak tertentu saja yang mampu mengikuti kegiatan sedang yang lain cenderung tidak memperhatikan, bosan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung dan bicara sendiri dengan teman atau asyik dengan kegiatan sendiri karena tidak tertarik. Dengan demikian anak kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hal-hal diatas, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran area dalam kegiatan berhitung 1-10. Dengan menerapkan berhitung dalam kegiatan bermain sambil belajar maka penulis berharap dari 75 % dari jumlah anak dikelompok B TK RIVERSIDE di Surabaya dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan (memperoleh bintang tiga).

Dengan menggunakan model pembelajaran area pada kegiatan bermain kereta angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung 1 sampai 10.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah : Bagaimanakah proses model pembelajaran area dalam peningkatan kemampuan berhitung 1 sampai 10 dengan bermain kereta angka pada anak kelompok B TK RIVERSIDE di Surabaya?

Untuk membantu peningkatan kemampuan berhitung 1 sampai 10 dengan bermain kereta angka pada anak kelompok B TK RIVERSIDE di

Surabaya, maka penelitian ini menerapkan model pembelajaran area sebagai model pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung 1 sampai 10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada kelompok B TK RIVERSIDE di Surabaya.

Terdapat dua manfaat yang diambil, yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penerapan model pembelajaran area dalam peningkatan kemampuan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka.

2. Bagi mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai acuan dan bermanfaat bagi mahasiswa sebagai calon pendidik dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi ketika mengajar di kelas dalam kegiatan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada kelompok B

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai acuan bermanfaat bagi guru sebagai salah satu sumber informasi untuk mengembangkan aspek kognitif dalam berhitung 1 sampai 10 pada anak di kelompok B.

b. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan acuan dalam pembelajaran berhitung 1- 10

Pengertian kemampuan berhitung .

Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya, dalam pandangannya kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan. Munandar, 1999 :17 (dalam Susanto, 2011: 97).

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungannya. 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. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya (Depdiknas, 2007 : 4-5).

Pemahaman Berhitung Permulaan

Pemahaman berhitung adalah pemahaman bilangan permulaan bagi anak usia dini yakni konsep. Diantaranya adalah konsep bilangan

berhubungan dengan kata-kata, ketika anak mulai bicara. Pengalaman yang dialami seorang anak mempengaruhi konsep bilangan anak (Hurlock,1978 dalam Susanto, 2011 : 107).

Konsep angka/ bilangan melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak” termasuk menghitung, menjumlahkan satu tambah satu. Yang terpenting adalah mengerti konsep angka/bilangan. Mendapatkan konsep angka/ bilangan adalah proses yang berjalan perlahan-lahan. Anak mengenal benda dengan menggunakan bahasa untuk memperjelas pemikiran mereka, sehingga mulai membangun arti ke angka

Pemahaman konsep angka/bilangan berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya dan menghitungnya. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda (Sujiono, 2004 : 11.7).

Pengertian bermain

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak (Mutiah, 2010 : 91).

Anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah (Dewey, 1938 dalam Montolalu, 2010 : 1.7).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah dunia anak, dimana anak melakukan suatu kegiatan secara sukarela dengan berbagai metode, cara untuk dapat bersenang-senang baik dilakukan tanpa menggunakan alat maupun dengan menggunakan alat.

Ciri-ciri bermain

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas yang membedakan dari kegiatan lain. Kegiatan bermain pada anak-anak menurut Garvey, 1990 (dalam Musfiroh : 2005 : 6-7) adalah :

- a. Bermain selalu menyenangkan dan menikmati atau menggembarakan. Bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriang, bermain tetaplah bernilai positif bagi pemainnya
- b. Bermain bukan melaksanakan tugas, tetapi semata-mata karena anak ingin melakukannya. Ini berarti guru membiarkan anak memulai dan mengakhiri kegiatan kapanpun yang anak inginkan.

- c. Bermain bersifat spontan dan suka rela. Bermain dilakukan bukan karena keterpaksaan, karena dengan keterpaksaan kegiatan yang diberikan tidak tercapai.
- d. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan guru dan anak didiknya.

Kereta angka

Alat peraga adalah semua alat yang digunakan oleh guru untuk menerangkan atau memperagakan pelajaran didalam proses belajar mengajar.

Kereta angka adalah alat permainan edukatif yang dapat membantu anak dalam kemampuan berhitungnya, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak (Depdiknas, 2007 : 2).

Kereta angka dalam penelitian ini adalah kereta yang terbuat dari kertas karton yang bergambar gerbong kereta dengan diberi angka, dan kemudian diberi kartu angka berwarna merah muda untuk ditempelkan pada gerbong tersebut dengan menggunakan lem agar anak dapat menghubungkan/memasangkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10.

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan desain model penelitian tindakan model Arikunto (2011: 16), yaitu berbentuk siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planing* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Dalam Penelitian ini subyek penelitian adalah anak kelompok B TK RIVERSIDE di Surabaya yang pada tahun pelajaran 2013-2014 berjumlah 15 anak dengan usia 5-6 tahun. Dari 15 anak tersebut terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. anak mengalami pembelajaran 150 menit perhari dengan jadwal hari masuk senin sampai dengan sabtu.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa sumber, yaitu:

1. Anak, untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas anak dalam proses belajar mengajar.
2. Guru, untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi penggunaan model pembelajaran area dalam peningkatan kemampuan berhitung 1-10 serta aktivitas anak dalam kegiatan mengajar.
3. Teman sejawat, dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implementasi PTK secara komprehensif dari sisi anak maupun guru.

Dalam penelitian ini guru menggunakan metode observasi yang direncanakan, pengamatan menggunakan blangko daftar isian yang tersusun, didalamnya telah tercantum aspek-aspek ataupun gejala-gejala yang perlu diperhatikan pada waktu pengamatan itu dilakukan serta diskusi antara guru (peneliti) dengan teman sejawat.

1. Observasi dilakukan untuk:

- a. Mengetahui penerapan model pembelajaran area pada peningkatan kemampuan berhitung 1-10.
- b. Mengetahui seberapa banyak perubahan peningkatan kemampuan berhitung 1-10.
- c. Mengetahui bagaimana respon dan reaksi anak setelah mengikuti kegiatan berhitung pada model pembelajaran area.
- d. Mengetahui berapa besar pemahaman anak terhadap begiata berhitung 1-10 setelah mengikuti pembelajaran model area.

Hasil observasi tersebut didiskusikan antara guru sebagai peneliti dan teman sejawat sebagai observer untuk refleksi hasil siklus PTK.

2. Sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan penelitian sebagai berikut:

- a. Observasi Kegiatan Pembelajaran
Menggunakan lembar obsevasi guru untuk mengetahui tingkat pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan lembar observasi anak untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses kegiatan pembelajaran dan tes

- b. Observasi tindakan bermain
Dengan memberikan alat peraga kereta angka untuk dimainkan anak dengan kriteria sebagai berikut:

1. Materi kegiatan berhitung 1-10
2. Pelaksanaan kegiatan tentang permainan mendemonstrasikan cara bermain alat peraga kereta angka pada pembelajaran model area matematika, bahasa, seni /kreativitas bergantian misalnya, satu kelompok yang terdiri dari 5 anak pada area matematika anak dapat melakukan kegiatan Memasangkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10 dengan cara menempelkan kartu angka warna merah muda pada gerbong kereta yang telah diberi angka sesuai perintah. Pada area bahasa anak dapat menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya dan pada area seni/kreativitas anak dapat membentuk dari kepingan geometri (menyusun menjadi kereta angka 1-10).
3. Aturan main, anak diberi kesempatan untuk melakukan

kegiatan dengan memilih pada area yang telah ada dan disenangi anak yaitu area matematika, area bahasa, dan area seni/kreativitas secara bergantian.

Tabel 1
Instrumen tingkat pencapaian perkembangan anak TK kelompok B usia 5-6 tahun (sesuai permendiknas No 58 tahun 2009)

Tingkat Pencapaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
Konsep bilangan, lambang bilangan Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Memasangkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10 Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10
Keaksaraan Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berani bertanya secara sederhana Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (misal : kaki-kali) dan suku akhir yang sama (misal: sama – nama) Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya. Mengelompokkan kata-kata yang sejenis Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri Menyanyi lebih dari 20 lagu
Motorik halus Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	Menciptakan sesuatu dengan berbagai media	Membuat berbagai bentuk dari daun, kertas, dan kain perca, kardus, dll. Menciptakan bentuk dari balok. Menciptakan bentuk dari kepingan geometri. Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir,dll Permainan warna dengan berbagai media

Analisis data merupakan lanjutan dari kegiatan pengumpulan data. Untuk itu seorang peneliti perlu memahami teknik analisis data yang tepat agar manfaat penelitiannya memiliki nilai yang tinggi.

Beberapa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil dari lembar observasi aktifitas guru dan lembar observasi aktifitas anak terhadap pembelajaran tentang berhitung angka. Data yang sudah terkumpul kemudian di analisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktifitas guru dan aktifitas anak berupa bintang. Apabila datanya sudah terkumpul, maka diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang dinyatakan dalam kata-kata atau simbol yang akan sangat berguna untuk menyertai dan melengkapi gambaran yang diperoleh dari analisa data kuantitatif (Arikunto, 2011: 131).

Hasil belajar dengan menganalisis nilai rata-rata, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi sangat baik, baik, cukup, kurang. Untuk hasil analisis peningkatan kemampuan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada kelompok B TK RIVERSIDE di Surabaya.

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

(Adaptasi dari Winarsunu, 2009: 20)

Keterangan:

P = Persentase

f = Nilai keseluruhan yang diperoleh anak

N = Skor maksimal dikalikan jumlah seluruh anak

Anak dinyatakan tuntas adalah yang mendapat bintang ☆ 4 atau bintang ☆ 3, sedangkan anak yang dinyatakan masih kurang mendapatkan bintang ☆ 2 dan yang belum tuntas bintang ☆ 1. Dalam hal ini peneliti membatasi tingkat pencapaian dari seluruh anak yang berhasil minimal 75% anak.

Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan kearah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan riset dilanjutkan pada siklus kedua dan seterusnya sampai peneliti merasa puas (Arikunto, 2011: 117).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam bab III berupa hasil pengamatan/observasi dan tes kemampuan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area maka hasil kemampuan anak dalam berhitung 1-10 yang dilakukan oleh peneliti bersama teman sejawat pada siklus I pertemuan ke-1 adalah seperti pada (tabel 4.1: 71) dan dari tabel (4.1: 71) tersebut menunjukkan bahwa aspek kemampuan berhitung 1-10 belum mencapai hasil yang sesuai dengan kriteria keberhasilan 75 % sehingga perlu dilakukan pengulangan dan perbaikan pada pertemuan ke -2

Pada siklus I pertemuan ke 2 data hasil belajar yang diperoleh berdasarkan pengamatan/

Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Dengan Bermain Kereta Angka Melalui Model Pembelajaran Area Pada Kelompok B TK Riverside Di Surabaya

observasi dan tes yang dilakukan peneliti seperti pada (tabel 4.2: 72) Hasil Evaluasi kemampuan berhitung anak mulai mengalami peningkatan meskipun belum mencapai kriteria yang sedikit pada masing – masing area pembelajaran.

Dari (tabel 4.2 : 72) dapat diketahui pada area matematika dengan kegiatan memasang bilangan dengan lambang bilangan 1-10 mengalami sedikit peningkatan, begitu juga pada area bahasa dengan kegiatan menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (simbol angka 1-10 pada gambar kereta angka) dan area seni dengan kegiatan menciptakan bentuk dari kepingan geometri menjadi kereta angka 1-10) juga mengalami sedikit peningkatan namun belum mencapai target 75 % sehingga masih perlu pengulangan lagi pada siklus ke II

Tabel 2

Rata-rata nilai kemampuan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada siklus I pertemuan ke-1 tanggal 4 Maret 2014

No	Area	Indikator	Prosentase
1	Matematika	Memasang bilangan dengan lambang bilangan 1-10	55 %
2	Bahasa	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (kereta angka 1-10)	51,6 %
3	Seni/ Kreativitas	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (menjadi kereta angka 1-10)	61,6 %
Jumlah			168,2
Rata – rata			56 %

(Sumber : rata-rata nilai kemampuan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada siklus I pertemuan ke 1 tanggal 7 Maret 2014)

Dari tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa ke tiga aspek belum mencapai hasil yang sesuai dengan kriteria keberhasilan yaitu sebesar 75 % sehingga perlu dilakukan pengulangan dan perbaikan pada pertemuan ke- 2.

Pada siklus I pertemuan ke- 2 data hasil belajar yang diperoleh berdasarkan pengamatan /observasi dan tes yang dilakukan oleh peneliti seperti yang dapat dilihat pada berikut ini:

Tabel 3

Rata-rata Nilai kemampuan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada siklus I pertemuan ke-2 tanggal 7 Maret 2014

N0	Area	Indikator	Prosentase
1	Matematika	Memasang bilangan dengan lambang bilangan 1-10	70 %
2	Bahasa	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan	71,6,6 %

		sederhana dengan simbol yang melambangkannya (kereta angka 1-10)	
3	Seni/ kreativitas	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (menjadi kereta angka 1-10)	73,3 %
Jumlah			214,6
Rata – rata			71,5 %

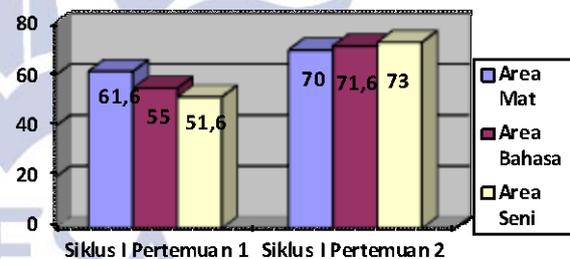
(Sumber : rata-rata nilai kemampuan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada siklus I pertemuan ke 2 tanggal 7 Maret 2014)

Dari tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa hasil kemampuan anak pada aspek matematika dengan indikator memasang bilangan dengan lambang bilangan 1-10, aspek bahasa dengan indikator menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (kereta angka 1-10), serta aspek seni dengan indikator menciptakan bentuk dari kepingan geometri (menjadi kereta angka 1-10) walaupun sudah ada peningkatan nilai akan tetapi belum mencapai hasil yang sesuai kriteria keberhasilan yaitu sebesar 75 % dengan demikian masih diperlukan pengulangan lagi untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar.

Nilai hasil belajar tiap aspek pada siklus I pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 mengalami peningkatan seperti pada grafik berikut ini :

Grafik 4.2

Rata-rata nilai kemampuan berhitung 1 - 10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2



Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar pada aspek kemampuan memasang bilangan dengan lambang bilangan sebesar 55% mengalami peningkatan. 70% sedangkan pada kemampuan menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya dari 51,6% mengalami peningkatan menjadi 71,6%. Pada aspek Kemampuan menciptakan bentuk dari kepingan geometri (menyusun menjadi kereta angka 1- 10) dari nilai sebesar 65% menjadi 73,3%. Dari data diatas dapat diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pada pertemuan satu sebesar 57,2% meningkat menjadi 71.5 %.

Hasil belajar anak pada siklus ke II pertemuan ke-1 masih belum mencapai bisa mencapai kriteria yang diharapkan karena satu aspek masih perlu adanya perbaikan lagi pada pertemuan ke-2 agar dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Dengan Bermain Kereta Angka Melalui Model Pembelajaran Area Pada Kelompok B TK Riverside Di Surabaya

Tabel 3

Rata-rata nilai kemampuan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada siklus II pertemuan ke- 1 tanggal 11 Maret 2014

No	Area	Indikator	Prosentase
1	Matematika	Memasangkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10	81,6%
2	Bahasa	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (kereta angka 1-10)	76,6 %
3	Seni/ Kreativitas	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (menjadi kereta angka 1-10)	73,3 %
Jumlah			231,5
Rata – rata			77,1 %

(Sumber : rata-rata nilai kemampuan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada siklus II pertemuan ke 1 tanggal 7 Maret 2014)

Dari tabel (4.3 : 74) menunjukkan bahwa dari ke tiga aspek, dua aspek yaitu aspek matematika dan aspek bahasa sudah mengalami peningkatan namun satu aspek pada aspek seni belum mencapai hasil yang sesuai dengan kriteria keberhasilan yaitu sebesar 75 % sehingga perlu dilakukan pengulangan dan perbaikan lagi.

Hasil belajar anak pada siklus II pertemuan ke-2 sudah mencapai kriteria Keberhasilan yaitu sebesar 75 % pada semua area yaitu area matematika, Area bahasa dan area seni seperti pada tabel (4.4 : 75).

Tabel 4

Rata-rata nilai kemampuan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada siklus II pertemuan ke-2 tanggal 14 Maret 2014

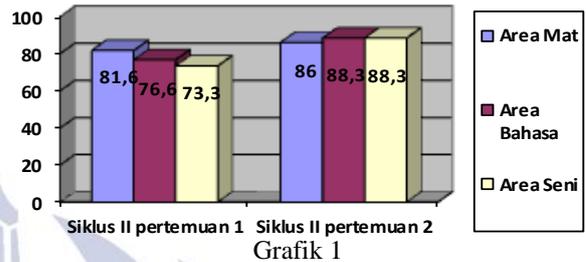
No	Area	Indikator	Prosentase
1	Matematika	Memasangkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10	86 %
2	Bahasa	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (kereta angka 1-10)	88,3 %
3	Seni/ Kreativitas	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (menjadi kereta angka 1-10)	88,3 %
Jumlah			262 %
Rata – rata			87,5 %

(Sumber : rata-rata nilai kemampuan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada siklus II pertemuan ke 2 tanggal 7 Maret 2014)

Dari tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa hasil kemampuan anak pada aspek matematika dengan indikator memasangkan

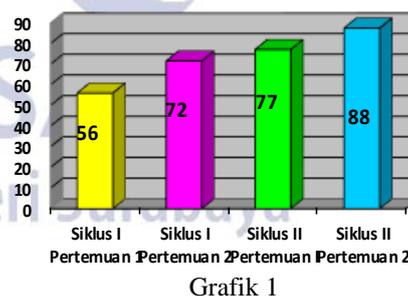
bilangan dengan lambang bilangan 1-10, aspek bahasa dengan indikator menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (kereta angka 1-10), serta aspek seni dengan indikator menciptakan bentuk dari kepingan geometri (menjadi kereta angka 1-10) walaupun sudah ada peningkatan nilai dan mencapai hasil yang sesuai kriteria keberhasilan yaitu sebesar 75 %.

Rata-rata nilai belajar tiap aspek pada siklus II pertemuan ke-1 dan pertemuan ke- 2 mengalami peningkatan seperti pada grafik berikut ini :



Rata-rata nilai kemampuan berhitung 1 - 10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada siklus II pertemuan ke-1 dan ke-2

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar pada aspek kemampuan memasangkan bilangan dengan lambang bilangan sebesar 81,6% mengalami peningkatan menjadi 86% sedangkan pada kemampuan menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya dari 76,6 % mengalami peningkatan menjadi 88,3%. Pada aspek Kemampuan menciptakan bentuk dari kepingan geometri (menyusun menjadi kereta angka 1- 10) dari nilai sebesar 73,3% menjadi 88,3%. Dari data diatas dapat diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pada pertemuan satu sebesar 77,1 % meningkat menjadi 87,5 %.



Rata-rata nilai kemampuan berhitung 1 - 10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada siklus II pertemuan ke-1 dan ke-2

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai belajar pada anak pada setiap pertemuan dalam setiap siklus mengalami peningkatan yaitu pada siklus I pertemuan ke-1 mencapai rata-rata nilai 56 %, sedangkan pada siklus I pertemuan ke-2 mencapai rata-rata nilai 71,5% dan pada siklus II pertemuan ke-1 mencapai

rata-rata mencapai rata-rata nilai 77,1% dan pada siklus II pertemuan ke-2 mencapai rata-rata 87,5 %.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran model area dalam kegiatan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka pada anak kelompok B TK Riverside di Surabaya tepat. Hal ini dapat dilihat semakin meningkatnya kemampuan berhitung yang dilakukan pada setiap pertemuan. Pada siklus I hasil belajar yang diperoleh dari pertemuan ke-1 sebesar 57,2 % meningkat setelah dilakukan intervensi yaitu 71,5 % pada siklus II pertemuan ke-1 dari hasil belajar sebesar 77,1 % meningkat pada siklus II pertemuan 2 dengan nilai hasil belajar menjadi 87,5%. Hal ini sesuai dengan pendapat Bredekamp & Copple, 1997 (dalam Musfiroh, 2008:28) mengenai proses belajar anak usia dini, yang menyatakan bahwa anak belajar secara aktif dari kegiatan mengamati dan berpartisipasi dengan anak-anak lainnya dan orang yang lebih dewasa, termasuk guru.

Dengan bermain kereta angka pada pembelajaran model area akan mempermudah pemahaman anak tentang berhitung 1-10 karena perhatian anak lebih terpusat. Anak akan lebih asyik dengan kegiatan yang disukai pada area-area yang telah disediakan sehingga tidak merasa bosan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Faktor keberhasilan belajar anak dalam kegiatan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area adalah adanya pengalaman yang dilakukan anak pada siklus I, sehingga pada siklus berikutnya pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Hal ini sependapat dengan Ciliford dan Wilson, 2000 (dalam Suyanto, 2005 : 24) berpendapat dalam pembelajaran hendaknya ada persoalan yang dikaji. Persoalan tersebut hendaknya riil, menarik dan menantang dan bermakna bagi anak. Tiap kelompok dapat mencari solusi pemecahan masing-masing, sehingga hasilnya akan lebih variatif (tidak menuju satu yang benar).

Berdasarkan analisis data yang diperoleh pada saat pembelajaran berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka (Depdiknas, 2007:2) melalui model pembelajaran area berlangsung hasil belajar yang diperoleh anak mengalami peningkatan pada tiap siklus. Bagi anak yang mengalami kesulitan, guru memberikan bimbingan dan motivasi yang insentif agar anak tidak tertinggal dengan anak yang lain.

Keuntungan model pembelajaran area dalam kegiatan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka dapat meningkatnya pemahaman anak dalam kegiatan berhitung 1-10 dengan hasil yang mereka lakukan, anak dapat melakukan kegiatan berhitung dengan bermain kereta angka dan dapat melakukan penerapan model pembelajaran area

dengan benar. Hal ini senada dengan pendapat dari Moeslichatoen (2004 : 186) bahwa kegiatan praktek langsung dan pemberian tugas merupakan tahapan yang paling penting dalam mengajar karena guru dapat memperoleh umpan balik terhadap kualitas hasil belajar pada anak.

Aktivitas guru dalam pembelajaran yang sudah melaksanakan semua perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik, hal ini terlibat dari respon anak ketika kegiatan pembelajaran berlangsung serta memberikan bimbingan dan memberikan motivasi kepada semua anak agar hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas anak dalam pembelajaran dengan model area sangat antusias dan bersemangat, hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan bermain kereta angka berlangsung terlibat aktif karena semua anak terlibat dalam kegiatan tersebut.

Di samping itu proses pembelajaran akan hasil yang lebih baik apabila dilakukan latihan secara berulang-ulang. Dalam penelitian ini pengulangan dilakukan pada pelaksanaan siklus satu dan dua dengan masing-masing siklus dilakukan dua kali pertemuan dimana setiap pertemuan dilaksanakan selama 60 menit. Hal ini sesuai dengan Munandar, 1999 : 17 (dalam Susanto, 2011: 97) bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembiasaan dan dipermatang dengan pembiasaan dan latihan yang berulang-ulang.

Penutup Simpulan

Berdasarkan analisis data pada siklus pertama dan siklus kedua dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan kegiatan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada kelompok B TK Riverside di Surabaya mengalami peningkatan. Hal ini terbukti hasil anak pada siklus I pertemuan ke -1 di area matematika mendapat 55 %, area bahasa mendapat 51,6 % dan di area seni/ kreatifitas mendapat 61,6 %. Sedangkan pada pertemuan ke -2 hasil anak mulai ada peningkatan, di area matematika mendapat 70%, di area bahasa mendapat 71,66% dan di area seni mendapat 73,3%. Namun masih belum mencapai kriteria keberhasilan $\leq 75\%$, karena hasil keseluruhan dari siklus I pertemuan ke-1 sebesar 58,8 % dan pertemuan ke-2 sebesar 74,2 %, untuk itu harus dilakukan perbaikan pada siklus II.
2. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, kemampuan berhitung anak melalui bermain kereta angka adalah sebesar 71,5% hasil penelitian ini belum sesuai dengan kriteria tingkat pencapaian perkembangan anak, oleh karena itu penelitian dilanjutkan. Pada siklus

II, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak 1-10 mengalami peningkatan sebesar 87,5%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak 1-10 dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran area

Saran

Disarankan kepada guru untuk menerapkan kegiatan berhitung 1-10 dengan bermain kereta angka melalui model pembelajaran area pada anak TK, karena dengan penerapan pembelajaran model area lebih efektif dimana anak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan yang disukai sehingga anak tidak merasa bosan, serta lebih semangat dalam menyelesaikan kegiatan dan dapat mencapai hasil sesuai yang diinginkan.

Daftar Pustaka

- Arikunto Suharsini, Prof. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : PT.Bumi Angkasa.
- Depdiknas. 2007. *Permainan Berhitung Permulaan*. Jakarta.
- Depdiknas.2008. *Pengembangan Model Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Depdiknas.
- Moelichatoen. R., M.Pd. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT rineka cipta
- Montololu, F.E.B. 2010. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatu. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 *tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*.
- Sudono Anggani, MA. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar*. Jakarta. Depdiknas.
- Sujiono, Nuraini Yuliani. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. Drs. M.Pd. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Prienada Media Group.
- Suyanto, Slamet. Drs. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta. Depdiknas.
- Tedjasaputra, S. Mayke. 2001. *Bermain, Main, dan Permainan*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Winarsunu, Tulus. 2009. *Statistik dalam Penelitian*, Malang : UMM Press