

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DENGAN MEDIA BALOK ANGKA DAPAT
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA SISWA KELOMPOK A DI TK
SUKOLILO 01 KECAMATAN JIWAN KABUPATEN MADIUN
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SRI MURHANDINI

TK Sukolilo 01 Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun

ABSTRAK

Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh penggunaan metode bermain melalui media balok angka terhadap kemampuan berhitung siswa di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020 ? Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui penggunaan metode bermain melalui media balok angka dapat Meningkatkan kemampuan berhitung siswa di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020. Hal ini dapat dilihat semakin mantapnya pemahaman siswa di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020, terhadap kemampuan berhitung dengan metode bermain melalui balok angka, hal ini terlihat pada peningkatan hasil tes berhitung siswa dari pra penelitian dari (70,00%), siklus I (80,00%), meningkat (10%), dari siklus I (80,00%), dan pada Siklus II (90,00 %), terdapat peningkatan (10 %), sehingga pada siklus II ketuntasan secara klasikal tercapai, karena telah melebihi dari standar ketuntasan klasikal yaitu 85%.

Kata Kunci : kemampuan berhitung, metode bermain dengan media balok angka

PENDAHULUAN

Pelajaran berhitung sering menjadi momok yang ditakuti oleh siswa. Pada hal jika proses pembelajaran disusun dengan baik sesuai dengan tingkat intelektual siswa, tidak mustahil justru disenangi siswa. Dalam pembelajaran berhitung guru disarankan menggunakan dan memanfaatkan benda-benda manipulatif dan keadaan yang realistik dengan kehidupan dan lingkungan sekitar siswa. Dengan demikian siswa mempunyai pengalaman memanipulasi sendiri benda-benda itu untuk memahami konsep dan makna, sehingga mereka akan lebih mendalami dan menghayati bahan hitungan yang sedang dipelajari. Pada penelitian ini penulis melakukan observasi awal dengan melakukan refleksi kelemahan apa yang ada pada pengajaran siswa di TK Sukolilo 01 Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun. Dari observasi ini penulis menemukan bahwa siswa masih lemah dalam membilang angka sederhana yaitu angka 1-20. Sebagian ada yang lancar pada bilangan 1-10, namun mulai bilangan 11

sampai 20 banyak siswa yang kesulitan mengucapkannya. Untuk melakukan pengenalan bilangan pada siswa di TK diperlukan strategi yang cocok dengan masa anak-anak. Masa anak di TK adalah masa bermain, untuk itu pengenalan berhitung khususnya pengenalan bilangan dapat dilakukan dengan metode permainan.

Untuk mengatasi masalah ini penulis mencoba akan meneliti melalui penelitian tindakan kelas dengan dengan judul “Implementasi Metode Bermain Dengan Media Balok Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Kelompok A Di TK Sukolilo 01 Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020”.

Rumusan Masalah

Bagimanakah pengaruh penggunaan metode bermain dengan media balok angka dapat Meningkatkan kemampuan berhitung siswa Kelompok A Di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun, Tahun Pelajaran 2019/2020 ?

Tujuan Penulisan

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui penggunaan metode bermain dengan media balok angka dapat Meningkatkan kemampuan berhitung siswa Kelompok A Di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun, Tahun Pelajaran 2019/2020

Manfaat penelitian

Bagi siswa : a) Meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media balok angka pada siswa di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun. b) Memberikan kesan bahwa berhitung itu tidak sulit tetapi menyenangkan untuk dipelajari. c) Membantu siswa memahami konsep berhitung yang abstrak. d) Meningkatkan hasil belajar siswa. e) Melatih siswa berfikir kritis dalam memecahkan masalah.

Bagi Peneliti : a) Meningkatkan kinerja guru dalam proses belajar mengajar. b) Membantu guru Meningkatkan profesionalisme. c) Memperbaiki proses belajar mengajar. d) Mengembangkan pengalaman yang dimiliki. e) Meningkatkan rasa percaya diri.

Bagi Sekolah : a) Memberikan masukan kepada sekolah dalam Meningkatkan kualitas pembelajaran. b) Sekolah yang para gurunya berhasil membuat perubahan mempunyai kesempatan yang besar untuk berkembang pesat. c) Bertambahnya jumlah siswa yang mampu berhitung dengan lancar dengan menggunakan media balok angka.

Pengertian Media

Media adalah sarana atau wahana untuk menyalurkan pesan oleh guru yang ingin disampaikan kepada siswa agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Model adalah tiruan dari beberapa obyek nyata. Media model merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa. Obyek nyata seperti, obyek yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, atau terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan sulit dipelajari siswa wujud aslinya (dalam Winata Putra.dkk,2005 hal 5.16)

Pengertian Metode Bermain

Bermain merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan berhitung tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan berhitung. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal.

METODOLOGI PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu bentuk penelitian yang dilakukan atau difokuskan pada situasi kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru, sehingga hasil belajar peserta didik semakin meningkat. Penelitian berisi tindakan-tindakan yang bertujuan untuk Meningkatkan kualitas suatu sistem dan praktik-praktik yang terdapat dalam sistem tersebut (Mc Niff dan Hopkins dalam Sarwiji Suwandi, 2005 : 27).

Rancangan utama dalam penelitian tindakan kelas ini memiliki empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat langkah tersebut membentuk siklus yang dilakukan beberapa kali sesuai dengan tingkat keberhasilan penanganan masalah yang lebih dipilih untuk diatasi.

Tempat, Waktu dan Subyek Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2019 pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Subyek penelitian adalah siswa-siswi di TK Sukolilo 01, Kecamatan

Jiwan, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020. Dalam penelitian tindakan ini yang terlibat yaitu guru kelas sebagai pembimbing sekaligus peneliti dan siswa-siswi di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun. Jumlah siswa kelas tersebut sejumlah 20 siswa, yang terdiri 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan atau implementasi tindakan, 3) pengamatan dan evaluasi, dan 4) refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisa Data Penelitian Persiklus

Pra Penelitian

Tahap Perencanaan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan media berupa balok angka alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi.

Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk pra penelitian dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 2019, di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020, dengan jumlah 20 siswa. Proses pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian kegiatan yaitu: kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup).

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes kemampuan berhitung 1, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

Adapun data hasil penelitian pada pra penelitian adalah sebagai berikut :

Hasil Tes Berhitung Siswa pada Pra Penelitian :
1) Benar semua : 8 siswa. 2) Benar sebagian : 6 siswa. Salah semua : 4 siswa. Tanpa respon : 2 siswa. Klasikal : Belum tuntas.

Hasil Tes Berhitung Siswa pada Pra penelitian :
1) Benar semua : 40%. 2) Benar sebagian : 30%.
3) Salah semua : 20%. 4) Tanpa respon : 10%.

Tingkat keberhasilan pada pra penelitian adalah $40,00\% + 30,00\% = 70,00\%$ Siswa tanpa respon sebanyak 2 siswa dan yang salah semua 4 siswa. Hal ini menunjukkan siswa kurang

memahami penjelasan guru. Hasil Observasi masih kurang memuaskan, karena perhatian siswa diperoleh secara paksa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memahami berhitung hanya sebesar 70,00%, lebih kecil dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85 %. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti pembelajaran berhitung dengan metode bermain dengan media balok angka, dan perlu ada pembelajaran kreatif dari peneliti untuk memantapkan siswa dalam berhitung.

Pengamatan. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut : 1) Guru kurang baik dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran; 2) Guru kurang baik dalam pengelolaan waktu; 3) Siswa kurang antusias selama pembelajaran berlangsung.

Refleksi. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada akhir pra penelitian ini, masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya : 1) Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan berhitung yang akan dilakukan. 2) Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan, tentang perubahan individu siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan. 3) Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi siswa dengan metode bermain, sehingga siswa bisa lebih antusias.

Siklus I

Tahap perencanaan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana kegiatan harian 2, soal tes berhitung II dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan belajar aktif dan lembar observasi guru dan siswa.

Tahap kegiatan dan pelaksanaan. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2019 di

TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020, dengan jumlah 20 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada pra penelitian, sehingga kesalahan atau kekurangan pada pra penelitian, tidak terulang lagi pada siklus I.

Proses pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian kegiatan yaitu : kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup).

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes berhitung II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes berhitung II.

Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut.

Hasil Tes Berhitung Siswa pada Siklus I : 1) Benar semua : 10 siswa. 2) Benar sebagian : 6 siswa. 3) Salah semua : 4 siswa. 4) Tanpa respon : 0 siswa. Klasikal : Belum tuntas.

Hasil Tes Berhitung Siswa pada Siklus I : 1) Benar semua : 50%. 2) Benar sebagian : 30%. 3) Salah semua : 20%. 4) Tanpa respon : 0%.

Tingkat keberhasilan pada siklus I adalah $50,00\% + 30,00\% = 80,00\%$. Siswa tanpa respon 0 siswa dan yang salah semua 4 siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar mencapai 80,00 % atau ada 16 siswa yang tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus I ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari pra penelitian.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini, karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu termotivasi belajar berhitung. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru. Dalam bermain balok angka siswa termotivasi untuk terbiasa dengan berhitung, hal ini menunjukkan bahwa upaya peneliti dalam menerapkan metode bermain telah mendapat apresiasi dan mulai disenangi siswa.

Pengamatan. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar diperoleh informasi dari hasil penga-

matan sebagai berikut : 1) Memotivasi siswa; 2) Membimbing siswa menemukan konsep; 3) Pengelolaan waktu.

Refleksi. Pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan-kekurangan. Maka perlu adanya revisi untuk dilaksanakan pada siklus I antara lain: 1) Guru dalam penerapan metode bermain dengan media balok angka, hendaknya dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk menekuni dan memberikan kemudahan belajar berhitung permulaan. 2) Guru harus lebih dekat dengan siswa sehingga tidak ada perasaan takut dalam diri siswa baik untuk mengemukakan pendapat atau bertanya tentang pembelajaran berhitung yang mudah dipahami. 3) Guru harus lebih sabar dalam membimbing siswa memperkenalkan diri sendiri dengan kalimat sederhana dan bahasa yang santun, agar siswa tidak takut dan cenderung menyenangi pelajaran berhitung. 4) Guru harus mendistribusikan waktu secara baik sehingga kegiatan pembelajaran memperkenalkan diri sendiri dengan kalimat sederhana dan bahasa yang santun dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. 5) Guru sebaiknya menambah lebih banyak contoh soal dan memberi soal-soal latihan pada siswa untuk dikerjakan pada setiap kegiatan belajar mengajar.

Siklus II

Tahap Perencanaan. Pada tahap ini mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana kegiatan harian 3, soal tes berhitung III dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi.

Tahap kegiatan dan pelaksanaan. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2019 di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan jumlah 20 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru.

Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II, dan bahkan mampu

mengatasi kelemahan pembelajaran berhitung di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020. Proses pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian kegiatan yaitu: kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup).

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes berhitung III dengan bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes berhitung.

Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

Hasil Tes Berhitung Siswa Siklus II : 1) Benar semua : 10 siswa. 2) Benar sebagian : 8 siswa. 3) Salah semua : 2 siswa. 4) Tanpa Respon : 0. Klasikal : **Tuntas**.

Hasil Tes Berhitung Siswa pada Siklus II : Hasil Tes Berhitung Siswa pada Pra penelitian : 1) Benar semua : 50%. 2) Benar sebagian : 40%. 3) Salah semua : 10%. 4) Tanpa respon : 0%.

Tingkat keberhasilan pada siklus II adalah $50,00\% + 40,00\% = 90,00\%$ Siswa tanpa Respon 0 siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar mencapai 90,00% atau ada 18 siswa yang tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan gurudalam menerapkan metode bermain balok angka sehingga siswa menjadi terbiasa dengan pembelajaran seperti ini, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

Pengamatan. Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses mengajar dengan penerapan belajar aktif. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran berhitung dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase keberhasilan pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar, ini dapat dilihat dari 90 % siswa mampu mengerjakan soal berhitung dengan benar. 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama

proses belajar berlangsung, terlihat dari pengamatan siswa lebih asyik memainkan balok angka dengan variasinya sendiri-sendiri. 3) Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya tidak terjadi lagi dan sudah mengalami perbaikan dan peningkatan dengan kondisi siswa yang meminta pelajaran berhitung selalu diminta, sehingga proses belajar mengajar mejadi kondusif dan lebih menyenangkan. 4) Hasil belajar siswa pada siklus II mencapai ketuntasan, hal ini telah tercapainya prosentase 90 % dan secara klasikal melebihi dari standar ketuntasan minimal yaitu 85%.

Refleksi. Pada siklus II guru telah menerapkan metode bermain melalui balok angka dengan baik dan dilihat dari aktifitas siswa serta hasil belajar pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan metode bermain balok angka dapat Meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran berhitung dapat tercapai di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020.

Pembahasan

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Melalui hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain melalui balok angka memiliki dampak positif dalam Meningkatkan kemampuan berhitung siswa di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020.

Hal ini dapat dilihat semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar berhitung meningkat dari pra penelitian, Siklus I, dan Siklus II) yaitu masing-masing 70,00 %, 80,00 %, dan 90,00 %. Pada siklus II ketuntasan belajar berhitung siswa secara klasikal telah tercapai, karena melebihi dari standar ketuntasan klasikal yaitu 85 %.

Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktifitas siswa dalam proses belajar aktif setiap siklus mengalami peningkatan. Dengan berjalannya perkembangan teknologi para guru dituntut untuk mengembangkan diri dengan penemuan-penemuan model pembelajaran dan cara mengajar dalam menghadapi siswa di kelas, karena dengan beragamnya siswa lengkap dengan latar belakang siswa tua yang telah memiliki pendidikan yang tinggi sudah saatnya para guru menggali ilmu baik, lewat internet maupun media yang lainnya untuk mengimbangi kemajuan teknologi dan kemampuan siswa-siswa agar prestasi tetap terjaga.

Pada era globalisasi saat ini model pembelajaran telah diciptakan para ahli, agar dapat disesuaikan dengan pola dan perkembangan siswa. Hal ini berdampak positif terhadap belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan, sehingga penggunaan metode bermain melalui balok angka cocok untuk mengasah kemampuan berhitung di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: Metode bermain dengan

balok angka dapat Meningkatkan apresiasi positif terhadap kemampuan berhitung pada siswa di TK Sukolilo 01, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020, hal ini terlihat pada peningkatan hasil tes berhitung siswa dari pra penelitian dari (70,00%), siklus I (80,00%), meningkat (10%), dari siklus I (80,00%), dan pada Siklus II (90,00 %), terdapat peningkatan (10%), sehingga pada siklus II ketuntasan secara klasikal **tercapai**.

Saran

Kepala Sekolah : Mengingat manfaat penelitian ini sangat besar bagi dunia pendidikan, maka sebaiknya Kepala Sekolah memberi dorongan dan memberi fasilitas kepada semua guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas agar keaktifan dan prestasi belajar siswa terus meningkat

Guru : Metode bermain melalui balok angka dapat Meningkatkan prestasi belajar siswa, oleh karena itu jika menggunakan metode bermain dengan media balok angka, yang perlu dilakukan adalah menyampaikan secara jelas langkah-langkah penerapan metode tersebut.

Siswa : Siswa diharapkan memahami cara belajar yang menyenangkan meskipun dengan bermain tapi bisa juga sambil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Abdul, Mendidik Anak Dengan Cerita, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001, Cet. Ke-1
- Ayunda, Alvina, Batubara, Seketaris Taman Kanak-kanak Bait Al-Falah, Wawancara Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Metode Khusus Pengembangan Kemampuan Berbahasa, Jakarta
- Hadi, Sutrisno. 1982. *Metodologi Research, Jilid 1*. Yogyakarta: YP. Fak. Psikologi UGM.
- Margono. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rineksa Cipta.
- Masriyah. 1999. *Analisis Butir Tes*. Surabaya: Universitas Press.
- Sugihastuti, Serba-serbi Cerita Anak-anak, Jakarta: Pustaka Pelajar, 1996, Cet. Ke-1
- Winda Gunarti, DAN Hapinudin dan Pedoman Perencanaan dan Evaluasi Pengajaran di Taman Kanak-kanak, Jakarta: PGTK Darul Qolam, 1996