

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DENGAN MENGUNAKAN PERMAINAN EDUKASI POHON HITUNG PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B TK SATU ATAP WATUDANDANG 1 KECAMATAN PRAMBON

SUNARTI

TK SATU ATAP WATUDANDANG 1, KABUPATEN NGANJUK

e-mail : sunartipembina2020@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan penelitian kualitatif, yang berlangsung selama 2 siklus yang melibatkan seluruh siswa kelompok B TK Satu Atap Watudandang Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 23 siswa. Dengan tahapan pada setiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa baik pada penilaian Kognitif, Sosiasl Emosional dan Fisik Motorik, pada hasil nilai kognitif mengalami peningkatan yang maksimal, di siklus 1 sebanyak 14 anak yang belum tuntas namun di siklus 2 hanya 3 anak yang tuntas belajar, kemudian pada penilaian Sosial Emosional semua aspek sosial emosional pada siklus 1 yang belum tuntas mengalami peningkatan disiklus 2, pada siklus 2 tidak ada aspek yang mendapatkan reward bintang 2 atau mulai berkembang, pada siklus 2 rata-rata semua anak sudah mendapatkan reward bintang 3 atau berkembang sesuai harapan (BSH), Kemudian aspek Fisik Motorik pada siklus 1 masih ada 4 anak yang belum tuntas atau masih dalam reward mendapatkan bintang 1, namun meningkat pada siklus 2 dengan tidak adanya yang mendapatkan reward bintang 1, kemudian pada reward bintang 2 atau mulai berkembang di siklus 1 masih banyak siswa yang mendapatkannya rata-rata disemua aspek penilaian, kemudian di siklus 2 sudah berkurang, diakhir akhir pertemuan siklus 2 hanya pada aspek mampu bermain sejumlah 1 anak dan terampil menghitung 2 anak, kemudian pada reward bintang 3 atau berkembang sesuai harapan (BSH) sudah cukup baik di siklus 1 dan siklus 2 juga meningkat yang mendapatkan bintang 3, yang terakhir pada reward bintang 4 atau berkembang sangat baik (BSB), pada siklus 1 tidak ada siswa yang mendapatkan, namun pada siklus 2 rata-rata disemua aspek penilaian ada yang mendapatkan. Dari serangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa permainan edukasi pohon hitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelompok B TK Satu Atap Kecamatan Prambon, Kabupaten Nganjuk.

Kata Kunci: Hasil Belajar Berhitung, Permainan Edukatif, Pohon Hitung

Pendahuluan

Dewasa ini seiring dengan perkembangan zaman, kebanyakan anak senang bermain dengan gadget, dan orang tua pun beranggapan dengan permainan yang ada di HP sangat membantu perkembangan kognitif anak, saat ini anak usia 5, 6 tahun sudah lihai dalam bermain gadget, dan kemampuan anak untuk berhitung semakin berkurang, hal tersebut terjadi di TK Satu Atap Watudandang Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk, hal ini terbukti ketika anak-anak belajar berhitung mereka lari ke orangtua dan meminjam HP, kemudian mereka juga kurang bersemangat untuk belajar berhitung.

Kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran menjadi permasalahan tersendiri bagi peneliti, peneliti sendiri juga menyadari bahwa peneliti juga belum menggunakan metode atau media untuk menarik perhatian siswa, supaya bersemangat untuk belajar berhitung, dikarenakan kemampuan berhitung itu sendiri sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Dengan demikian peneliti mencoba membuat permainan untuk membangkitkan semangat siswa belajar, salah satu permainan yang cocok untuk anak TK adalah permainan edukasi, jadi sambil bermain merekapun juga belajar.

Permainan edukasi yang digunakan oleh peneliti adalah POHON HITUNG, permainan ini didesain seperti permainan lempar dadu dan ada pohon pohon untuk berhitung, hal tersebut dirasa akan menambah semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Berdasarkan paparan tersebut diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar berhitung anak didik kelompok B TK Satu Atap Watudandang Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk penelitian tindakan kelas kolaboratif. Di sini, peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru kelas lain di TK Satu Atap Watudandang sebagai teman sejawat untuk memperlancar penelitian ini, sehingga upaya guru melakukan perbaikan dalam kualitas pembelajaran dapat meningkat dan hasil belajar siswa juga akan meningkat.

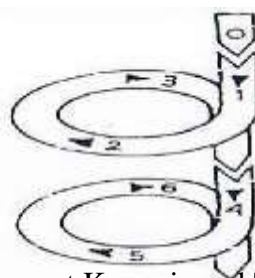
Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah semua siswa Kelompok B TK Satu Atap Watudandang tahun pelajaran 2019/2020. Anak didik kelompok B berjumlah 23 anak, yang terdiri dari 6 laki-laki dan 17 perempuan. Sedangkan Objek penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan berhitung.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas Kelompok B TK Satu Atap Watudandang Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.

Tabel 1 : Rincian Kegiatan Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan instrument penelitian dan koordinasi dengan Kepala Sekolah								
2	Pelaksanaan penelitian Siklus I								
3	Pelaksanaan Siklus II								
4	Pengolahan data Siklus I								
5	Pengolahan data Siklus II								
6	Penyusunan PTK								

Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model Kemmis and Taggart yang setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Adapun alur pelaksanaan tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1 : Model Penelitian Tindakan kelas menurut Kemmis and Taggart (Suharsimi Arikunto, 2010 : 93)

Suharsimi Arikunto,dkk (2010 : 16), menjelaskan bahwa desain penelitian yang digunakan terdiri dari empat tahapan yaitu 1) menyusun rencana tindakan (planing), 2) pelaksanaan tindakan (acting), 3) pengamatan (observing), 4) refleksi (reflecting). Keempat tahapan ini dilakukan secara berurutan dan akan kembali ke langkah semula sehingga membuat siklus. Banyak siklus yang dilakukan tergantung pada peneliti dan kondisi di lapangan. Jika peneliti belum puas pada hasil siklus pertama maka peneliti dapat melanjutkan ke siklus 2, 3, dan seterusnya (Suharsimi Arikunto,dkk, 2010 : 20-21).

Data yang telah dikumpulkan dalam observasi kemudian dianalisis dan diberi tindakan untuk mencapai kriteria keberhasilan, apabila data tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan maka guru melakukan langkah-langkah perbaikan untuk diterapkan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan kegiatan refleksi, maka akan diketahui apakah hasil tindakan sudah memenuhi kriteria keberhasilan (ada peningkatan) maka penelitian dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya atau jika sudah mendapatkan hasil yang memuaskan sesuai rencana maka penelitian dapat dianggap berhasil. Setiap siklus akan dilakukan selama 6 jam pelajaran atau 3 pertemuan.

Tahapan kegiatan yang akan dilakukan pada setiap siklus tersebut antara lain :

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Pada penelitian ini peneliti menyusun rencana tindakan yang harus dilakukan. Berikut ini hal-hal yang direncanakan dalam penelitian tindakan kelas :

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang digunakan dalam pembelajaran sesuai langkah-langkah permainan edukasi pohon hitung
2. Menyusun soal tes untuk siswa berupa *post test*. Soal *post test* akan diberikan pada akhir setiap siklus.
3. Menyiapkan alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran sesuai yang tercantum dalam RPPH.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan sebagai sebuah pelaksanaan dari apa yang telah direncanakan. Tindakan dipandu oleh perencanaan yang telah dibuat. Namun, perencanaan yang telah dibuat tadi harus bersifat fleksibel, dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaan tindakan.

Tindakan direncanakan dengan membahas materi operasi hitung penjumlahan dengan menggunakan permainan edukasi pohon hitung dan tindakan dalam penelitian ini adalah mendorong siswa untuk belajar sambil bermain.

c. Observasi

Observasi merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan yaitu dalam pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran mengenai kegiatan siswa dalam pembelajaran tersebut sesuai dengan lembar observasi yang telah dibuat.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti berdiskusi dengan guru kelas yang bersangkutan, dengan tujuan untuk mengevaluasi semua tahapan dan hasil tindakan dalam penelitian apakah sudah dilakukan dengan baik. Kemudian berdasarkan refleksi yang telah dilakukan peneliti dengan guru yang bersangkutan, peneliti dapat melakukan hal-hal yang akan dilakukan selanjutnya. Jika dengan tindakan yang telah diberikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka penelitian dapat dihentikan. Namun bila belum bisa meningkatkan hasil belajar siswa, maka perlu diadakan tindakan pada siklus II.

Teknik pengumpulan data adalah langkah utama dalam penelitian, karena tujuan penelitian adalah memperoleh data (Sugiyono, 2011: 308). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi dilaksanakan peneliti dan teman sejawat dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas, serta kegiatan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui kegiatan siswa dalam pembelajaran.

2. Tes

Menurut Suharsimi Arikunto (2010 : 151), tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Soal tes diberikan pada siswa setiap akhir siklus yang dikerjakan secara individu untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2011: 102). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Tes

Tes diberikan pada akhir siklus yang digunakan untuk menunjukkan hasil belajar yang dicapai pada setiap siklus, yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil

belajar berhitung siswa pada materi operasi hitung penjumlahan bilangan yang hasilnya kurang dari 20 setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan

2. Lembar Observasi Pengamatan

Tabel 2 : Lembar observasi penilaian Sosial Emosional

NO	NAMA	SOSIAL EMOSI			Jmlh	Predikat
		Saling Menghargai	Toleransi	Kerjasama		
1		*	*	*	3	BB
2		**	**	**	6	MB
3		***	***	***	9	BSH
4		****	****	****	12	BSB

Ket:

BB : Belum Berkembang : *
 MB : Mulai Berkembang : **
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan : ***
 BSB : Berkembang Sangat Baik : ****

$$Bintang = \frac{Perolehan\ Bintang \times 100\%}{Total\ Bintang}$$

Tabel 3 : Lembar Observasi Penilaian Fisik Motorik

NO	NAMA	FISIK MOTORIK				Jumlah Bintang
		Mampu Bermaian Pohon Hitung	Mampu Melempar Dadu	Terampil Membaca Titik Dadu	Terampil Menghitung	
1		**	**	**	**	8
2		***	**	***	**	10
3		**	***	***	***	11
4		**	***	***	***	11

Ket:

BB : Belum Berkembang : *
 MB : Mulai Berkembang : **
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan : ***
 BSB : Berkembang Sangat Baik : ****

$$\text{Bintang} = \frac{\text{Perolehan Bintang} \times 100\%}{\text{Total Bintang}}$$

Analisis dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar dan peningkatan aktivitas siswa. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan deskriptif kualitatif.

1. Untuk analisis data deskriptif kualitatif diperoleh dari lembar observasi siswa. Observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan pedoman lembar observasi. Langkah menganalisis data observasi sebagai berikut:
 - a. Menjumlahkan skor setiap pertemuan setiap siklus.
 - b. Menjumlahkan skor total pada setiap siklusnya.
 - c. Mencari persentase pada setiap siklusnya.
 - d. Data observasi yang telah diperoleh dihitung dengan persentase.

Tabel 4 : Analisi Data Penilaian Kognitif

Jumlah					
No	Bintang	Predikat	Keterangan	Jml	Ket
1	*	BB	Belum Berkembang	3	TT
2	**	MB	Mulai Berkembang		TT
3	***	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	14	T
4	****	BSB	Berkembang Sangat Baik	6	T
Jumlah				23	

Tabel 5 : Analisi Data Sosial Emosional

No	Jmlh Bintang	KETERAANGAN	SIKLUS 2						
			Saling Menghargai		Toleransi		Kerjasama		
			P1	P2	P1	P2	P1	P2	
1	*	Belum Berkembang							
2	**	Mulai Berkembang							
3	***	Berkembang Sesuai Harapan	11	11	11	15	19	13	
4	****	Berkembang Sangat Baik	12	12	12	8	4	10	
Jumlah			23	23	23	23	23	23	

Tabel 6 : Analisis Data Fisik Motorik

No	Keterangan	Aspek Penilaian Fisik Motorik							
		Mampu Bermainan Pohon Hitung		Mampu Melempar Dadu		Terampil Membaca Titik Dadu		Terampil Menghitung	
		P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2
1	*	Belum Berkembang							
2	**	Mulai Berkembang							
3	***	Berkembang Sesuai Harapan							

4 **** Berkembang Sangat Baik

Jumlah

2. Analisis data deskriptif kuantitatif diperoleh dari hasil tes siswa yang dilakukan setiap akhir siklus. Deskriptif kuantitatif adalah teknik yang digunakan untuk menghitung persentase siswa yang mencapai KKM yaitu 65. Langkah menganalisis data sebagai berikut:

a. Menghitung nilai rata-rata dengan menggunakan rumus $x = \frac{\sum x}{N}$

x = rata-rata

$\sum x$ = jumlah nilai total

N = jumlah siswa (Suharsimi Arikunto, 2012: 299).

b. Menentukan ketuntasan belajar semua siswa berdasarkan KKM sebesar 60 atau minimal mendapatkan reward bintang 3.

c. Menghitung persentase siswa yang mencapai KKM menggunakan rumus

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM} \times 100\%}{\text{Jumlah Siswa}}$$

Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan penelitian siklus 1 ini dilaksanakan pada hari Senin, 14 Agustus 2019, seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa penelitian ini dilaksanakan dengan 4 tahap, yang pertama yaitu tahap

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini guru mempersiapkan beberapa hal untuk mendukung dan mempermudah proses belajar, sehingga mendapatkan hasil seperti yang diharapkan, hal-hal yang dipersiapkan meliputi :

1) Membuat RPPH

Guru mempersiapkan RPPH khusus materi berhitung pada tema Lingkungan keluarga

2) Membuat media pembelajaran

Guru membuat media pembelajaran yang terbuat dari bahan kertas, kancing baju, dadu kemudian pada kertas tersebut digambar pohon pada batang.

3) Menyusun strategi pembelajaran dengan teman sejawat

Guru bersama teman sejawat mendiskusikan penggunaan media pembelajaran yang disebut pohon hitung, dengan tujuan penggunaan media bisa berjalan lancar dan mendapatkan hasil yang maksimal.

4) Instrument Tes

Guru mempersiapkan kertas dengan memberikan soal tes pada saat bermain sebanyak 5 kali hasil hitung dadu dipohon hitung.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus 1 ini diawali dengan, guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama, kemudian mengajak siswa untuk membaca pancasila, guru meminta salah satu siswa memimpinya. Sebelum memasuki kegiatan ini guru memberikan apersepsi untuk pelajaran hari ini dengan memberikan pertanyaan, “Dila berapa pensil kamu?”, kemudian Dila menjawab, “Pensil saya satu bu”, dan “Aiman berapa pensil kamu?”, Aiman menjawab, “Pensil saya dua bu.”, nah anak-anak jika pensil Adit ditambah pensil Lia, jumlahnya jadi berapa?” anak-anak belum nampak berani untuk menjawab dan kesulitan untuk menjawab, kemudia menjelaskan materi yang akan dipelajari saat ini, yaitu penjumlahan, kemudian guru menunjuk dua siswa untuk diperagakan permainan pohon hitung, guru menjelaskan cara bermainnya.

Siswa mempraktikkan permainan, meskipun masih sedikit siswa yang berantusia, namun guru mencoba untuk mengajak siswa supaya lebih semangat.

c. Tahap Observasi

Pada tahap observasi hasil dari tes yang telah dilaksanakan pada pertemuan kedua atau akhir pertemuan siklus 1 menunjukkan hasil belajar berhitung sebagai berikut :

1) Nilai Kognitif

Tabel 7 : Hasil Penilaian Kognitif Siklus 1

No	Jumlah Bintang	Predikat	Keterangan	Jmlh	Ket
1	*	BB	Belum Berkembang	14	TT
2	**	MB	Mulai Berkembang		
3	***	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	9	T
4	****	BSB	Berkembang Sangat Baik		
Jumlah				23	

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa, sebanyak 14 siswa yang mendapat bintang 1 dengan keterangan Belum Berkembang, dan sebanyak 9 siswa yang mendapat bintang 3, jadi secara klasikal sebanyak 61% belum berkembang atau belum tuntas

2) Sosial Emosional

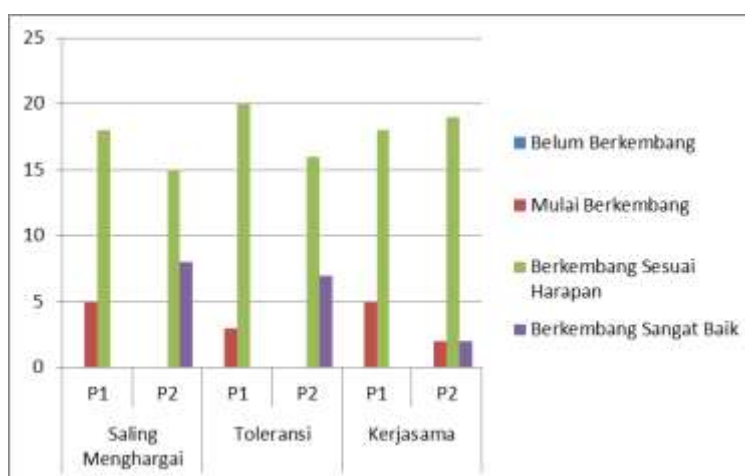
Tabel 8 : Nilai Sosial Emosional Siklus 1

No	Jmlh Bintang	KETERAANGAN	SIKLUS 1						
			Saling Menghargai		Toleransi		Kerjasama		
			P1	P2	P1	P2	P1	P2	
1	*	Belum Berkembang							
2	**	Mulai Berkembang	5		3		5	2	
3	***	Berkembang Sesuai Harapan	18	15	20	16	18	19	
4	****	Berkembang Sangat Baik		8		7		2	

Jumlah	23	23	23	23	23	23
--------	----	----	----	----	----	----

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa, aspek saling menghargai dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 siklus 1 mengalami peningkatan, yang semula ada 5 anak yang mulai berkembang dipertemuan selanjutnya terdapat 15 anak yang berkembang sesuai harapan dan 8 anak yang berkembang sangat baik, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut

Grafik 1 : Nilai Sosial Emosional Siklus 1



3) Fisik Motorik

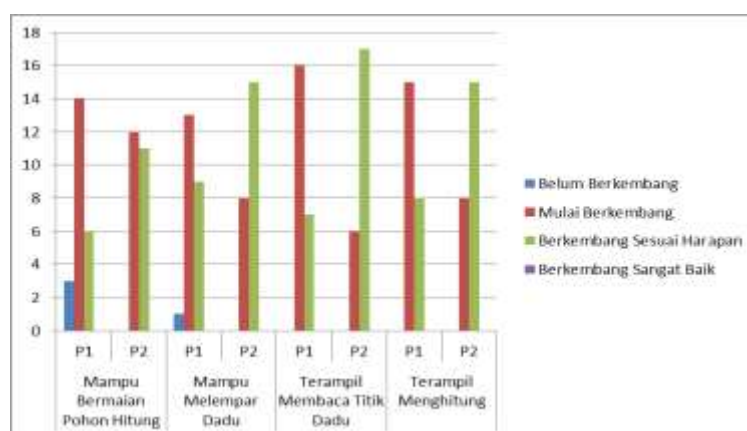
Tabel 8 : Nilai Fisik Motorik Siklus 1

No	Jmlh Bintang	KETERAANGAN	SIKLUS 1						
			Saling Menghargai		Toleransi		Kerjasama		
			P1	P2	P1	P2	P1	P2	
1	*	Belum Berkembang							
2	**	Mulai Berkembang	5		3		5	2	
3	***	Berkembang Sesuai Harapan	18	15	20	16	18	19	
4	****	Berkembang Sangat Baik		8		7		2	
Jumlah			23	23	23	23	23	23	

Dari tabel tersebut dapat diketahui, semua aspek penilaian pada fisik motorik tidak ada yang mendapatkan predikat berkembang sangat baik, namun pada predikat lainnya rata-rata semua aspek mengalami peningkatan, pada aspek mampu bermain pohon hitung terdapat 3 anak yang belum berkembang dipertemuan pertama kemudian pertemuan kedua sudah tidak ada dan meningkat ke berkembang sesuai harapan sebanyak 11 anak, kemudian diaspek mampu melempar dadu hanya 1 anak yang belum berkembang dipertemuan pertama

kemudian dipertemuan kedua tidak ada dan meningkat pada predikat berkembang sesuai harapan menjadi 15 anak, selanjutnya pada aspek terampil membaca titik dadu terdapat 16 anak yang mulai berkembang dipertemuan pertama, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 17 anak pada predikat berkembang sesuai harapan, dan pada aspek menghitung, terdapat 15 anak mulai berkembang kemudian dipertemuan kedua sebanyak 15 anak yang berkembang sesuai harapan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik 2 : Nilai Fisik Motorik Siklus 1



4) Tahap Refleksi

Melihat proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, secara keseluruhan sudah baik, namun ada beberapa catatan yang mempengaruhi hasil belajar siklus 1, yaitu anak kurang antusias dalam proses bermain hal ini disebabkan siswa mendapatkan permainan baru, sehingga belum paham dengan alur dan cara bermainnya dan guru masih dominan menerangkan kegiatan tata cara dalam bermain, akhirnya hasil belajar juga masih kurang dari minimal target ketuntasan belajar, guru terlihat sibuk karena media pembelajaran hanya ada 2, ketika 2 pasang anak bermain siswa yang lain ramai sendiri, oleh sebab itu, perlu diadakan perbaikan untuk tindakan pada siklus 2 dan guru harus mengoptimalkan permainan sehingga diharapkan pada siklus 2 bisa mendapatkan hasil yang diharapkan.

Kegiatan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2019, pada kegiatan siklus 2 ini langkah-langkah tindakan masih seperti siklus 1 yaitu

a. Tahap Perencanaan

Dengan melihat hasil belajar dan hasil refleksi pada siklus 1 guru harus memperbaiki beberapa hal pada tindakan siklus 2

- 1) Memperbaiki langkah pembelajaran pada RPPH siklus 1

- 2) Memaksimalkan penggunaan media pembelajaran
- 3) Menentukan strategi bersama teman sejawat
- 4) Mempersiapkan instrument tes pada akhir siklus 2

b. Tahap Pelaksanaan

Seperti yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya, awal pertemuan guru mengucapkan salam, mengajak siswa berdo'a dan meminta salah satu siswa untuk memimpin membaca Pancasila, kemudian mengajak siswa membaca cerita sikancil selama 15 menit, kemudian guru mencoba memberikan apersepsi dan mengingat pelajaran yang sudah dipelajari pertemuan sebelumnya, guru bertanya kepada Rizki, "Riz coba dihitung ada berapa saudara dirumah?", kemudian Rizki menjawab, "5, bu." Kemudian memberi reward dengan ucapan "Benar sekali, anak yang pintar" kemudian diberi tepuk tangan. Selanjutnya guru mengeluarkan lagi media pembelajaran yaitu pohon hitung, siswa nampak senang, karena sudah mulai paham dengan cara bermain pada media pohon hitung tersebut, kemudian guru meminta supaya berpasangan untuk bermain pohon hitung, pada kegiatan akhir guru memberikan refleksi pada kegiatan hari ini, dan memberikan pr dilanjutkan dengan mengakhiri kegiatan hari ini, pada pertemuan selanjutnya guru memberikan tes untuk mengetahui hasil belajar

c. Tahap Observasi

Pada tahap ini guru mengadakan evaluasi dengan cara memberikan soal post tes berupa hasil bermain lempar dadu sebanyak 5 kali hasil bermain, dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar pada siklus 2, dengan demikian dapat diketahui hasil belajar siklus 2 sebagai berikut :

- 1) Nilai Kognitif

Tabel 9 : Hasil Nilai Kognitif Siklus 2

No	Jumlah Bintang	Predikat	Keterangan	Jumlah	Ket
1	*	BB	Belum Berkembang	3	Tidak Tuntas
2	**	MB	Mulai Berkembang		Tidak Tuntas
			Berkembang Sesuai Harapan		
3	***	BSH		14	Tuntas
4	****	BSB	Berkembang Sangat Baik	6	Tuntas
			Jumlah	23	

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siklus 2 mengalami peningkatan, sebanyak 3 anak yang tidak tuntas belajar atau sebanyak 13% dan ada 20 anak yang tuntas belajar sebanyak 87%, jadi pada aspek kognitif siklus 2 bisa dikatakan sudah tuntas belajar

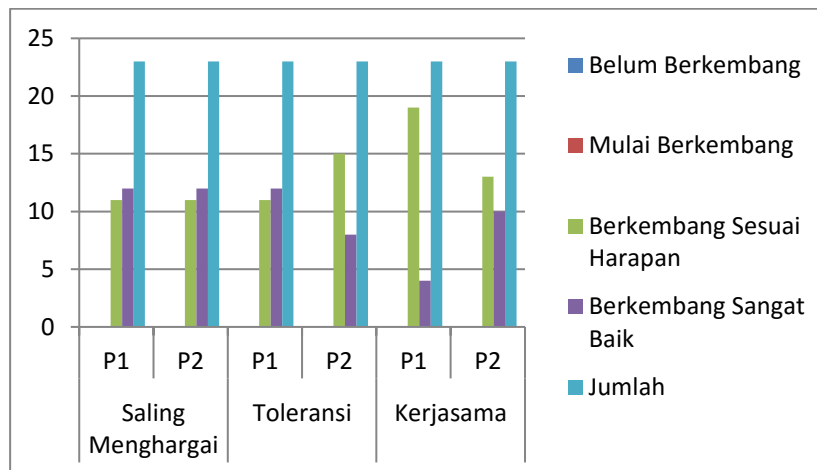
- 2) Nilai Sosial Emosional

Tabel 10 : Nilai Sosial Emosional Siklus 2

Jmlh Bintang	KETERANGAN	SIKLUS 2					
		Saling Menghargai		Toleransi		Kerjasama	
		P1	P2	P1	P2	P1	P2
*	Belum Berkembang						
**	Mulai Berkembang						
***	Berkembang Sesuai Harapan	11	11	11	15	19	13
****	Berkembang Sangat Baik	12	12	12	8	4	10
	Jumlah	23	23	23	23	23	23

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil nilai sosial emosional anak bisa dikatakan sudah tuntas semua, melihat dari tabel perkembangan anak sudah menunjukkan pada predikat berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut

Grafik 3 : Nilai Sosial Emosional Siklus 2



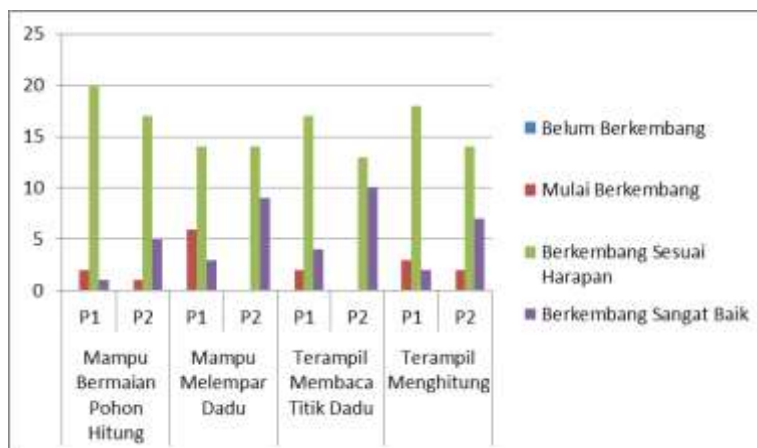
3) Nilai Fisik Motorik

Tabel 11 : Nilai Fisik Motorik siklus 2

No	Jmlh Bintang	KETERAANGAN	SIKLUS 2					
			Saling Menghargai		Toleransi		Kerjasama	
			P1	P2	P1	P2	P1	P2
1	*	Belum Berkembang						
2	**	Mulai Berkembang						
3	***	Berkembang Sesuai Harapan	11	11	11	15	19	13
4	****	Berkembang Sangat Baik	12	12	12	8	4	10
		Jumlah	23	23	23	23	23	23

Dari tabel tersebut masih terdapat anak yang belum tuntas baik pertemuan pertama maupun pertemuan kedua pada aspek mampu bermain dan terampil menghitung, namun banyak juga yang sudah tuntas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik 4 : Nilai Fisik Motorik Siklus 2



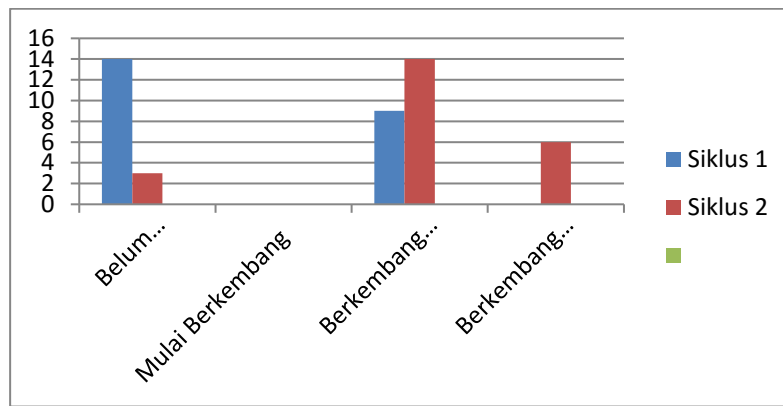
Melihat hasil penelitian yang sudah didapat, menunjukkan bahwa, dengan permainan edukasi pohon hitung mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelompok B TK satu atap Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk, hal tersebut terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada siklus 1 yang kurang maksimal dan menjadi maksimal pada siklus 2, hasil penelitian pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 12 : Hasil Rekap Nilai Kognitif Siklus 1 dan 2

No	Jumlah Bintang	Predikat	Keterangan	Jumlah		Ket
				Siklus 1	Siklus 2	
1	*	BB	Belum Berkembang	14	3	Tidak Tuntas
2	**	MB	Mulai Berkembang			
3	***	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	9	14	Tuntas
4	****	BSB	Berkembang Sangat Baik		6	
Jumlah				23	23	

Dari tabel tersebut dapat diketahui hasil nilai kognitif mengalami peningkatan yang maksimal, di siklus 1 sebanyak 14 anak yang belum tuntas namun di siklus 2 hanya 3 anak yang tuntas belajar, secara klasikal dapat disimpulkan bahwa dengan permainan edukasi pohon hitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelompok B TK satu atap kecamatan prambon kabupaten nganjuk, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut

Grafik 5 : Rekap Hasil Penilaian Kognitif Siklus 1 dan 2



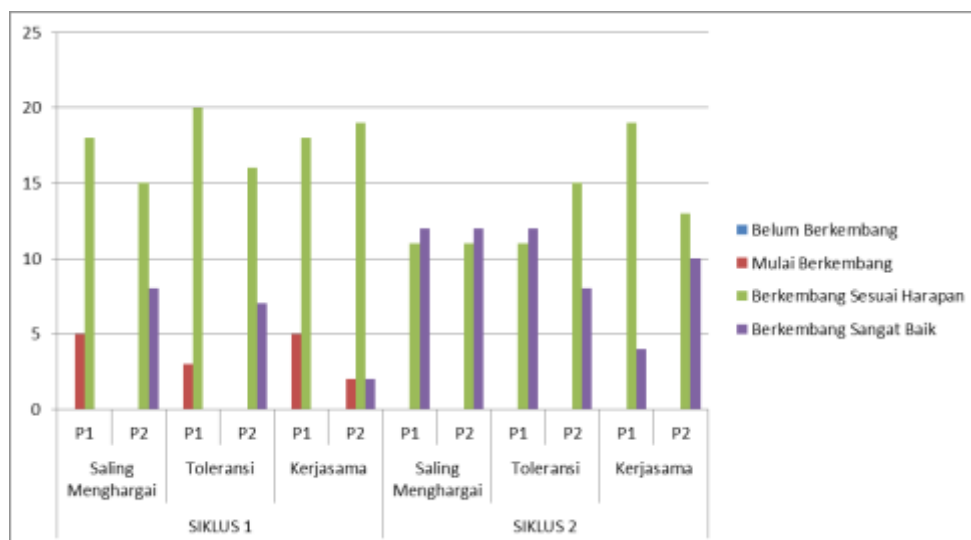
Selanjutnya pada nilai sosial emosional juga mengalami hal yang sama seperti nilai kognitif sama mengalami peningkatan, untuk hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 13 : Hasil Rekap Nilai Sosial Emosional Siklus 1 dan 2

No	Jmlh Bintang	KETERANGAN	SIKLUS 1						SIKLUS 2						
			Saling Menghargai		Toleransi		Kerjasama		Saling Menghargai		Toleransi		Kerjasama		
			P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	
1	*	Belum Berkembang													
2	**	Mulai Berkembang	5		3		5	2							
3	***	Berkembang Sesuai Harapan	18	15	20	16	18	19	11	11	11	15	19	13	
4	****	Berkembang Sangat Baik		8		7		2	12	12	12	8	4	10	
Jumlah			23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa semua aspek pada siklus 1 yang belum tuntas mengalami peningkatan disiklus 2, pada siklus 2 tidak ada aspek yang mendapatkan reward bintang 2 atau mulai berkembang, pada siklus 2 rata-rata semua anak sudah mendapatkan reward bintang 3 atau berkembang sesuai harapan (BSH), secara klasikal dapat dikatakan bahwa semua siswa pada aspek penilaian ini sosial emosional bisa dikatakan tuntas semua, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut

Grafik 6 : Rekap Nilai Sosial Emosional Siklus 1 dan 2

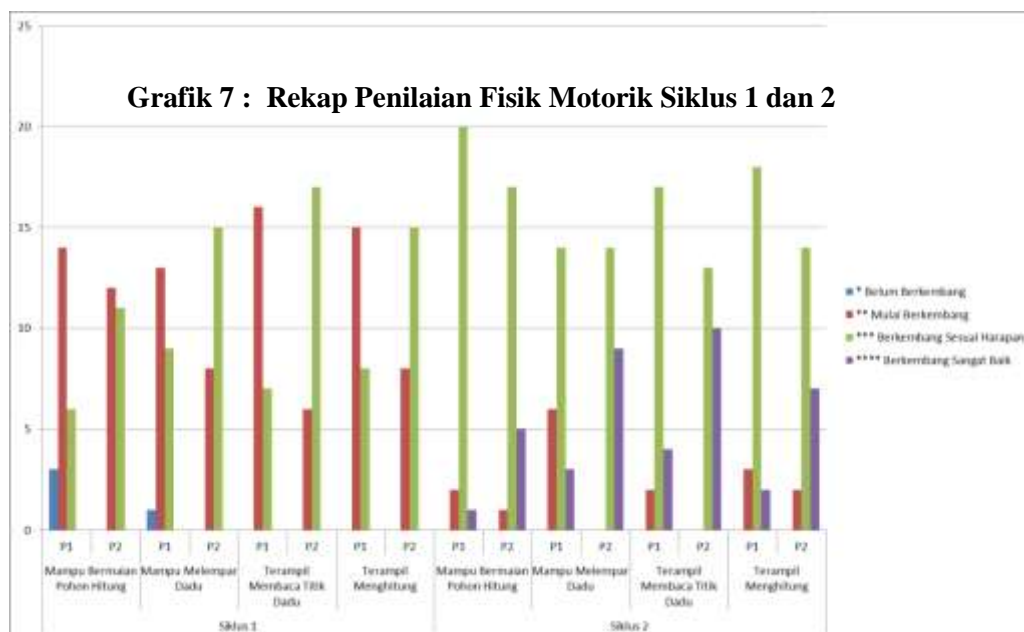


Selanjutnya pada aspek penilaian fisik motorik juga mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2, untuk itu bisa dilihat pada tabel berikut

Tabel 14 Hasil Penilaian Fisik Motorik Siklus 1 dan 2

No	Keterangan	Siklus 1								Siklus 2							
		Mampu Bermaian Pohon Hitung		Mampu Melempar Dadu		Terampil Membaca Titik Dadu		Terampil Menghitung		Mampu Bermaian Pohon Hitung		Mampu Melempar Dadu		Terampil Membaca Titik Dadu		Terampil Menghitung	
		P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2
1	* Belum Berkembang	3		1													
2	** Mulai Berkembang	14	12	13	8	16	6	15	8	2	1	6		2		3	2
3	*** Berkembang Sesuai Harapan	6	11	9	15	7	17	8	15	20	17	14	14	17	13	18	14
4	**** Berkembang Sangat Baik									1	5	3	9	4	10	2	7
Jumlah		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa, pada siklus 1 masih ada 4 anak yang belum tuntas atau masih dalam reward mendapatkan bintang 1, namun meningkat pada siklus 2 dengan tidak adanya yang mendapatkan reward bintang 1, kemudian pada reward bintang 2 atau mulai berkembang di siklus 1 masih banyak siswa yang mendapatkannya rata-rata disemua aspek penilaian, kemudian di siklus 2 sudah berkurang, diakhir akhir pertemuan siklus 2 hanya pada aspek mampu bermain sejumlah 1 anak dan terampil menghitung 2 anak, kemudian pada reward bintang 3 atau berkembang sesuai harapan (BSH) sudah cukup baik di siklus 1 dan siklus 2 juga meningkat yang mendapatkan bintang 3, yang terakhir pada reward bintang 4 atau berkembang sangat baik (BSB), pada siklus 1 tidak ada siswa yang mendapatkan, namun pada siklus 2 rata-rata disemua aspek penilaian ada yang mendapatkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut



Dari pemaparan tersebut dapat dikatakan bahwa dengan pada aspek penilaian fisik dapat dikatakan sudah mengalami peningkatan dengan menggunakan media pohon hitung. Secara keseluruhan semua aspek penilaian, kognitif, sosial emosional, fisik motorik dapat disimpulkan

sudah tuntas, karena rata-rata hasil siswa mengalami peningkatan dan sesuai dengan target yang sudah ditentukan.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Melihat dari hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa dengan permainan edukasi pohon hitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelompok B TK satu atap Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk, hal ini terbukti dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa baik pada penilaian Kognitif, Sosialisasi Emosional dan Fisik Motorik, pada hasil nilai kognitif mengalami peningkatan yang maksimal, di siklus 1 sebanyak 14 anak yang belum tuntas namun di siklus 2 hanya 3 anak yang tuntas belajar, kemudian pada penilaian Sosial Emosional semua aspek sosial emosional pada siklus 1 yang belum tuntas mengalami peningkatan di siklus 2, pada siklus 2 tidak ada aspek yang mendapatkan reward bintang 2 atau mulai berkembang, pada siklus 2 rata-rata semua anak sudah mendapatkan reward bintang 3 atau berkembang sesuai harapan (BSH), Kemudian aspek Fisik Motorik pada siklus 1 masih ada 4 anak yang belum tuntas atau masih dalam reward mendapatkan bintang 1, namun meningkat pada siklus 2 dengan tidak adanya yang mendapatkan reward bintang 1, kemudian pada reward bintang 2 atau mulai berkembang di siklus 1 masih banyak siswa yang mendapatkannya rata-rata di semua aspek penilaian, kemudian di siklus 2 sudah berkurang, di akhir akhir pertemuan siklus 2 hanya pada aspek mampu bermain sejumlah 1 anak dan terampil menghitung 2 anak, kemudian pada reward bintang 3 atau berkembang sesuai harapan (BSH) sudah cukup baik di siklus 1 dan siklus 2 juga meningkat yang mendapatkan bintang 3, yang terakhir pada reward bintang 4 atau berkembang sangat baik (BSB), pada siklus 1 tidak ada siswa yang mendapatkan, namun pada siklus 2 rata-rata di semua aspek penilaian ada yang mendapatkan

Dari serangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa permainan edukasi pohon hitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelompok B TK Satu Atap Kecamatan Prambon, Kabupaten Nganjuk.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut. Pertama, Guru dapat menggunakan media pembelajaran permainan edukasi dengan pohon hitung, pada pembelajaran berhitung penjumlahan dengan hasil 1-20 dapat menggunakan pohon hitung, terutama guru TK pada materi penjumlahan dan pengurangan yang hasilnya kurang dari 10, dan kreatif mencari media pembelajaran yang menarik supaya mendapatkan hasil belajar yang baik. Kedua, sekolah sebaiknya memberikan fasilitas yang memadai dalam proses pembelajaran, agar siswa menjadi maksimal dalam menerima materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana

<http://cariilmupengetahuan.blogspot.in/2012/12/faktor-yang-mempengaruhi-kemampuan.html>
diakses pada tanggal 11 Juli 2019

Usman, U. 2014. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Iswadji, D. 2013. *Pengembangan Media Alat Peraga Pembelajaran Matematika di SLT*. Makalah tidak dipublikasikan.

Hamzah, S. 2016 *Media Audio Visual*. Jakarta: Gramedia.

Hamalik, Oe. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.

TIM PKP PG-PAUD. 2010. *Panduan Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta : Universitas Terbuka