

PENERAPAN KEGIATAN BERMAIN GAWANG PINTAR DALAM MENUMBUHKAN MINAT DAN PENGEMBANGAN KONSEP MATEMATIKA PADA ANAK TK

Putu Surniyati

TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan

Email : surniyatipt9@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan minat dan pengembangan konsep matematika terhadap siswa TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan . Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Subjek penelitian adalah siswa TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan sebanyak 17 orang. Kemampuan matematika awal siswa TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan mengalami peningkatan dengan penerapan metode bermain gawang pintar. Pada siklus I sebaran nilai kemampuan matematika permulaan anak, yang dinyatakan tuntas 76,47% dan tidak tuntas 23,53%. Pada siklus II sebaran nilai hasil observasi kemampuan kognitif anak, yang dinyatakan tuntas 88,24% dan tidak tuntas 11,76%. Berdasarkan ketuntasan belajar (KB) yang ditetapkan penelitian ini sudah berhasil. Saran dalam penelitian inia yaitu kepada guru untuk lebih memanfaatkan permainan yang sederhana yang dapat memicu perkembangan matematika anak.

Kata kunci: Matematika, Taman Kanak-Kanak, Gawang Pintar, Bermain

ABSTRACT

This study aims to increase interest and the development of mathematical concepts for students in the Tabanan District Kindergarten students. This research is a classroom action research using two cycles, namely Cycle I and Cycle II. The subjects of the study were 17 kindergarten students from Tabanan District Public Trustees. The initial mathematical abilities of kindergarten students in Tabanan Sub-district Development School experienced an increase with the application of the smart goal play method. In the first cycle the distribution of children's early mathematical ability scores, which was declared 76.47% complete and 23.53% incomplete. In the second cycle the distribution of the values of observations of children's cognitive abilities, which was declared 88.24% complete and 11.76% incomplete. Based on the mastery learning determined this research has been successful. The suggestion in this research is for the teacher to make more use of simple games that can trigger children's mathematical development.

Keywords: Mathematics, Kindergarten, Smart Goal, Play

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran di TK di rancang mengikuti prinsip-prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Bagi anak usia dini bermain merupakan kegiatan yang sangat mengasyikkan dan menyenangkan. Untuk itu bermain harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam kegiatan bermain anak juga belajar berbagai kemampuan dasar seperti: bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Alat permainan merupakan sarana dan prasarana untuk bermain. bermain adalah salah satu kunci sukses dalam mengajarkan matematika pada anak usia dini, anak akan bereksplorasi dalam setiap kesempatan dan menjadikan pengenalan matematis sebagai pengalaman berharga baginya misalnya membilang, mengelompokkan, menghitung objek dan membuat urutan bilangan.

Kebanyakan orang menilai matematika sebagai bidang yang sangat terbatas, hanya rumus penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian dengan segala simbolnya yang sangat abstrak bagi anak. Matematika di anggap tidak sesuai dengan cara berfikir anak yang sangat konkrit. Simbol angka adalah simbol yang abstrak maka pengenalannya harus melalui tahap konkrit agar anak bisa memahaminya. Setiap anak dipengaruhi kemampuan matematika yaitu kemampuan yang berkaitan dengan kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan matematika. Kemampuan tersebut dalam mengenal konsep bilangan, konsep ruang, pengukuran, warna, mengelompokkan, geometri dan lain-lain. Menurut James dalam Jannah (2001 :26) matematika di artikan sebagai ilmu logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lain dengan jumlah yang terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri. Menurut Sujiono (2008;111) menyatakan bahwa : Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya, menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian

menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda”. Jadi pemahaman tentang angka dapat dilakukan dengan cara bermain dengan benda-benda yang menarik sehingga tertanam dalam diri anak tentang konsep angka yang nyata dengan jumlah bendanya. Montessorie dalam Kamtini (2005:17) mengemukakan bahwa:”Bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan anak dengan alat atau tanpa alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberi informasi dan member kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Menurut Sudono (2000:23) mengatakan “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan alat atau tanpa alat sehingga memberikan pengertian dan pemahaman /informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”. Berdasarkan pengamatan yang peneliti temui di lapangan bahwa kurangnya anak dalam mengenal konsep angka, kurang mengerti dalam menghubungkan jumlah angka dengan benda, kurangnya anak dalam menngurutkan atau menyusun angka, terbatasnya media yang mendukung pembelajaran anak, kurang bervariasinya metode yang digunakan dan kurang menariknya media yang digunakan dalam pembelajaran. Sehingga peneliti mencoba memecahkan permasalahan kemampuan matematika anak tersebut dengan permainan gawang pintar di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Tabanan. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut. Untuk mendeskripsikan metode bermain gawang pintar dapat meningkatkan konsep matematika awal (permulaan) terhadap siswa Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Tabanan. (2) Untuk mendeskripsikan hasil tindakan yang dilakukan dengan metode bermain gawang pintar terhadap kemampuan matematika permulaan pada siswa Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Tabanan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian tindakan kelas merupakan salah satu jenis penelitian

yang digunakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran di dalam kelas. Menurut Arikunto (2011; 2-3) bahwa PTK merupakan paparan gabungan definisi dari tiga kata “penelitian, tindakan, kelas”. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat bagi peneliti atau orang-orang yang berkepentingan dalam rangka peningkatan kualitas di berbagai bidang. Tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang dalam pelaksanaannya berbentuk rangkaian periode atau siklus kegiatan. Sedangkan kelas merupakan sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama dari seorang guru yang sama.

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Tabanan. Waktu pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tanggal bulan April dan Mei 2018.

Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan yang berjumlah 17 orang anak yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan. Pada penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diperkenalkan oleh Arikunto. PTK ini terdiri dari empat kegiatan siklus yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2009; 16)

1. Perencanaan (*planning*)

Dalam setiap siklus disusun suatu perencanaan untuk perbaikan pembelajaran. Perencanaan pada penelitian ini merujuk pada rancangan kegiatan mingguan (RKM), rancangan kegiatan harian (RKH), menyediakan media pembelajaran yang diperlukan, menentukan metode atau teknik mengajar, dan menyediakan instrument observasi.

2. Tindakan (*action*)

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari perencanaan yang dibuat kemudian perencanaan tersebut dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan penelitian kegiatan mengacu pada Rancangan Kegiatan harian yang telah

disepakati. Kekurangan dan kelemahan dalam pelaksanaan tindakan dapat diperbaiki.

3. Pengamatan (*observation*)

Observasi adalah proses pengamatan untuk melihat sejauh mana tindakan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di rumuskan. Dalam tahap ini peneliti menguraikan jenis-jenis data yang di kumpulkan, cara pengumpulan data dan koleksi data (pedoman observasi, pedoman Wawancara, dan dokumentasi) tentang semua kejadian yang dibuat oleh anak dan guru. Data yang akan disusun adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

4. Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah aktivitas untuk melihat kekurangan yang di laksanakan selama tindakan. Tahap ini merupakan tahapan yang penting untuk dilaksanakan karena hasil analisis data dari lapangan pada hari ini dapat memberikan arah bagi perbaikan pada siklus selanjutnya jika pengalaman belum berhasil. kegiatan penelitian ini dilakukan sampai perencanaan berhasil sampai maksimal atau terjadi perubahan yang signifikan.

A. Skenario Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Dalam perencanaan penelitian langkah awal sebelum melakukan tindakan pada siklus I ini ada beberapa perencanaan yang harus dilakukan yaitu: 1) Membuat perencanaan tertulis yang di tuangkan dalam rencana kegiatan mingguan (RKM), 2) Membuat rencana kegiatan harian (RKH) dan mempersiapkan gawang pintar, dan 3) Menyiapkan lembar observasi guru mengajar dan lembar observasi kemampuan berhitung anak.

b. Pelaksanaan tindakan

Tahap ini dilakukan oleh guru dalam melaksanakan tindakan dalam pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Pembukaan

Dalam kegiatan pembukaan ini guru membimbing anak untuk berbaris di depan kelas sambil bernyanyi

“selamat pagi” kemudian setelah itu anak masuk ke kelas. Kemudian guru memberi salam dan menyapa anak, di lanjutkan dengan kegiatan membaca doa sebelum belajar, bernyanyi secara bersama-sama, lalu pengenalan hari, tanggal, bulan dan tahun. Kemudian guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan dan tujuannya.

2) Kegiatan inti

Dalam kegiatan inti ini peneliti memfasilitasi, memotivasi, mengkoordinasi, mengobservasi, dan mengevaluasi anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran tersebut, anak terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran baik fisik maupun mental anak melalui kegiatan bermain dengan menggunakan bola dan gawang. Guru menjelaskan kepada anak tentang langkah-langkah dan apa-apa yang harus dilakukan dalam permainan ini yaitu anak dengan giliran pertama akan menendang bola untuk memasukkan ke dalam gawang, kemudian diikuti oleh teman-teman lainnya. Hal ini dilakukan selama 1 jam..

3) Penutup

Dalam kegiatan ini guru dan anak berdiskusi tentang kegiatan permainan yang telah dilakukan. Kemudian guru memberikan tugas untuk besok pagi, lalu kegiatan di lanjutkan dengan bernyanyi, berdoa sebelum pulang, dan salam.

c. Observasi

Selama penelitian peneliti bersama teman sejawat melakukan observasi dan evaluasi. Observasi dilakukan dalam rangka pengumpulan data kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media gawang pintar.

d. Refleksi

Data yang di kumpulkan selama pembelajaran dan observasi kemudian di analisis. Data-data tersebut yang telah di proses di gunakan untuk melihat kekurangan-kekurangan yang ada selama kegiatan

tindakan dan di cari penyebabnya. Hasil dari refleksi ini akan di gunakan untuk menentukan langkah berikutnya pada siklus II.

B. Skenario Penelitian Siklus II

Pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan dengan melakukan perubahan pada bagian-bagian tertentu didasarkan pada refleksi siklus I, sesuai dengan rencana yang telah disusun. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II sama halnya dengan siklus I yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, 4) dan Refleksi. Pelaksanan di setiap siklus bertujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung pada anak. Proses Refleksi dilakukan berdasarkan analisa nterhadap data-data yang di dapat dari pembelajaran dan observasi kemudian direfleksikan untuk melihat kekurangan-kekurangan, mengkaji apa yang telah dan belum terjadi, mengapa terjadi dan apa penyebabnya lalu menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk perbaikan.

Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi guru dan lembar observasi hasil kerja anak. Adapun hal-hal yang di observasi pada instrument pengumpulan data dalam meningkatkan kemampuan berhitung dengan metode bermain melalui media gawang pintar yaitu kemampuan dalam menyebutkan jumlah bola yang telah dimasukkan dan yang tidak dimasukkan, kemampuan anak dalam menghubungkan atau memasang setiap hasil perhitungan dengan hitungan lainnya, membilang dan menunjuk benda, menunjukkan dua kumpulan benda yang lebih banyak dan sedikit, mengenal lambang bilangan dari 1-20.

Proses analisa data dan interpretasi data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada saat proses dan hasil kegiatan dalam bermain dengan gawang pintar, sehingga menggunakan lembar penilaian untuk mendapatkan data pada kemampuan berhitung anak kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis rata-rata skor dan persentase.

Menganalisis data observasi terhadap pelaksanaan tindakan bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan guru di saat guru sedang mengajar. Hasil ini akan digunakan sebagai pedoman dalam memperbaiki proses belajar mengajar pada siklus berikutnya.

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh anak kemudian di bagi dengan jumlah anak yang ada di kelas yang diteliti sehingga diperoleh nilai rata-rata (Aqib, dkk, 2009; 204-205).

$$NR = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

NR = Nilai rata-rata
 $\sum x$ = jumlah semua nilai siswa
 $\sum N$ = jumlah siswa

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = kecenderungan
 F = jumlah anak yang di anggap bisa $\geq B$ (4-5)
 N = jumlah seluruh siswa dalam kelas

Tabel 1. Indikator Keberhasilan

Interval	Kriteria
80% - 100%	Sangat baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
< 50%	Kurang sekali

Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya dan juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, serta pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat (Aqib, dkk, 2009; 41). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar di katakan berhasil apabila keberhasilan kemampuan berhitung mencapai 75% , indikator ini dimaksudkan melalui siklus pertama dan kedua diharapkan keberhasilan mencapai 75% dari subjek penelitian yang sudah berhasil dalam “meningkatkan kemampuan berhitung dengan metode bermain melalui media gawang pintar”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Proses dan Hasil Penelitian

Deskriptif Data Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

1) Perencanaan

Siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal 1 April 2019. Didalam perencanaan guru/peneliti melakukan beberapa tahap, diantaranya :

- a) Kegiatan di lakukan di dalam ruang kelas kelompok B2.
- b) Kegiatan yang dilakukan dengan mempersiapkan gawang pintar dan bola.
- c) Guru membuat lembar observasi

2) Pelaksanaan .

- a) Guru memberikan pengarahannya mengenai cara permainan.
- b) Siswa diarahkan bergiliran menendang bola dan setiap bola

masuk ataupun tidak di tuliskan terlebih dahulu di papan tulis.

- c) Setiap siswa akan menendang bola sebanyak 20 kali.
- d) Guru mengamati dan memperhatikan penulisan di papan tulis.
- e) Diakhir siswa diminta untuk menghitung secara mandiri jumlah bola yang dimasukkan dan yang tidak masuk. Siswa diarahkan untuk membuat pola perhitungan matematika awal dengan sistem pengurangan ataupun penambahan.

3) Hasil observasi.

Guru selalu mengamati jalannya kegiatan pelaksanaan tindakan kelas dan menilai hasil perhitungan siswa.

4) Refleksi

Berdasarkan analisis data pada siklus I terungkap bahwa perolehan skor kemampuan kognitif (kemampuan matematika awal) anak dalam penelitian ini belum berhasil. Ketidakterhasilan perolehan skor rata-ratanya disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu sebagai berikut.

- 1) Anak kurang konsentrasi saat guru memberikan penjelasan.
- 2) Interaksi yang terjadi antar anak masih kurang aktif, beberapa anak belum memahami aturan dengan baik, dan tidak sabar dalam memasukkan bola.
- 3) Hasil observasi pada siklus I menunjukkan anak belum paham cara

menghitung jumlah bola yang masuk dan tidak masuk, begitu juga dengan operasi penjumlahan atau pengurangan sederhana.

- 4) Pengelolaan waktu yang telah ditetapkan kurang optimal, karena anak harus diberikan bimbingan selama kegiatan bermain berlangsung.
- 5) Jumlah guru yang sangat minim menyebabkan kegiatan bermain tidak berlangsung dengan optimal, karena anak membutuhkan pengawasan.

Berdasarkan paparan tersebut penyebab utama proses kegiatan bermain pada siklus I belum optimal dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah anak masih belum terbiasa dengan model kegiatan bermain yang memiliki aturan. Perencanaan ulang tindakan untuk mengatasi masalah tersebut, yang dilaksanakan pada siklus II dengan perbaikan sebagai berikut.

- 1) Menambahkan 2 orang asisten guru.
- 2) Anak diberikan bimbingan lebih intensif mengenai aturan dalam bermain.
- 3) Anak diberikan pemahaman mengenai penulisan nilai pada papan tulis.
- 4) Anak diberikan pengawasan yang lebih intensif lagi dalam proses pelaksanaan kegiatan bermain.

Sebaran nilai kemampuan matematika permulaan anak disajikan pada Tabel 1.

Tabel 2. Sebaran Nilai Hasil Observasi Kemampuan Matematika Permulaan anak pada Siklus

No	Nilai	Keterangan	Siklus I	
			Frekuensi	Persentase
1	$\bar{x} \geq 75$	Tuntas	13	76,47%
2	$\bar{x} < 75$	Tidak tuntas	3	23,53%

Berdasarkan Tabel 2, pada siklus I sebaran nilai kemampuan matematika permulaan anak, yang dinyatakan tuntas 76,47% dan tidak tuntas 23,53%. Berdasarkan ketuntasan belajar (KB) yang ditetapkan penelitian ini belum berhasil, karena belum

mencapai KB minimal 75%, sehingga direncanakan siklus II.

B. Deskripsi Data pelaksanaan siklus II

Prinsip pelaksanaan pada siklus II ini tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan kegiatan pada siklus pertama, hanya terjadi

perbaiki pada beberapa hal sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Di awal kegiatan bermain guru mengkondisikan kelas dalam situasi yang kondusif dengan mengecek kehadiran anak dan kesiapan anak untuk mengikuti kegiatan bermain yang telah disiapkan. Kegiatan bermain pertama, guru mengajak anak berbaris bersama di lapangan untuk melakukan kegiatan bermain baris berbaris, kemudian mengajak anak untuk melakukan yoga bersama. Setelah itu, anak diajak untuk melakukan doa bersama yang dipimpin oleh salah seorang anak didampingi

oleh guru. Kegiatan bermain dilanjutkan dengan mengajak anak untuk melaksanakan *brain gym*. Selanjutnya guru menginstruksikan kepada anak untuk berbaris rapi menuju ruang kelas untuk melakukan kegiatan bermain gawang pintar. Masing-masing guru mengawasi siswa dan memberikan pengarahan kepada siswa.

C. Hasil Penelitian Siklus II

Sebaran nilai hasil observasi kemampuan matematika awal anak disajikan pada Tabel 2.

Tabel 3. Sebaran Nilai Observasi Kemampuan Matematika Permulaan anak pada Siklus II

No	Nilai	Keterangan	Siklus I	
			Frekuensi	Persentase
1	$\bar{x} \geq 75$	Tuntas	15	88,24%
2	$\bar{x} < 75$	Tidak tuntas	2	11,76%

Berdasarkan Tabel 3, pada siklus II sebaran nilai hasil observasi kemampuan kognitif anak, yang dinyatakan tuntas 88,24% dan tidak tuntas 11,76%. Berdasarkan ketuntasan belajar (KB) yang ditetapkan penelitian ini sudah berhasil.

D. Refleksi siklus II

Berdasarkan hasil observasi, hasil analisis dan catatan-catatan dalam jurnal yang terkait dengan proses pelaksanaan tindakan pada siklus II, dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Anak sudah terbiasa bermain dengan aturan dalam permainan.
- 2) Anak sudah mampu berkonsentrasi saat guru memberikan penjelasan.
- 3) Hasil observasi pada siklus II menunjukkan anak sudah paham tentang berhitung dan membilang angka 1-20.
- 4) Sebagian besar anak sudah mulai terbiasa bermain dengan menggunakan aturan.
- 5) Pengelolaan waktu yang telah ditetapkan sudah optimal, sehingga guru memungkinkan memberikan bimbingan selama kegiatan bermain berlangsung.

- 6) Jumlah guru sudah memadai sehingga tidak ada anak yang mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan.

Pada kondisi awal diperoleh gambaran bahwa kemampuan matematika anak masih rendah dimana sebagian anak di kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan mengalami kesulitan dalam mengenal konsep angka, karena anak hanya menghafal angka. Setelah melihat kondisi awal peneliti mengambil tindakan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak melalui permainan gawang pintar. Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan gawang pintar yang diperoleh pada siklus pertama belum memuaskan dan belum mencapai kegiatan yang diharapkan sesuai dengan kriteria minimum. Sehingga peneliti mencoba untuk memperbaiki strategi pembelajaran pada siklus II agar hasil dicapai optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2009), dengan strategi keaktifan peserta didik berkembang dan kemampuan kreativitasnya juga dapat realisasikan secara nyata. Strategi yang digunakan peneliti adalah dengan

merubah area permainannya.. Pada siklus II peneliti merevisi media yang digunakan karena media sangat mendukung berhasilnya kegiatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2007), media dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam belajar yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. dan berikut ini sesuai dengan pembahasannya. Berdasarkan tingkatan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan rata-rata keberhasilan anak sebagai berikut: Kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan ada peningkatan, dari siklus I 76,47%, pada siklus II rata-rata naik menjadi 88,24%. Di tinjau dari aktifitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil.

Kemampuan matematika anak meningkat melalui permainan gawang pintar dapat dilihat pada uraian berikut: Mengenal angka 1-20 Dari siklus I memperoleh nilai tinggi dari 30% pada siklus II 95%. Membuat urutan angka 1-20 Dari siklus I memperoleh nilai tinggi dari 25% pada siklus II meningkat 85%. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada gawang pintar Dari siklus I memperoleh nilai tinggi dari 20% pada siklus II meningkat 90%. Menghubungkan atau memasangkan angka dengan benda-benda 1-20 dengan gawang pintar Dari siklus I memperoleh nilai tinggi dari 25% pada siklus II meningkat 90%. Mengenal konsep angka dengan benda-benda 1-20 menggunakan gawang pintar Dari siklus I memperoleh nilai tinggi dari 20% pada siklus II meningkat 80%.

Berdasarkan uraian diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan matematika anak dapat ditingkatkan melalui permainan gawang pintar. Dengan melibatkan seluruh aspek kemampuan matematika anak. Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa permainan gawang pintar untuk meningkatkan kemampuan matematika anak nilai rata-rata yang diperoleh dari pencapaian keseluruhan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan gawang pintar di TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Hal ini terlihat dari persentase

rata-rata ketuntasan pada siklus II yaitu 88,24%. Peningkatan ini terjadi karena guru melakukan perubahan terhadap proses pembelajaran yaitu pada kondisi awal hanya menggunakan ceramah, pada siklus I guru menggunakan permainan gawang pintar yang memiliki medianya sedikit, kemudian pada siklus II dilaksanakan dengan menggunakan media yang telah diperbanyak dan bola yang bervariasi sehingga anak tertarik dengan permainan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan sebagai berikut (1) Kemampuan matematika awal siswa TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan mengalami peningkatan dengan penerapan metode bermain gawang pintar, (2) Pada siklus I sebaran nilai kemampuan matematika permulaan anak, yang dinyatakan tuntas 76,47% dan tidak tuntas 23,53%. Pada siklus II sebaran nilai hasil observasi kemampuan kognitif anak, yang dinyatakan tuntas 88,24% dan tidak tuntas 11,76%. Berdasarkan ketuntasan belajar (KB) yang ditetapkan penelitian ini sudah berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat diajukan beberapa saran berikut ini: (1) kepada guru, disarankan untuk lebih memanfaatkan permainan yang sederhana yang dapat memicu perkembangan matematika anak; (2) pengembangan lebih lanjut (bagi peneliti atau guru) yang ingin melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan permainan gawang pintar disarankan memperhatikan hasil refleksi pada penelitian tindakan kelas ini. Langkah kegiatan disesuaikan dengan karakteristik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Arikunto, S. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Depdiknas. (2000). *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas, 2005. *Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2005-2009*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Kemis, W.C. & Taggart, R. M. 1988. *The Action Research Planner*. Geelong Victoria: Deakin University.
- Megawangi, Ratna dkk. (2005). *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan*. Jakarta:Indonesia Heritage Foundation.
- NAEYC (*National Association of Early Childhood*). (2010). *DAP*. [online]. Tersedia: www.naeyc.org. [21 Juni 2010].
- Papalia, Diane E.. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Papalia, Diane E. Sally Wendkos Old, dan Ruth Duskin Feldman. 2008. *Human Development, Edisi Kesembilan*. Jakarta: kencana Prenada Media Group.
- Rifa. (2009). *Nobel dan Pendidikan Matematika Bagi Usia Dini*. [online]. Tersedia: www.pontianakpos.com. [11 Maret 2013].
- Rohmitawati. (2006). *Mengasah Kecerdasan Matematika Logis Anak Sejak Usia Dini*. [online]. Tersedia: www.p4tkmatematika.org. [26 Januari 2012].
- Santrock, J.W. (1995). *Perkembangan Masa Hidup (Jilid I)*. Alih Bahasa:Achmad Chusairi&Juda Damanik. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J.W. (2007). *Child Development (Eleventh Edition)*. Americas-New York: The McGraw-Hill Companies.
- Sudono, Anggani. (2000). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru. Bandung: Algensindo.
- Sujiono, Yuliani N. dan Sujiono, Bambang. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Indeks.
- Suparno, Paul. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget* . Yogyakarta: Kanisius.
- Suyatno. (2005). *Permainan pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: Gramedia.