

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B TK Dhama Wanita Persatuan Dawuahan Poncokusumo Malang , dengan menggunakan metode permainan kartu. Tindakan Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan, setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran. Adapun hasil penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Kondisi Awal (Pra Tindakan)

Kegiatan Pra Tindakan dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai hasil belajar anak dalam berhitung. Data yang diperoleh pada tahap pra tindakan ini didapat melalui observasi dan tes /evaluasi pra tindakan. Hasil pengamatan awal sebelum tindakan menunjukkan bahwa pembelajaran berpusat pada guru, siswa terlihat pasif selama pembelajaran, sebagian anak perhatiannya tidak terfokus pada pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode ekspositori dan lebih menekankan pada penguasaan materi dari pada proses belajar. Siswa diberikan penjelasan singkat tentang sebuah materi, kemudian diminta mengerjakan soal. Guru memang memberikan bimbingan saat pengerjaan, tapi karena belum jelas saat penyampaian materi, banyak timbul pertanyaan yang menyebabkan pembelajaran tidak efektif karena guru harus mengulang setiap materi langsung kepada setiap anak yang bertanya saat memberikan bimbingan. Selanjutnya peneliti memberikan tes pada anak, dan mengoreksinya. Dari hasil tes diperoleh data yang berupa angka-angka mengenai nilai masing-masing anak.

Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas 65

dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 21. Adapun nilai yang diperoleh siswa pada pra tindakan dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Nilai Pencapaian Hasil Belajar Operasi Hitung Tahap Pra Tindakan.

NO	NILAI	FREKUENSI	FREKUENSI KOMULATIF	PERSEN KOMULATIF
1	21	1	1	4
2	29	3	4	15
3	43	2	6	23
4	50	2	8	31
5	57	3	11	42
6	64	4	15	58
7	79	3	18	69
8	86	1	19	73
9	93	6	25	96
10	100	1	26	100

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa anak yang sudah memenuhi KKM yaitu ≥ 65 terdapat 11 siswa (42 %). Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah frekuensi anak yang mendapatkan nilai 65 ke atas. Sedangkan yang belum mencapai KKM nilainya ≤ 64 terdapat 15 siswa (58 %). Hal ini dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapatkan nilai 64 ke bawah.

Berikut kriteria pencapaian kemampuan operasi hitung di TK Dharma Wanita Persatuan Dawuhan Poncokusumo Malang.

Tabel 8. Kriteria Pencapaian Kemampuan Operasi Hitung tahap Pra Tindakan..

Kelas Interval	Kata Gori	Jumlah Ank
81- 100	Sangat baik	2
61- 80	Baik	7
41- 60	Gukup	13
\leq 40	Gagal	4

Berdasarkan data pada tabel 8, bahwa kemampuan anak Kelompok B TK Dharma Wanita Perasautuan Dawuhan Malang ini perlu untuk ditingkatkan dimana kemampuan menghitung masih dalam kata gori cukup, belum mencapai pada indicakor keberhasilan yang telah ditetapkan yakni 75 % . oleh karena itu dilakukan tindakan untuk siklus I.

2. Diskripsi Siklus I

Data yang diperoleh pada tahap Pra Tindakan dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I dengan tujuan agar diperoleh suatu peningkatan kemampuan operasi hitung anak Kelompok B TK Dharma Waniya Persatuan Poncokusumo Malang. Kegiatan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I sebagai berikut:

a. Perencanaan

Peneliti menyusun rencana tindakan sebagai berikut: (1) menentukan waktu pelaksanaan, (2) menentukan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar, (3) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPP) sesuai dengan indikator, (4) menyusun lembar kerja anak dan soal evaluasi, (5) menyusun pedoman penilaian, (6) menyusun lembar observasi, (7) menyiapkan sumber belajar dan alat permainan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian siklus I dilaksanakan dalam 3 pertemuan, dengan tema kesehatan. Pembelajaran menggunakan metode permainan kartu untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Dawuhan Poncokusumo Malang . Dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Pertemuan 1

Pertemuan pertama dilaksanakan dengan tema kesehatan. Pembelajaran dibuka dengan apersepsi untuk memusatkan perhatian anak pada pembelajaran.

Guru meminta siswa menyanyikan bersama-sama lagu “Aku Anak Sehat”. Mengaitkan tema kesehatan dengan konsep pembelajaran, yaitu dengan menyampaikan cara meminum obat yang biasanya tertulis 3×1 atau 2×1 pada bungkus obatnya. Penyampaian materi tidak hanya dengan lisan, tapi juga dituliskan pada papan tulis. Agar penyampaian materi lebih jelas, anak mempraktekkan perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan menggunakan sedotan yang disiapkan guru.

Beberapa anak maju ke depan kelas menunjukkan konsep perkalian yang benar dengan menggunakan sedotan kemudian menuliskannya di papan tulis. Guru menyampaikan ide bagaimana kalau bermain sambil belajar matematika. Anak

meresponnya dengan antusias, karena menganggap permainan sebagai hal yang menyenangkan. Anak dibagi dalam enam kelompok dengan berhitung satu sampai enam untuk menentukan kelompoknya. Siswa diminta duduk bersama dengan anggota kelompoknya, mendengarkan dan membahas bersama aturan permainan yang akan dilakukan. Beberapa kelompok terlihat sibuk sendiri dalam kelompoknya, sehingga tidak memperhatikan aturan permainan yang dibahas bersama. Setiap kelompok dibagi satu set permainan kartu, dan diminta memainkannya sesuai dengan aturan. Ada lembar laporan kemenangan siswa dalam setiap putaran bermain yang harus diisi siswa, karena diadakan sistem kompetisi dalam permainan.

Guru berkeliling mengamati permainan siswa. Ada beberapa kelompok yang perlu pendampingan membahas kembali aturan permainan, karena tidak memperhatikan sebelumnya. Oleh karena itu, banyak waktu terbuang sia-sia untuk mengulangi penjelasan aturan permainan, menjadikan proses pembelajaran belum bisa berlangsung maksimal.

Saat mengamati kegiatan siswa dalam berkelompok, peneliti dapat melihat kelompok yang kompak dan yang tidak. Disini terlihat munculnya sifat egois beberapa siswa yang tidak bisa bekerjasama dengan temannya. Bahkan ada satu kelompok yang tidak dapat menyelesaikan permainan karena tidak ada komunikasi efektif dalam kelompoknya.

Kegiatan pembelajaran ditutup dengan penyimpulan materi konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang, dan tindak lanjut untuk mempelajari lebih lanjut di rumah. Sebelum diakhiri disampaikan pesan moral kepada anak agar lebih bisa menghargai pendapat temannya, dan bekerjasama dengan baik dalam kelompok. Pembelajaran diakhiri dengan berdoa bersama.

2) Pertemuan 2

Pertemuan kedua dilaksanakan . Materi yang disampaikan mengubah bentuk perkalian menjadi bentuk penjumlahan berulang dan sebaliknya. Kartu permainan yang digunakan berupa kartu penjumlahan berulang dan kartu perkalian yang saat bermain harus dicarikan pasangannya yang tepat.

Pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama dipimpin salah satu siswa. Penyampaian apersepsi yang lebih menarik, mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya (dapat dengan meminta beberapa siswa mempraktekkan di depan). Anak diminta mengingat kembali aturan permainan kartu yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Penjelasan aturan permainan dilakukan sebelum siswa dibagi dalam kelompok. Mengingat pada pertemuan sebelumnya pembagian kelompok dengan berhitung kurang efektif, diganti dengan cara memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih anggota kelompoknya masing-masing.

Anak diminta mengelompok sesuai dengan kelompoknya melakukan permainan kartu seperti pada pertemuan sebelumnya. Disini terlihat anak sudah cukup memahami aturan permainan, karena sudah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Namun pada saat pembagian kelompok dengan memilih sendiri terlihat beberapa siswa terpisah dari temannya karena tidak segera berinisiatif mencari teman kelompok, hanya diam saja ditempat, menunggu ditunjuk oleh guru. Pada akhir pembelajaran pada pertemuan kedua siswa mengerjakan LKA menjodohkan bentuk penjumlahan berulang dengan bentuk perkalian dan sebaliknya. Hasil pekerjaan anak langsung dikoreksi, sebagian besar mendapatkan nilai yang cukup bagus. Tanya jawab hal yang belum dimengerti.

Pembelajaran diakhiri dengan penyimpulan materi pembelajaran dan penyampaian materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

3) Pertemuan 3

Pelaksanaan pertemuan ketiga dilakukan dengan materi pada pertemuan ketiga adalah menentukan hasil kali. Untuk memeriahkan suasana kegiatan pembelajaran diawali dengan menyanyi lagu “satu dikali satu sama dengan satu”. Menyampaikan cara menarik perhatian anak dengan menyapa, guru menyapa hai anak membalas halo, begitu sebaliknya guru menyapa halo harus dibalas anak dengan kata hai.

Mengulas kembali pembelajaran sebelumnya, untuk dikaitkan dengan materi yang akan disampaikan. Diharapkan siswa memahami bahwa hasil kali didapat dari penjumlahan berulang yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Beberapa siswa mempraktekkan cara mencari hasil kali dengan menggunakan penjumlahan berulang, kemudian menuliskannya di papan tulis untuk dapat disalin oleh teman yang lain. Anak kembali diajak bermain kartu dalam kelompok. Kelompok dibagi urut presensi. Permainan kartu yang digunakan adalah kartu “domi number”. Aturan permainan berbeda dengan pertemuan selanjutnya, penyampaian aturan permainan dilakukan sebelum siswa dibagi dalam kelompok. Siswa diminta duduk bergabung dengan kelompoknya, kemudian memainkan permainan “domi numbers” setelah kartu dibagikan. Beberapa kelompok terlihat kesulitan memainkan permainan, guru memberikan bimbingan per kelompok. Permainan diakhiri dengan membuat kesimpulan.

Pada pertemuan ketiga, siswa diminta mengerjakan evaluasi pada akhir pembelajaran. Sebelum mengerjakan evaluasi, pembelajaran disimpulkan terlebih dahulu melalui tanya jawab dan anak diberi kesempatan menanyakan hal yang belum dimengerti.

Atau hal-hal yang belum dipahami khususnya dalam menghitung dalam menjumlahkan dan mengalikan bilangan 1 samapai dengan 10. Evaluasi dikoreksi bersama yaitu dengan menukarnya dengan teman. Hasil Koreksi evaluasi siklus I dianalisa ternyata hasilnya, menunjukkan nilai rata-rata 66, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 33. Adapun nilai disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Nilai Pencapaian Hasil Belajar Operasi Hitung Pada Siklus I.

NO	NILAI	FREKUENSI	FREKUENSI KOMULATIF	PERSEN KOMULATIF
1	33	2	2	8 %
2	40	6	8	31 %
3	47	1	9	35 %
4	60	2	11	42 %
5	67	5	16	62 %
6	80	2	18	69 %
7	87	1	19	73 %
8	93	5	24	92 %
9	100	2	26	100 %

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa siswa yang sudah memenuhi KKM yaitu \geq 65 terdapat 15 siswa (58 %). Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapatkan nilai 65 ke atas. Sedangkan yang belum mencapai KKM, mendapat nilai \leq 64 kebawah terdapat 11 anak (42 %). Hal ini dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapatkan nilai 64 ke bawah. Adapun rata-rata kelas pada siklus I ini mencapai 66, dan nilai

tertinggi 100, nilai terendah 33. Dengan demikian bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I ini kemampuan menghitung pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan I Dawuhan Poncokusumo Malang, telah mengalami peningkatan jika dikomparasikan dengan hasil tindakan pada prasiklus dengan menerapkan model pembelajaran bermain kartu.

Anak lebih berpartisipasi, kreatif dan inovatif dalam mengikuti proses pembelajaran yang bervariasi sehingga anak merasa senang dengan meningkatkan kemampuan menghitungnya dan dapat mengimplementasikan pada kegiatan sehari-hari. Partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya keseriusan dalam memahami dan menguasai operasi hitung yang sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Dimana anak sadar bahwa dalam suatu kegiatan selalu menggunakan operasi hitung, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Utamanya dalam kegiatan bermain karena dunia anak dunia permainan yang mengasikan dan menyenangkan.

Berikut kriteria pencapaian kemampuan operasi hitung di kelompok B TK Dharma Wanita Pesatuan Dawuhan Malang pada siklus I

Tabel 8. Kriteria Pencapaian Kemampuan Operasi Hitung Dalam Tindakan Siklus I

Kelas Interval	Kata Gori	Jumlah Ank
81- 100	Sangat baik	8
61- 80	Baik	7
41- 60	Gukup	3
≤ 40	Gagal	8

Berdasarkan kriteria di atas, maka gambaran pencapaian Kemampuan Operasi hitung pada siklus I sebagai berikut:

Perbandingan nilai antara pra tindakan dan siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut,

Tabel 11. Hasil Tes Pra Tindakan dan Siklus I

Aspek	Nilai Pra Tindakan	Nilai siklus I
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	21	33
Nilai Rata-Rata	65	66
Persensi yang telah mencapai KKN	42 %	58 %

Dari data di atas dapat dibuat kesimpulan bahwa, antara nilai anak pada pra tindakan yang belum dikenakan tindakan dan nilai anak pada siklus I yang sudah dikenakan tindakan mengalami peningkatan. Nilai rata-rata siklus I meningkat dibandingkan nilai rata-rata pra tindakan, dari 65 menjadi 66. Begitu pula persentase pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal meningkat dari 42 % menjadi 58 % pada siklus I. Namun, peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan minimal yang terjadi kurang memuaskan, nilai rata-rata hanya meningkat 1 poin, sedangkan persentase pencapaian KKM hanya meningkat 16%, bahkan terjadi peningkatan jumlah siswa yang masuk dalam kriteria gagal. Pada persentase ketuntasan minimal pada siklus I juga belum mencapai 75%, sehingga dilanjutkan ke siklus II.

c. Observasi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran pada siklus I, siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena permainan yang disajikan menurut mereka menarik. Pemberian apersepsi dan penyampaian materi yang berbeda dengan pembelajaran

sebelumnya, membuat anak tertarik kembali untuk mengikuti pelajaran. Dapat meningkatkan fokus perhatian anak pada pembelajaran, yang sebelumnya anak mudah teralihkan dengan hal-hal yang lain.

Keinginan belajar anak semakin kuat, anak ingin tahu bagaimana cara permainan dan pelaksanaannya dalam kelompok, bahkan ada siswa yang meminjam kartu untuk dimainkan di luar jam pelajaran. Pada saat menentukan permasalahan dan aturan permainan, anak belum ikut berpartisipasi aktif. Saat guru mengajukan pertanyaan hanya beberapa anak saja yang mau merespon. Anak yang merasa belum dapat menguasai jalannya permainan berusaha dengan maksimal agar dapat menguasainya mulai bertanya pada guru, teman yang lain itu semua menandai mulai berkembangnya kemampuan menghitung pada anak usia dini khususnya pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan I Dawuhan Poncokusumo Malang.

Pada saat permainan suasana kelas menjadi gaduh, sehingga mengganggu kelas yang lain. Pembelajaran menggunakan metode permainan ternyata membutuhkan waktu yang lama, sehingga waktu pembelajaran kurang. Proses pembentukan kelompok juga menjadi perhatian guru, agar memaksimalkan kerja dalam kelompok.

d. Refleksi

Bentuk tindakan yang diberikan pada siklus I berupa penggunaan metode permainan dalam pembelajaran keterampilan operasi hitung. Dalam pembelajaran, siswa diajak bermain kartu menjodohkan bentuk penjumlahan berulang dengan bentuk perkalian, dan bermain permainan kartu domi numbers yaitu permainan yang menggunakan kartu seperti domino, yang berisikan bentuk perkalian dan hasil kali. Permainan dilakukan dalam kelompok, menyesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 2 yang sudah mulai bermain

dalam kelompok. Proses pembagian kelompok disini ternyata juga memerlukan perhatian khusus, karena pembagian kelompok yang kurang tepat akan membuat kinerja kelompok tersebut tidak optimal. Maka, guru perlu menggunakan beberapa cara pembagian kelompok yang membuat siswa menjadi nyaman dalam kelompoknya. Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan pada siklus I membuat alokasi waktu atau jam pelajaran kurang. Waktu terasa berlalu begitu cepat, karena siswa asyik melakukan permainan.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada saat penggunaan metode permainan, anak belum berpartisipasi aktif seluruhnya. Penyampaian aturan permainan terlalu cepat, beberapa anak belum dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompok dan kurangnya alokasi waktu. Hasil belajar kemampuan operasi hitung pada siklus I menurut peneliti peningkatannya juga kurang optimal.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi antara pra tindakan dengan siklus I hanya sedikit. Nilai rata-rata pra tindakan 65 meningkat menjadi 66. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan harapan dihasilkan hasil yang lebih baik.

3. Diskripsi Siklus II

Data yang diperoleh dari refleksi pada siklus I dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan tujuan agar diperoleh suatu peningkatan kemampuan operasi hitung. Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II sebagai berikut:

a. Perencanaan

Peneliti menyusun rencana tindakan sebagai berikut: (1) menentukan waktu pelaksanaan, (2) menentukan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar, (3) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan indikator, (4) menyusun lembar kerja anak dan evaluasi, (5) menyusun pedoman penilaian, (6) menyusun lembar observasi, dan (7) menyiapkan sumber belajar dan alat permainan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian siklus II dilaksanakan dalam tiga pertemuan, dengan tema lingkungan. Pembelajaran menggunakan metode permainan kartu untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Dawuhan poncokusumo Malang. Dilaksanakan dengan kegiatan sebagai berikut:

1) Pertemuan 1

Dilaksanakan dengan tema lingkungan dalam materi konsep pembagian bilangan 1 sampai dengan 10. Pembelajaran diawali dengan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan pemberian motivasi belajar kepada anak. Sebelum pembelajaran tempat duduk siswa sudah diatur per kelompok. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kegaduhan yang terjadi saat pembagian kelompok berlangsung.

Pada kegiatan inti, siswa dikenalkan dengan permainan dakon. Dakon adalah permainan tradisional yang sudah dikenal sebagian anak, sehingga diharapkan siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan. Dengan jumlah dakon yang terbatas, maka siswa tetap berada pada kelompok seperti yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan menggunakan dakon, siswa dikenalkan pada konsep pembagian sebagai hasil pengurangan berulang dan menentukan bentuk pengurangan berulang yang tepat. Setelah siswa memahami cara mencari bentuk pengurangan berulang, siswa diajak bermain dalam

kelompok yang sama. Anak diminta menyelesaikan beberapa soal untuk mencari bentuk pengurangan berulang dengan menggunakan dakon tersebut. Siswa berlomba dengan kelompok lain untuk memberikan jawaban tepat dengan cepat, guru mencatat perolehan hasil perlombaan per kelompok. Guru berkeliling memberikan bimbingan kepada kelompok yang memerlukan bimbingan. Pembelajaran diakhiri dengan menyimpulkan materi dan tanya jawab, serta penyampaian materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya.

2) Pertemuan 2

Pertemuan kedua dilaksanakan dengan tema lingkungan materi hasil bagi. Kegiatan belajar diawali dengan apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan dengan melibatkan anak untuk menyelesaikan suatu masalah pembagian yang sering mereka temui sehari-hari. Misal ibu mempunyai enam buku dibagikan kepada dua anaknya. Berapa buku yang didapatkan setiap anak? Beberapa anak maju ke depan kelas mempraktekkan cara menyelesaikan permasalahan tersebut. Siswa yang lain memperhatikan. Ulangi dengan permasalahan yang lain, sehingga banyak anak yang terlibat dalam kegiatan elaborasi.

Kegiatan dilanjutkan dengan permainan kelompok. Kelompok ditentukan oleh guru, dengan harapan dapat memaksimalkan kerjasama antara siswa dalam kelompok. Permainan kartu yang diberikan sama dengan yang sudah dilakukan pada siklus I, sehingga siswa sudah memahami aturan permainan. Permainan dilakukan dalam 3 putaran, untuk mengefektifkan waktu pelajaran. Pemenang dalam setiap putaran dicatat dalam lembar laporan kegiatan kelompok.

Pada kegiatan konfirmasi siswa diajak berlomba menjawab soal secara lisan. Kemudian anak diminta mengerjakan soal pembagian. Pekerjaan siswa dikoreksi oleh guru, karena waktu yang tidak mencukupi jika dikoreksi bersama. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan menyimpulkan bersama materi yang telah dipelajari.

3) Pertemuan 3

Pertemuan ketiga dilakukan dengan tema lingkungan pada materi pembagian merupakan kebalikan dari perkalian. Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan eksplorasi dilakukan kegiatan yang melibatkan anak, yaitu dengan meminta beberapa anak menyelesaikan soal perkalian dan pembagian yang menggunakan angka yang sama di papan tulis. Anak diminta mengamati keterkaitan soal pembagian dengan soal perkalian. Guru memberikan penjelasan singkat.

Dalam kegiatan elaborasi, setiap siswa diberi satu buah kartu perkalian dan pembagian yang belum ada hasilnya. Mereka diminta mengisi hasil tersebut. Kemudian mencari teman yang mempunyai bentuk perkalian atau pembagian yang merupakan kebalikan dari kartu yang dimilikinya. Kegiatan tersebut dilakukan untuk membentuk kelompok. Kelompok yang sudah berkumpul diberi tugas menjodohkan bentuk perkalian dan bentuk pembagian. Penyampaian tugas dilakukan sebelum anak diberi kartu perkalian dan pembagian.

Kegiatan konfirmasi diisi dengan mengerjakan soal evaluasi siklus II. Dalam kegiatan ini anak kelihatan semangat berusaha untuk memperoleh hasil yang maksimal disamping itu juga kelihatan tekun, sekali-sekali juga ada yang tanya untuk soal yang kurang jelas itu tandanya bahwa memang benar-benar serius tetapi santai karena dalam

suasana yang menyenangkan. Selanjutnya setelah semua pekerjaan anak selesai mengrjakan kemudian pekerjaan anak tersebut dikoreksi oleh guru. Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan nilai rata-rata 78, nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 42. Adapun nilai tes tertulis siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Nilai Pencapaian Hasil Belajar Operasi Hitung Siklus II

NO	NILAI	FREKUENSI	FREKUENSI KOMULATIF	PERSEN KOMULATIF
1	42	3	3	11 %
2	50	1	4	15 %
3	58	1	5	19 %
4	67	4	9	35 %
5	75	4	13	50 %
6	83	2	15	58 %
7	92	5	20	77 %
8	100	6	26	100 %

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa siswa yang sudah memenuhi KKM yaitu ≥ 65 terdapat 21 anak (81 %). Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah frekuensi anak yang mendapatkan nilai ≥ 65 ke atas. Sedangkan yang belum mencapai KKM dengan nilai ≤ 64 terdapat 5 anak (19 %). Hal ini dapat dilihat dari jumlah frekuensi yang mendapatkan nilai 64 ke bawah. Sedangkan rata-rata kelas pada siklus II ini adalah 78. Berikut kriteria

pencapaian operasi hitung anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Dawuhan Malang:

Tabel 13. Kriteria Pencapaian Kemampuan Operasi Hitung pada siklus II.

Kelas Interval	Kata Gori	Jumlah Anak
81- 100	Sangat baik	13
61- 80	Baik	8
41- 60	Cukup	5
≤ 40	Gagal	0

Berdasarkan kriteria di atas, maka gambaran pencapaian Kemampuan Operasi hitung pada anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Dawuhan Malang, bahwa pada siklus II dari sejumlah 26 anak, 13 anak telah mencapai nilai kriteria sangat baik, 8 anak dengan nilai kriteria baik dan 5 anak nilai kriteria cukup serta tidak ada yang gagal.

Selanjutnya peneliti sampaikan rangkuman hasil penelitian pra tindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 14. Rangkuman Nilai Hasil Tes Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Aspek	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	100	100	100

Nilai Terendah	21	33	42
Nilai Rata	65	66	78
Presentasi yang telah mencapai KKM	42 %	58 %	81 %

Dari data rekapitulasi tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai secara signifikan dari pra siklus, siklus I sampai pada siklus II. Nilai rata-rata meningkat menjadi 78, nilai terendah 42 dan untuk nilai tertinggi tidak mengalami perubahan yaitu 100, hanya kuantitasnya bertambah. Pada siklus II tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori kurang.

Persentase pencapaian KKM pada siklus II meningkat menjadi 81%, sudah melampaui target peneliti yang menginginkan persentase pencapaian KKM 75%. Penelitian tidak perlu dilanjutkan pada siklus III karena target pencapaian sudah tercapai.

Berikut peneliti berikan gambaran peningkatan yang terjadi dari tahap pra tindakan, siklus I dan siklus II. Berdasarkan di atas dapat dilihat peningkatan yang terjadi pada tahap pra tindakan, siklus I dan siklus II. Nilai tertinggi tetap pada setiap tahap, nilai terendah mengalami peningkatan dari 21 menjadi 33 dan terakhir 42. Nilai rata-rata juga mengalami peningkatan dari awalnya 65, menjadi 66 kemudian 78. Sedangkan peningkatan presentasi pencapaian KKM awalnya 48%, menjadi 52%, terakhir 81%.

c. Observasi siklus II

Berdasarkan pengamatan peneliti, kegiatan pembelajaran pada siklus II berlangsung dengan menyenangkan. Siswa aktif mengikuti setiap kegiatan dalam

pembelajaran, sering bertanya dan mampu menjawab pertanyaan yang disampaikan guru. Kegiatan belajar tidak lagi berpusat pada guru, tapi pada siswa. Kekurangan waktu saat pembelajaran dengan menggunakan metode permainan dapat diatasi dengan membatasi waktu permainan, sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien. Dengan demikian bahwa proses pembelajaran melalui bermain kartu telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan menghitung pada anak usia dini pada umumnya dan khususnya pada anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Dawuhan Malang.

d. Refleksi

Berdasarkan pengamatan peneliti pada siklus II ini, penggunaan metode permainan cukup efektif, proses pembelajaran menjadi menyenangkan, siswa ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung. Namun, di sisi lain masih perlu dilakukan beberapa hal untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode permainan kartu. Perbaikan dapat dilakukan dalam hal pembagian kelompok dengan tepat, penentuan permainan yang akan dilakukan harus disesuaikan dengan indikator, penyampaian aturan permainan diperjelas, manajemen waktu pelaksanaan dan kreatif guru dalam mengarahkan kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir agar sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

B. Pembahasan

Data kondisi awal anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Dawuhan Poncokusumo Malang, sejumlah 26 anak, dalam pelaksanaan tes pra tindakan diketahui bahwa nilai tertinggi 100, nilai terendah 21 dan nilai rata-rata 65. Anak yang sudah tuntas

sebanyak 11 siswa atau 42% dan yang belum tuntas sebanyak 15 siswa atau 58%. Dari data awal, menggambarkan kemampuan operasi hitung anak kurang. Berdasarkan observasi pembelajaran juga masih terpusat pada guru, cenderung menggunakan metode ekspositori, guru lebih menekankan pada penguasaan materi daripada proses pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung tidak menyenangkan bagi anak. Untuk itu, perlu dilakukan tindakan agar para siswa mendapatkan nilai minimal sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Tindakan dilakukan dengan menerapkan metode permainan dalam pembelajaran, seperti yang disampaikan dalam Santrock (2007: 243) bahwa semakin banyak pendidik dan psikolog yang percaya bahwa anak-anak pra sekolah dan sekolah dasar belajar paling baik melalui metode pengajaran yang aktif dan partisipatif seperti permainan dan drama. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Hurlock bahwa perkembangan bermain anak usia dini memasuki tahapan Play Stage/tahap bermain (Andang Ismail, 2006: 40), sehingga tepat kiranya jika menerapkan metode permainan dalam pembelajaran kemampu berhitung anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Dawuhan Poncokusumo Malang.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus pertama pembelajaran dengan metode permainan dilakukan dalam kelompok kecil. Permainan dalam kelompok menggunakan kartu bilangan dan kartu domi numbers. Pada permainan kartu bilangan, siswa mencari bentuk penjumlahan berulang yang sesuai dengan bentuk perkalian. Pada permainan kartu domi numbers, siswa mencari hasil kali suatu perkalian. Siswa antusias melakukan permainan, namun ternyata mengalami kesulitan memahami isi kartu yang berupa lambang bilangan yang bersifat abstrak bagi siswa.

Hasil pelaksanaan siklus pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 66, sementara kriteria ketuntasan minimal juga meningkat menjadi 58%. Peningkatan tersebut dikarenakan pembelajaran menjadi lebih efektif dalam suasana yang menyenangkan. Hal yang demikian sesuai dengan pendapat Kline (Pitadjeng, 2006: 1) yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif dalam suasana yang menyenangkan. Permainan yang menyenangkan di lakukan dalam kelompok, menyesuaikan dengan karakteristik anak yang disampaikan Kardi (Pitadjeng, 2006: 24). Karakteristik siswa kelas dua yaitu mempunyai sifat sosial antara lain mulai memilih kawan yang disukai, membentuk kelompok yang beranggotakan kecil, sering bertengkar, dan kompetisi diantara mereka sangat menonjol. Dalam pelaksanaan tindakan siklus I, karakteristik tersebut bermunculan. Ada kelompok yang tidak mampu menyelesaikan permainan karena terjadi pertengkaran yang disebabkan ada kawan yang tidak disukai dalam kelompok tersebut. Dalam permainan kelompok diberlakukan sistem kalah menang, beberapa siswa yang selalu menang terlihat antusias untuk terus melanjutkan permainan, sedangkan yang kalah tidak bersemangat. Digunakan kompetisi karena menurut Syaiful Bahri (2002: 125) persaingan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Saat bermain kartu, siswa mengalami kesulitan memahami konsep abstrak berupa lambang bilangan, sesuai dengan pendapat Piaget bahwa siswa kelas dua berada pada fase operasional konkrit yang belum mampu berfikir abstrak tanpa dibantu benda nyata. Sejalan dengan pendapat Dienes (Pitadjeng, 2006: 31) yang menyatakan bahwa objek-objek konkret dalam bentuk permainan mempunyai peranan sangat penting dalam pembelajaran matematika jika dimanipulasi dengan baik. Saat pembelajaran siklus pertama juga ditemukan kelemahan metode permainan seperti yang disebutkan Ruseffendi (1988: 198) yaitu pembelajaran memakan waktu lama, aturan permainan menang kalah

mengganggu pembelajaran karena siswa yang kalah tidak mau meneruskan permainan, dan permainan juga mengganggu kelas-kelas yang lain karena gaduh. Kendalakendala yang ditemui pada pelaksanaan tindakan siklus pertama diperbaiki pada pelaksanaan tindakan siklus kedua.

Pada pelaksanaan siklus kedua, permainan masih dilakukan dalam kelompok kecil namun permainan tidak langsung menggunakan kartu bilangan. Permainan dimodifikasi dengan alat permainan dan benda-benda yang sudah dikenal siswa. Disini digunakan alat permainan dakon dan benda di sekitar siswa untuk mengenalkan konsep pembagian sebagai pengurangan berulang dan hasil bagi. Setelah mahir menggunakan alat, permainan dilanjutkan dengan menggunakan kartu bilangan seperti pada siklus pertama, hanya disesuaikan materinya. Waktu permainan dibatasi sehingga tidak melebihi alokasi waktu pembelajaran, diberikan bimbingan dan pengarahan kepada anak yang pada pelaksanaan siklus pertama belum mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompok. Penggunaan benda di sekitar siswa pada siklus kedua, juga mengacu pada pembelajaran kontekstual. Seperti yang dikatakan Kokom Komalasari (2010: 7) yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya.

Dari pelaksanaan tindakan siklus kedua, di dapat hasil yaitu terjadi peningkatan kemampuan operasi hitung siswa. Nilai rata-rata meningkat menjadi 78, persentase pencapaian KKM menjadi 81% atau 21 siswa. Peningkatan terjadi karena proses belajar yang mudah dengan bermain. Seperti yang diuraika Andang Ismail (2006: 296) bahwa

belajar sambil bermain merupakan upaya untuk menyampaikan materi belajar kepada anak dengan cara bermain yang menyenangkan, sehingga anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses belajar yang mudah.

Dalam pembelajaran pada siklus kedua juga makin terlihat kalau pembelajaran berlangsung menyenangkan dengan menerapkan tiga prinsip utama pembelajaran yang disampaikan Jean Piaget (Achmad Sugandi dkk, 2004: 35) yaitu belajar aktif, belajar lewat interaksi sosial dan belajar lewat pengalaman sendiri. Siswa aktif dalam permainan, belajar lewat interaksi sosial dalam kelompok, dan semua dilakukan sendiri oleh siswa.



