

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sengaja untuk menciptakan suasana pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Senada dengan hal itu, dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran, agar siswa secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, berakhlak mulia, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Memahami arti pendidikan sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka dapat dikatakan bahwa peranan pendidikan dalam kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa dan negara sangat penting. Hal itu disebabkan karena pendidikan dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Melalui pendidikan generasi bangsa dapat dibentuk menjadi generasi yang unggul, yakni di samping menjadi generasi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, juga menjadi generasi yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan demokratis serta bertanggung jawab.

¹ Depdiknas, *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Depdiknas, 2003)

Proses pendidikan sudah dimulai sejak manusia pertama di dunia, sampai berakhirnya kehidupan di dunia ini. Sebagaimana dikisahkan dalam al-Qur'an, bahwa pendidikan mulai berproses sejak Allah Swt. menciptakan nabi Adam as. di surga, dan Allah telah mengajarkan kepada beliau semua nama, yang oleh para Malaikat belum dikenal sama sekali. Hal itu dijelaskan dalam al-Qur'an surat al-Baqarah ayat 31, Allah Swt. berfirman:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

"Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia memperlihatkan kepada Malaikat, seraya Berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!" (QS. al-Baqarah: 31).²

Berdasarkan penjelasan tafsir Al-Mishbah, ayat al-Qur'an di atas menjelaskan bahwa manusia dianugerahi Allah potensi untuk mengetahui nama atau fungsi dan karakteristik benda-benda, misalnya: fungsi api, fungsi angin dan sebagainya. Dia juga dianugerahi potensi untuk berbahasa. Sistem pengajaran bahasa kepada manusia (anak kecil) bukan dimulai dengan mengajarkan kata kerja, tetapi mengajarnya terlebih dahulu nama-nama. Ini papa, ini mama, itu mata, itu pena dan sebagainya. Itulah sebagian makna yang dipahami oleh para ulama dari "firman-Nya Dia mengajar Adam nama-nama seluruhnya".³

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pengasuhan, pembinaan, dan pendidikan untuk membantu

² Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: Tri Karya, 2004), h. 6

³ Quraish Shihab, "Tafsir Al-Misbah", 2018, h. 2, (<http://quraishshihab.blogspot.co.id/2013/06/tafsir-al-mishbah-surat-al-baqarah-ayat-31.html>)

pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁴

Dalam Peraturan Pemerintah (PP) No. 32 Tahun 2013 pasal 776 ayat 1, struktur kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini formal berisi enam program pengembangan, yaitu pengembangan nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.⁵

Merujuk pada upaya tersebut, yakni dengan adanya Pendidikan Anak Usia Dini, diharapkan anak-anak usia dini memiliki pondasi awal yang kuat terhadap berbagai aspek penting yang perlu dikembangkan pada dirinya. Aspek tersebut meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik, motorik, dan seni.

Kemampuan dasar yang perlu dikembangkan dan harus dimiliki oleh anak usia dini salah satunya adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak usia dini dalam mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan.⁶ Matematika pada pendidikan anak TK adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah.

⁴ Depdiknas, *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Depdiknas, 2003), pasal 1 butir 14

⁵ Peraturan Pemerintah (PP) No. 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan

⁶ Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, "Pengenalan Matematika Anak Usia Dini", <https://failashofagmail.wordpress.com/2011/06/01/pengenalan-matematika-anak-usia-dini.html>, 25 Desember 2017

Tujuan umum pengenalan ilmu matematika pada anak usia dini ialah agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung/matematika, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan tujuan khususnya adalah agar: (1) anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak; (2) anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung; (3) anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi; (4) anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya; dan (5) anak memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.⁷

Proses pembelajaran pada anak usia dini berbeda dengan proses pembelajaran yang dilakukan pada anak SD, SMP maupun SMA. Pada anak usia dini pembelajarannya dilakukan dengan cara bermain. Dengan bermain, anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru.⁸

Melalui permainan juga, anak-anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual dan spiritual. Oleh sebab itu, bermain bagi anak TK merupakan jembatan bagi

berkembangnya semua aspek pertumbuhan, baik bahasa, fisik/motorik, seni Dini”, (<https://failashofagmail.wordpress.com/2011/06/01/pengenalan-matematika-anak-usia-dini.html>) maupun kemampuan kognitif.

⁸ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD dalam Perspektif Islami*, (Jogjakarta: Laksana, 2010), h. 74

Pelaksanaan proses pembelajaran melalui bermain dapat memberikan pengalaman yang sangat menarik bagi anak, dapat memahami, menguatkan, memecahkan masalah, memotivasi anak, memberi kesempatan anak untuk berlatih mengendalikan emosi, mengambil keputusan serta kegiatan menarik dan menyenangkan lainnya, sehingga memudahkan anak untuk memahami materi pembelajaran yang disajikan.

Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain merupakan pendekatan dalam pelaksanaan pembelajaran di PAUD. Untuk itu, kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode ataupun media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak.

Kenyataan yang terjadi di lapangan berbeda sekali, dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 29 Januari 2018 semester genap tahun pelajaran 2017/2018, anak kelompok B di TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon teridentifikasi, dari 20 anak yang hadir hanya 9 anak (45%) yang memiliki kemampuan seriasi, meliputi: kemampuan mengurutkan objek berdasarkan pola ukuran bentuk, meng-urutkan objek berdasarkan pola ukuran warna, menghitung objek secara berurutan, menyusun objek berdasarkan ukuran panjang dan pendek, serta menyusun objek berdasarkan ukuran besar dan kecil, sedangkan 11 anak (55%) lainnya masih memerlukan bantuan guru.

Setelah diteliti lebih lanjut, ternyata hal itu disebabkan karena kegiatan pembelajarannya kurang variatif, tidak diselingi dengan permainan dan tidak

ditunjang dengan media atau permainan yang menarik dan mudah diikuti, sehingga membuat anak bosan, kurang memperhatikan penjelasan guru dan tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan permainan menara gelang. Menara gelang adalah sebuah permainan bagi anak usia dini yang memanfaatkan selang air yang dibentuk melingkar dengan ukuran dan warna yang bervariasi, kemudian disusun ke atas dengan memanfaatkan kayu yang ditancapkan ke pasir sebagai tiang menaranya.⁹

Permainan menara gelang di era sekarang lebih praktis dan mudah didapat. Permainan menara gelang sudah dijual-belikan di toko-toko mainan dengan berbagai macam bentuk dan warna-warna yang menarik yang sangat disukai oleh anak-anak usia dini atau anak-anak TK.

Alasan diterapkannya permainan menara gelang dalam penelitian ini adalah karena permainan tersebut dianggap dapat meningkatkan kemampuan seriasi anak. Melalui permainan menara gelang, anak-anak tertarik untuk melakukan kegiatan mengurutkan atau menyusun gelang-gelang yang beraneka warna membentuk sebuah menara. Di samping itu, dapat melatih kesabaran anak.

Pelaksanaan proses pembelajaran di TK yang ditunjang dengan permainan menara gelang diasumsikan kegiatan belajarnya lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan seriasi anak.

Berasumsi pada latar belakang masalah di atas, peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul, **"Efektivitas Permainan Menara Gelang**

**dalam Meningkatkan Kemampuan Seriasi Anak Kelompok B TK Bahagia
Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran kurang variatif.
2. Tidak ditunjang dengan media atau permainan yang menarik.
3. Kurangnya minat dan motivasi belajar anak.
4. Anak belum bisa mengurutkan dan membandingkan benda berdasarkan bentuk dan ukurannya.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan ini dibatasi dalam hal:

1. Permainan menara gelang dalam penelitian ini diartikan sebagai sebuah permainan bagi anak TK yang memanfaatkan selang air yang dibentuk melingkar dengan ukuran dan warna yang bervariasi, kemudian disusun ke atas dengan memanfaatkan kayu yang ditancapkan ke pasir atau papan sebagai tiang menaranya. Dinamakan menara gelang karena gelang-gelang yang beraneka warna disusun ke atas dari yang terbesar ke yang terkecil, menyerupai menara.
2. Kemampuan seriasi (*seriation*) anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan mengurutkan susunan objek-objek berdasarkan karakteristik ukuran, bentuk dan warna misalnya: dari yang terkecil hingga yang terbesar, dari yang terpendek hingga yang terpanjang. Seriasi juga

merupakan kemampuan dasar untuk membandingkan, memahami lambang-lambang matematika.

D. Perumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, rumusan masalahnya adalah "Apa terdapat perbedaan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon antara sebelum dan sesudah permainan menara gelang?"

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, pertanyaan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Seberapa baik kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum permainan menara gelang?
2. Seberapa baik kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sesudah permainan menara gelang?
3. Seberapa jauh perbedaan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon antara sebelum dan sesudah permainan menara gelang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh data tentang kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum permainan menara gelang.
2. Untuk memperoleh data tentang kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sesudah permainan menara gelang.
3. Untuk memperoleh data tentang perbedaan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon antara sebelum dan sesudah permainan menara gelang.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini berguna untuk membuktikan kebenaran teori tentang efektivitas permainan menara gelang dalam meningkatkan kemampuan seriasi anak.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi anak, dapat meningkatkan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon. Selain itu, dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari kegiatan belajar sebelumnya, lebih menarik dan menyenangkan.

- b. Bagi guru, dapat mengetahui kemampuan anak satu persatu. Guru akan mengetahui tingkat kesulitan dan kelemahan yang dirasakan anak. Guru akan mengetahui dan memberikan tindak lanjut yang tepat dalam rangka peningkatan kemampuan seriasi anak.
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai sumbangsih pembelajaran, khususnya bagi TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon yang nantinya dapat digunakan sebagai salah solusi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk pengembangan kemampuan seriasi ditingkat lain.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoretik

1. Makna Efektivitas

Ahmad Muhli mendefinisikan efektivitas sebagai sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan.¹

Menurut Purwadarminta dalam Ahmad Muhli menyatakan bahwa “Dalam pengajaran efektivitas berkenaan dengan pencapaian tujuan, dengan demikian analisis tujuan merupakan kegiatan pertama dalam perencanaan pengajaran”.²

Mengacu pada kedua pendapat di atas, dapat dipahami bahwa efektivitas artinya tepat guna atau tepat sasaran. Misalnya, model pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi, apabila setelah pembelajaran, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik, serta siswa belajar dalam keadaan yang menyenangkan.

¹ Ahmad Muhli, “Efektivitas Pembelajaran”, <https://ahmadmuhli.wordpress.com/2011/08/02/efektivitas-pembelajaran.html>, h. 1, 26 Desember 2017

² *Ibid*, h. 2

2. Permainan

a. Pengertian Permainan

Permainan merupakan salah satu bentuk dari aktivitas bermain. Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktivitas permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan.

Menurut Hurlock “Permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan”.³ Bagi anak bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan.

Senada dengan pendapat di atas Conny R. Semiawan mengungkapkan bahwa “Permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar”.⁴ Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari anak tidak kenal menjadi kenal dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat dipahami bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

³ Hurlock, “Pengertian Permainan”, <https://www.paud.id/2015/09/2-pengertian-permainan.html>, h. 1, 04 Maret 2018.

⁴ Conny R. Semiawan, “Pengertian Permainan”, <https://www.paud.id/2015/09/19-pengertian-permainan.html>, h. 1, 04 Maret 2018

Ada orang tua yang berpendapat bahwa terlalu banyak bermain membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

Bagi anak TK, adanya permainan yang dipadukan dengan kegiatan belajar sangat dibutuhkan karena bermain sambil belajar merupakan pendekatan pelaksanaan pembelajaran bagi anak TK. Untuk itu, kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode ataupun media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh anak.

Permainan dijadikan sebagai media pembelajaran pada anak TK karena permainan sangat disukai anak. Melalui permainan, anak dapat mengulang-ulang materi pembelajaran tanpa bosan, dapat bergerak bebas sesuai dengan kreativitas, memperoleh pengalaman baru dalam belajar serta dapat meningkatkan semangat belajar anak.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, di antaranya yaitu:

- 1) Kesehatan. Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain.

- 2) Kecerdasan anak. Anak-anak yang cerdas, lebih aktif dan kreatif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak cerdas, lebih menyenangi permainan yang bersifat pemikiran.
- 3) Kreativitas anak. Anak-anak yang kreatif, lebih aktif, percaya diri, dapat mengikuti permainan dengan baik dan benar serta dapat menghasilkan suatu kreasi dari permainan yang dimainkan.
- 4) Lingkungan. Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.
- 5) Status sosial ekonomi. Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonomi tinggi lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga status sosial ekonomi rendah.

c. Syarat Pemilihan Alat dan Bahan Permainan

Selain permainan yang dapat dilaksanakan tanpa bantuan alat, permainan juga dapat dilakukan dengan alat bantu permainan. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam memilih bahan dan peralatan permainan anak di antaranya yaitu: memilih alat atau bahan yang mengundang perhatian anak, yang mencerminkan karakteristik tingkat usia anak, yang memiliki unsur multiguna, yang beraneka ragam, tidak mudah rapuh serta bahan yang digunakan aman bagi anak.

d. **Macam-Macam Permainan**

Ada bermacam-macam permainan yang bisa bermanfaat bagi perkembangan jiwa anak, yang dalam hal ini dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yakni: permainan aktif, permainan pasif dan permainan fantasi.⁵

Permainan aktif adalah permainan yang melibatkan seluruh indera dan anggota tubuhnya bergerak secara aktif. Contohnya seperti: bermain drama, bermain musik, bermain sepak bola, bola voli, dan mengoleksi sesuatu.

Permainan pasif adalah permainan yang tidak melibatkan banyak gerakan tubuh anak, tetapi hanya melibatkan sebagian indera saja terutama pendengaran dan penglihatan. Contohnya seperti: membaca, mendengarkan radio dan menonton televisi.

Permainan fantasi adalah permainan imajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya. Kita sering mendengar ataupun melihat anak kecil berbicara sendiri ketika bermain boneka. Sebenarnya ia memiliki fantasi dan imajinasi sendiri mengenai tokoh yang dimainkannya melalui boneka tersebut.

Permainan menara gelang termasuk dalam permainan aktif dan fantasi, karena dalam pelaksanaan permainan menara gelang, melibatkan motorik sensor dan kecerdasan. Dalam permainan tersebut, anak dapat bergerak bebas, memilah-milah, memilih dan kemudian menyusun gelang-gelang menjadi sebuah menara yang indah.

⁵ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD dalam Perspektif Islami*, (Jogjakarta: Laksana, 2010), h. 89 - 91

3. Menara Gelang

a. Pengertian Menara Gelang

Menara gelang adalah sebuah permainan bagi anak TK yang memanfaatkan selang air yang dibentuk melingkar dengan ukuran dan warna yang bervariasi, kemudian disusun ke atas dengan memanfaatkan kayu yang ditancapkan ke pasir atau papan sebagai tiang menaranya.⁶

Dinamakan menara gelang karena gelang-gelang yang beraneka warna disusun ke atas dari yang terbesar ke yang terkecil, menyerupai menara. Bentuk dari gelang-gelang tersebut bermacam-macam, bisa berupa lingkaran, persegi ataupun segi tiga. Lebih jelasnya mengenai gambar permainan menara gelang dapat dilihat pada gambar berikut.



b. Manfaat Permainan Menara Gelang

Manfaat permainan menara gelang bagi perkembangan anak adalah dapat meningkatkan kemampuan seriasi anak, yang meliputi: kemampuan dalam mengurutkan objek berdasarkan pola ukuran bentuk, mengurutkan obyek berdasarkan pola ukuran warna, menghitung setiap objek secara berurutan, menyusun objek berdasarkan ukuran panjang dan pendek, serta menyusun objek berdasarkan ukuran besar dan kecil.

⁶ Bambang Sujiono, dkk., *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka Jakarta, 2011), h. 49

Permainan menara gelang juga dapat melatih kesabaran dan kemampuan berpikir anak serta mendorong anak agar membuat sesuatu dari menara gelang sesuai dengan imajinasi, daya fantasi dan kreativitasnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Menara Gelang

Permainan menara gelang memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari permainan menara gelang di antaranya yaitu: (1) alat-alat dan bahannya mudah didapat dan mudah dipakai, (2) harganya relatif murah, (3) membuat anak senang, sehingga tidak merasa terbebani dengan kegiatan pembelajaran dilakukan, (4) meningkatkan kecerdasan anak, (5) melatih kreativitas anak), dan (6) meningkatkan kemampuan seriasi anak.

Di samping memiliki kelebihan, permainan menara gelang pun memiliki kekurangan. Kekurangan permainan menara gelang yaitu: (1) terjadi keributan dalam kelas karena terjadi perebutan antar anak dalam menyusun menara gelang, (2) suasana kegiatan pembelajaran tidak kondusif dan (3) masih ada anak yang pasif karena belum mengerti cara permainan menara gelang.

Untuk mengatasi hal itu diperlukan adanya pemusatan perhatian terlebih dahulu sebelum permainan tersebut dimulai, misal dengan mengajak anak bernyanyi atau bermain tepuk, setelah itu diberi penjelasan tentang tata cara permainan menara gelang, agar anak-anak

paham dan mengerti, sehingga tidak melakukan permainan dengan seenaknya sendiri.

d. Langkah-langkah Permainan Menara Gelang

Agar pelaksanaan permainan menara gelang berjalan lancar, maka langkah-langkah permainannya yaitu:

- 1) Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu mengatur posisi tempat duduk anak agar anak nyaman mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.
- 2) Siapkan alat atau bahan-bahan yang diperlukan dalam permainan menara gelang.
- 3) Fokuskan perhatian anak dengan mengajak mereka bernyanyi atau bermain tepuk sebagai pengantar sebelum permainan menara gelang dimulai.
- 4) Lakukan percakapan awal yang mengajak anak untuk memperhatikan gelang-gelang yang akan digunakan. Ciptakan suasana yang membuat anak merasa penasaran.
- 5) Ajak anak untuk **mengurutkan gelang-gelang yang berbentuk kubus, segitiga, ataupun lingkaran sesuai yang dicontohkan.**
- 6) Minta anak melanjutkan urutan tersebut dengan pola yang sama, misal: mengelompokkan atau menyusun benda berdasarkan urutan besar ke kecil, urutan warna, urutan bentuk, dan sebagainya.

4. Kemampuan Seriasi

a. Pengertian Kemampuan Seriasi

Kemampuan seriasi terdiri dari dua kata, yaitu kemampuan dan seriasi. Keduanya memiliki makna masing-masing yang jika digabungkan akan menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Kemampuan (*abilities*) ialah bakat yang melekat pada seseorang untuk melakukan suatu kegiatan secara fisik atau mental yang ia peroleh sejak lahir, belajar dan dari pengalaman.⁷ Kemampuan juga dapat diartikan dengan kepandaian dalam melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan benar.⁸

Seriasi (*seriation*) adalah mengurutkan susunan objek-objek berdasarkan karakteristik ukurannya, misalnya dari yang terkecil hingga yang terbesar, dari yang terpendek hingga yang terpanjang. Seriasi juga merupakan kemampuan dasar untuk membandingkan dan memahami lambang-lambang matematika.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa seriasi adalah kemampuan anak dalam mengurutkan susunan objek-objek berdasarkan karakteristik ukurannya, seperti: dari yang terkecil hingga yang terbesar, terpendek hingga yang terpanjang. Seriasi juga merupakan kemampuan dasar untuk membandingkan dan memahami lambang-lambang matematika.

⁷ Soehardi, "Pengertian Kemampuan", 2018, h. 1, (<http://infodanpengertian.blogspot.co.id/2015/04/pengertian-kemampuan.html>)

⁸ Yessy Stiani, "Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak RA melalui metode bercerita dengan penggunaan media komik", 2018, h. 1, (<http://www.repository.upi.edu/2013/meningkatkan-kemampuan-bicara-anak-ra-melalui-metode-bercerita-dengan-penggunaan-media-komik.html>)

b. Macam-Macam Seriasi

Seriasi itu banyak macamnya. Piaget menjelaskan bahwa kemampuan seriasi dibagi menjadi lima macam, yaitu: mengurutkan objek berdasarkan pola ukuran bentuk, mengurutkan objek berdasarkan pola ukuran warna, menghitung setiap objek secara berurutan, menyusun objek berdasarkan ukuran panjang dan pendek, serta menyusun objek berdasarkan ukuran besar dan kecil.⁹

Anak usia empat tahun biasanya belum mampu dalam tugas konservasi. Mereka bingung ketika dihadapkan pada objek yang sama tetapi ditata dalam cara yang berbeda. Meskipun telah memiliki perbendaharaan konsep, mereka masih mengalami kesulitan menggunakan konsep abstrak, seperti: waktu, ruang dan ukuran untuk mengorganisasikan pengalaman mereka.

Ada juga sebagian di antara mereka yang sudah mampu menata secara seri atau urut berdasarkan panjang atau ukuran, namun apabila diperintahkan untuk diklasifikasikan berdasarkan dua bentuk benda (misal kotak dan lingkaran kemudian anak disuruh menentukan mana yang lebih besar atau yang lebih kecil), anak masih mengalami kesulitan. Untuk itu, dengan adanya permainan menara gelang, dapat melatih kemampuan mereka dalam seriasi benda-benda.

c. Indikator Kemampuan Berhitung Berdasarkan STPPA

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) adalah kriteria minimal tentang kualifikasi perkembangan anak yang

⁹ Piaget, "Urutan dan Seriasi untuk Anak Usia Dini", 2018, h. 1-2, (<http://duniaanakbalita.blogspot.co.id/2014/01/urutan-dan-seriasi-untuk-anak-usia-dini.html>)

mencakup standar pencapaian perkembangan anak yang diwakili enam aspek nilai, yaitu: nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. STTPA ini dijadikan sebagai acuan dalam perkembangan anak usia dini.

Indikator pencapaian kemampuan seriasi berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) adalah sebagai berikut: (1) mampu mengklasifikasikan benda berbentuk lingkaran berdasarkan ukuran, (2) mampu mengklasifikasikan benda berbentuk segi empat berdasarkan ukuran, (3) mampu mengklasifikasikan benda berbentuk segitiga berdasarkan ukuran, (4) mampu mengklasifikasikan warna, (5) mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, (6) mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran, (7) mampu menyusun menara gelang sesuai dengan pola yang dibuat, (8) mampu menyusun benda berdasarkan ukuran besar dan kecil, (9) mampu menyusun benda berdasarkan ukuran panjang, dan (10) mampu menghitung setiap objek yang berurutan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk menggambarkan posisi penelitian penulis dibandingkan dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, di bawah ini penulis sajikan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dikaji oleh penulis. Penelitian yang relevan tersebut di antaranya yaitu:

1. Penelitian yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Ukuran Benda melalui Permainan Menara Gelang pada Anak

Kelompok A TK ABA II Nganjuk Tahun Pelajaran 2014/2015”. Penelitian ini ditulis oleh Lilik Darwati, Mahasiswi FKIP PG PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena yang terjadi di kelompok A TK ABA II Nganjuk, di mana di TK tersebut kemampuan anak dalam mengenal ukuran benda masih rendah. Hal itu teridentifikasi dari masih banyak anak yang tertukar dalam menyebutkan dan mengelompokkan benda. Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui apakah permainan menara gelang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal ukuran benda pada anak kelompok A TK ABA II Nganjuk dan untuk mengetahui bagaimana aktivitas anak selama mengikuti proses pembelajaran dengan permainan menara gelang.⁹

2. Penelitian yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Mengelompokkan Benda Berdasarkan Warna melalui Permainan Menara Gelang pada Anak Kelompok A RA Al-Ikhlas Sutawinangun Cirebon Tahun Pelajaran 2014/2015”. Penelitian ini ditulis oleh Mamah Rohamah, Guru RA Al-Ikhlas Sutawinangun Cirebon. Penelitian ini tidak diterbitkan, tetapi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh sertifikasi guru. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan perkembangan yang terjadi di kelompok A RA Al-Ikhlas, yakni rendahnya kemampuan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna.

⁹ Darwati, Lilik. “Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Ukuran Benda melalui Permainan Menara Gelang pada Anak Kelompok A TK ABA II Nganjuk Tahun Pelajaran 2014/2015”, 2018, h.1, (<http://simki.lp2m.unp.kediri.ac.id/mahasiswa/file-artikel/2015/13.1.01.11.0301p.pdf>)

Hal itu teridentifikasi dari masih banyak anak yang belum mengerti tentang macam-macam warna. Di antara mereka ada yang tertukar dalam menyebutkan warna. Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan permainan menara gelang, untuk mengetahui respons anak selama mengikuti proses pembelajaran dengan permainan menara gelang dan untuk mengetahui apakah permainan menara gelang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna pada anak kelompok A RA Al-Ikhlas Sutawinangun Cirebon.¹⁰

Untuk menjelaskan bagaimana posisi penelitian penulis dengan dua buah penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut:

1. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian yang pertama yang dilakukan oleh Lilik Darwati yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Ukuran Benda melalui Permainan Menara Gelang pada Anak Kelompok A TK ABA II Nganjuk Tahun Pelajaran 2014/2015” adalah sama-sama meneliti tentang keefektifan permainan menara gelang pada anak usia dini dan penelitian tersebut dilakukan dalam rangka menyelesaikan Strata 1 (S1). Adapun perbedaan penelitian Lilik Darwati dengan penelitian penulis yaitu:

¹⁰ Mamah Rohamah, “Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Mengelompokkan Benda Berdasarkan Warna melalui Permainan Menara Gelang pada Anak Kelompok A RA Al-Ikhlas Sutawinangun Cirebon Tahun Pelajaran 2014/2015”. Tidak diterbitkan.

- a. Penelitian Lilik Darwati dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal ukuran benda, sedangkan penelitian penulis dalam rangka meningkatkan kemampuan seriasi.
 - b. Penelitian Lilik Darwati dilakukan pada anak kelompok A, sedangkan penelitian penulis dilakukan pada kelompok B.
 - c. Penelitian Lilik Darwati berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian penulis berbentuk penelitian komparatif yang membandingkan antara sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian kedua yang dilakukan oleh Mamah Rohamah yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Mengelompokkan Benda Berdasarkan Warna melalui Permainan Menara Gelang pada Anak Kelompok A RA Al-Ikhlas Sutawinangun Cirebon Tahun Pelajaran 2014/2015” adalah sama-sama meneliti tentang keefektifan permainan menara gelang, sedangkan perbedaan penelitian Mamah Rohamah dengan penelitian penulis yaitu:
- a. Penelitian Mamah Rohamah dalam rangka meningkatkan kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan warna, sedangkan penelitian penulis dalam rangka meningkatkan kemampuan seriasi.
 - b. Penelitian Mamah Rohamah dilakukan pada anak RA kelompok A, sedangkan penelitian penulis dilakukan pada anak TK kelompok B.
 - c. Penelitian Mamah Rohamah berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian penulis berbentuk penelitian komparatif yang membandingkan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

C. Kerangka Berpikir

Seriasi (*seriation*) adalah kemampuan dasar untuk membandingkan, memahami lambang dan mengurutkan susunan objek-objek berdasarkan karakteristik ukurannya. Kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak TK terkait dengan perkembangan kognitif anak.

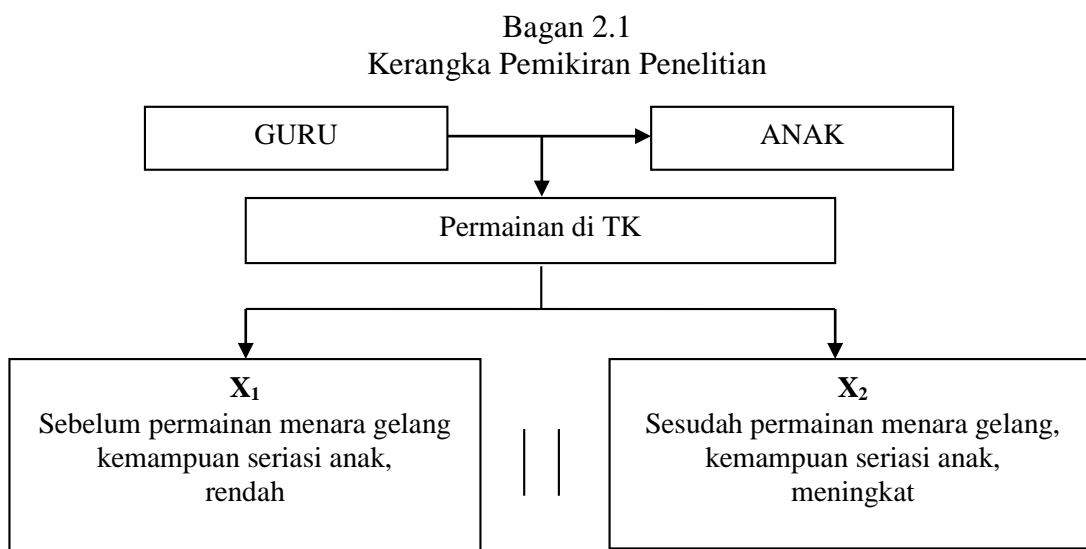
Bermain adalah aktivitas yang penting bagi anak karena pendekatan pembelajaran di TK adalah melalui permainan. Permainan merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Melalui permainan, anak juga dapat mengulang-ulang materi pembelajaran tanpa bosan, dapat bergerak bebas sesuai dengan kreativitas, memperoleh pengalaman baru dalam belajar, serta dapat meningkatkan semangat belajar anak.

Agar anak tertarik melakukan aktivitas pengelompokan, pengurutan dan penyusunan benda-benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warnanya, maka dalam pembelajaran tersebut perlu ditunjang dengan adanya permainan yang menarik dan menyenangkan, salah satunya adalah permainan menara gelang. Menara gelang adalah sebuah permainan bagi anak TK yang memanfaatkan selang air yang dibentuk melingkar dengan ukuran dan warna yang bervariasi, kemudian disusun ke atas dengan memanfaatkan kayu yang ditancapkan ke pasir atau papan sebagai tiang menaranya.

Dengan diterapkannya permainan menara gelang, anak-anak terlihat semangat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Anak-anak lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan pengelompokkan, pengurutan dan penyusunan gelang-gelang yang beraneka warna dan berbagai ukuran menjadi sebuah menara yang indah. Di samping itu, permainan menara gelang juga dapat melatih kesabaran dan kemampuan berpikir anak, serta mendorong anak agar mampu membuat sesuatu dari menara gelang sesuai dengan imajinasi, daya fantasi dan kreativitasnya.

Pelaksanaan proses pembelajaran di TK yang ditunjang dengan permainan menara gelang diasumsikan kegiatan belajarnya lebih efektif dan dapat meningkatkan kemampuan seriasi anak. Sehingga konsekuensi logisnya terdapat perbedaan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon antara sebelum dan sesudah permainan menara gelang.

Untuk lebih jelasnya mengenai kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut.





Gambar Permainan Menara Gelang

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap hasil penelitian. Hal itu sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono bahwa hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.¹¹ Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah jika:

H₁ : Terdapat perbedaan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon antara sebelum dan sesudah permainan menara gelang. Jika permainan menara gelang dapat meningkatkan kemampuan seriasi anak, maka permainan tersebut dikatakan efektif.

H₀ : Tidak terdapat perbedaan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon antara sebelum dan sesudah permainan menara gelang. Jika permainan menara gelang tidak dapat meningkatkan kemampuan seriasi anak, maka permainan tersebut dikatakan tidak efektif.

¹¹ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 84

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan pola umum penelitian yang akan digunakan peneliti dalam memecahkan masalah penelitian. Untuk itu, sebelum menjelaskan tentang desain penelitian, berikut ini terlebih dahulu dijelaskan mengenai metode penelitian yang akan digunakan, karena desain penelitian mengikuti pola dari metode penelitiannya.

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.¹

Sementara itu Jamal Ma'mur Asmani berpendapat bahwa, "Metode penelitian menggambarkan rancangan penelitian yang meliputi prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data, serta dengan cara apa data tersebut diperoleh dan diolah/dianalisis".²

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat dipahami bahwa metode penelitian ialah rancangan penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid, melalui suatu prosedur penelitian tertentu, sehingga hasil dari penelitian tersebut dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 6

² Jamal Ma'mur Asmani, *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), h. 40

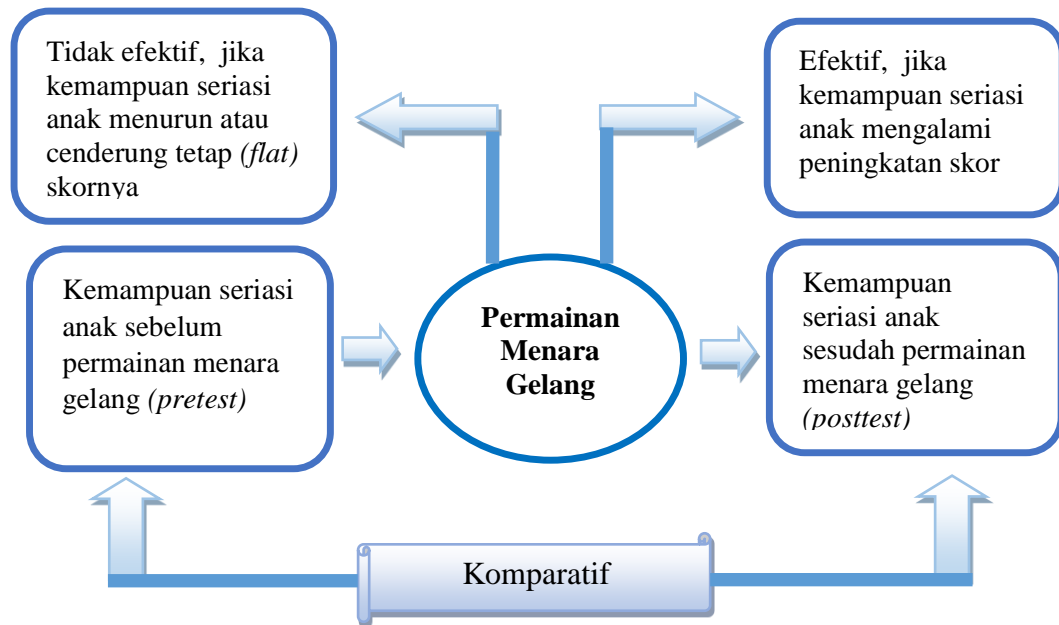
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian sistematis, guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Dalam metode eksperimen terdapat tiga syarat yaitu: adanya kegiatan mengontrol, kegiatan memanipulasi dan observasi.³

Inti dari metode penelitian eksperimen adalah adanya manipulasi atau pengubahan secara sistematis keadaan tertentu, mengontrol variabel dan melakukan observasi dalam mengukur dan mengamati hasil manipulasi.

Berhubung penelitian ini akan membandingkan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon, dengan cara membandingkan skor kemampuan seriasi anak sebelum (*before/pretest*) dan sesudah (*after/posttest*) diberikan *treat-ment* berupa permainan menara gelang, maka uji statistik yang tepat adalah dengan menggunakan uji statistik komparatif, bukan dengan statistik pengaruh, bukan pula dengan uji statistik korelasional.

Jika kemampuan seriasi anak kelompok B tersebut meningkat antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan), maka permainan menara gelang tersebut efektif, tetapi sebaliknya jika kemampuan seriasi anak kelompok B tersebut mengalami penurunan bahkan cenderung tetap (*flat/ datar*) saja, maka permainan menara gelang tersebut tidak efektif. Lebih jelasnya, mengenai desain penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut:

³ Jamal Ma'mur Asmani, *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*, *op.cit.*, h. 49



Bagan 3.1
Desain Penelitian

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Bahagia yang beralamat di Jalan Masjid No. 02 Blok Gumbira Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon. Adapun yang menjadi alasan pelaksanaan penelitiannya di TK tersebut karena terdapat permasalahan pembelajaran yaitu rendahnya kemampuan seriasi anak.

a. Sarana dan Fasilitas yang Dimiliki

Sarana atau fasilitas yang dimiliki oleh TK Bahagia sebagaimana terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1
Keadaan Sarana TK Bahagia Desa Semplo

Ruangan TK Bahagia	Jenis Bangunan	Banyaknya
1.	Ruang Kepala Sekolah	1 Ruang
2.	Ruang Guru	1 Ruang
3.	Ruang Belajar	3 Ruang
4.	Gudang	1 Ruang
5.	Dapur	1 Ruang
6.	Toilet Guru	1 Ruang
7.	Toilet Siswa	1 Ruang
8.	Musholah	1 Ruang
9.	Perpustakaan	1 Ruang

Sumber: Data TK Bahagia Tahun 2017

Selain sarana di atas, dilengkapi juga sarana lapangan upacara, dan halaman bermain. Fasilitas lain yang dimiliki oleh TK Bahagia adalah perlengkapan belajar dan perlengkapan lainnya, tertulis dalam tabel berikut.

Tabel 3.2
Keadaan Fasilitas TK Bahagia Desa Semplo

No	Jenis Bangunan	Banyaknya
1	Meja Kursi Kepala Sekolah	1 Pasang
2	Meja kursi Guru	4 Pasang
3	Meja Kursi Tamu	1 Pasang
4	Meja Tulis Siswa	40 Buah
5	Kursi Siswa	80 Buah

6	Lemari	6 Buah
7	Rak Buku	4 Buah
8	Papan Tulis	4 Buah
9	Papan Pengumuman	Buah
10	Perlengkapan Olah Raga	3 Set
11	Perlengkapan Sholat	10 Pasang
12	APE Luar	5 Buah
13	APE Dalam	22 set

Sumber: Data TK Bahagia Tahun 2017

b. Keadaan Guru dan Anak Didik

1) Keadaan Guru

Guru atau tenaga pengajar merupakan salah satu faktor yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena tenaga pengajar merupakan unsur yang sangat penting bagi terselenggaranya proses pendidikan, karena bagaimanapun lengkapnya sarana yang tersedia, semua itu tidak dapat digunakan tanpa ada tenaga pengajar. Dalam hal ini tenaga profesional keguruan dibutuhkan sekali supaya pendidikan dalam lembaga pendidikan tersebut dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Adapun jumlah tenaga pengajar yang ada sekarang dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3.3
Keadaan Guru TK Bahagia Desa Semplo

No	Nama Pegawai/ NIP	Jabatan	TMT Masa Kerja	Status Kepeg	Tugas Mengajar/ Kelompok
1	Titin Rustini, S.Pd.	Kepela Sekolah	20	Non PNS	A
2	Dian Ekawati S.Pd.	GTY	15	Non PNS	A
3	Diar Arisandi	GTY	5	Non PNS	B
4	Suweni S.Pd. Aud.	GTY	6	PNS	B

Sumber: Data TK Bahagia Tahun 2017

2) Keadaan Anak Didik

Anak didik TK Bahagia berjumlah 42 anak. Masing-masing anak kelompok A (1 Rombel), kelompok B (1 Rombel) sehingga semuanya berjumlah 2 rombel. Untuk lebih jelasnya tentang keadaan anak didik TK Bahagia datanya tersusun dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3.4
Keadaan Anak Didik TK Bahagia Desa Semplo

No.	Kelompok	Banyaknya Siswa		Jumlah
		L	P	
1.	A	12	10	22
2.	B	8	12	20

Sumber : Data TK Bahagia Tahun 2017

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 20 Februari 2018 sampai dengan tanggal 11 Mei 2018. Adapun rincian kegiatan penyusunan skripsi ini sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kegiatan Penyusunan Skripsi

No	Kegiatan Penelitian	Bulan Ke			
		2	3	4	5
1.	Persiapan penelitian (menyusun kegiatan, sampling, instrumen, bahan ajar, perijinan, bimbingan, proposal dan revisi.	✓			
2.	Pengumpulan data di lapangan		✓		
3.	Pengolahan dan analisis data			✓	
4.	Penyusunan skripsi				✓

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui.⁴ Populasi juga dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.⁵

Mengacu pada pendapat di atas dapat dipahami bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Populasi itu bukan hanya menyangkut orang (manusia), tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain, juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut.

⁴ M. Toha Anggoro, dkk., *Metode Penelitian*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 4.2

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, op. cit.*, h.117

Dalam konteks ini, yang menjadi populasi adalah seluruh anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 20 anak.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Dengan kata lain sampel adalah himpunan bagian dari populasi”.⁶ Sampel juga dapat didefinisikan sebagai bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.⁷ Dari kedua pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang memberikan keterangan dalam suatu penelitian.

Pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil sampel yang representatif dari suatu populasi dan kemudian diteliti. Maksud dari sampel representatif adalah sampel yang mewakili atau menggambarkan keadaan populasi secara maksimal.

Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat mengambil sampel yang diambil dari populasi.

Berhubung jumlah populasi yang ada di kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 hanya berjumlah 20 anak, maka dalam teknik pengambilan sampelnya, peneliti menggunakan *sampling jenuh*.

⁶ M. Toha Anggoro, dkk., *Metode Penelitian*, *op. cit.*, h. 4.3

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, *op. cit.*, h. 118

Sugiyono menjelaskan bahwa, “*Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”.⁸ Hal ini dilakukan karena jumlah populasi kelompok B TK Bahagia relatif kecil yakni hanya 20 responden.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan dalam mengumpulkan data-data penelitian. Tujuan utama melakukan penelitian adalah memperoleh data. Oleh karenanya, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data yang akan digunakan, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi Partisipatif

Observasi adalah dasar dalam semua ilmu pengetahuan. Tidak ada pengetahuan yang tidak melalui pengamatan terlebih dahulu. Demikian juga dengan kegiatan penelitian, observasi itu niscaya selalu dilakukan. Dalam observasi ini peneliti terlibat secara langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

Dalam hal ini, peneliti mengamati kegiatan anak yang sedang melakukan permainan menara gelang dan anak pun sebetulnya mengamati antara satu anak dengan anak yang lainnya. Anak mengamati temannya yang sedang melakukan permainan menara gelang. Demikian juga guru ikut

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, *Ibid*, h. 124

mengamati kegiatan anak yang sedang bermain menara gelang. Kegiatan pengamatan berperan serta ini disebut dengan observasi partisipatif.

Observasi partisipatif adalah observasi yang dilakukan oleh peneliti dimana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Artinya, peneliti terlibat langsung terhadap penelitiannya.⁹ Hal tersebut dilakukan agar data yang diambil dari subjek penelitian diperoleh lebih lengkap, lebih tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

2. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan alat evaluasi untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, bakat dan lain-lain.¹⁰ Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes praktik. Tes praktik tersebut digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum permainan menara gelang (X_1) dan data tentang kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum permainan menara gelang (X_2). Kisi-kisi tesnya dapat dilihat pada tabel berikut:

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Ibid, h. 204

¹⁰ Casta, *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan*, (Cirebon: STAI BBC, 2012), h. 13

Tabel 3.6

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

No	Indikator	Kriteria Penilaian				Hasil Koreksi Validasi			Komentar
		B B	M B	B S H	B S B	1	2	3	
1.	Anak mampu mengklasifikasikan benda berbentuk lingkaran berdasarkan ukuran								
2.	Anak mampu mengklasifikasikan benda berbentuk segi empat (persegi) berdasarkan ukuran								
3.	Anak mampu mengklasifikasikan benda berbentuk segitiga berdasarkan ukuran								
4.	Anak mampu mengklasifikasikan warna								
5.	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk								
6.	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran								
7.	Anak mampu menyusun menara gelang sesuai dengan pola yang dibuat								
8.	Anak mampu menyusun benda berdasarkan ukuran besar dan kecil								
9.	Anak mampu menyusun benda berdasarkan ukuran panjang								
10.	Anak mampu menghitung setiap objek yang berurutan								

Sumber: Permendikbud No. 137 Tahun 2014.¹¹

¹¹ Depdikbud RI, *Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdikbud, 2014), 25

Hasil tes ini dinilai dengan penilaian berbentuk deskripsi menggunakan kriteria pedoman penilaian dari Kurikulum 2013 KEMEN-
dikbud, yaitu: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB),
Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Kriteria-kriteria tersebut, tidak dapat dianalisis menggunakan rumus statistik uji komparasi karena menuntut adanya skor (angka), maka pedoman yang bersifat deskripsi kata-kata tersebut harus dikonversikan (diubah) kedalam bentuk skor (angka), agar mudah dianalisis dengan rumus statistik komparatif (perbandingan). Pengonversian pedoman penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.7
Pedoman Penilaian Hasil Konversi

No.	Kriteria	Skor
1.	Belum Berkembang (BB)	20 – 49
2.	Mulai Berkembang (MB)	50 – 69
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	70 – 89
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	90 – 100

Sumber: Pedoman yang tercantum dalam Kurikulum 2013
dikonversikan ke dalam skala angka.

3. Dokumentasi

Nana Syaodih Sukmadinata menyebut dokumentasi dengan istilah studi dokumenter (*documentary study*) yaitu “Suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik”¹².

¹² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 221

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan semua dokumen dokumen penting yang berasal dari penilaian sehari-hari anak, termasuk ke dalam dokumen ini adalah penulis mengambil gambar (memfoto) kegiatan anak dalam bermain menara gelang.

4. *Checklist*

Checklist (daftar centang) yaitu daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya dengan menggunakan centang.¹³ *Checklist* ini digunakan untuk mendapatkan data tentang kemampuan seriasi anak di sekolah tersebut. Daftar centang ini sesungguhnya berisi indikator-indikator yang sudah diidentifikasi dalam kisi-kisi tes sebagaimana yang tercantum dalam tabel 3.6 di atas, dan dikonversikan ke dalam bentuk pedoman penilaian skala angka.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan mengelompokkan data, mentabulasi data, menyajikan data, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data hasil tes praktik. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah permainan menara gelang. Data hasil tes tersebut akan dianalisis dengan menggunakan statistik uji-t (*t-test*). Rumus uji-t atau *t-test* menurut Casta adalah sebagai berikut:¹⁴

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 136

¹⁴ Casta, *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan*, (Cirebon: STAI BBC, 2012), h. 136

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Keterangan:

T : nilai t yang dihitung

\bar{X}_1 : nilai rata-rata sampel 1

\bar{X}_2 : nilai rata-rata sampel 2

n_1 : banyaknya data sampel 1

n_2 : banyaknya data sampel 2

S : standar deviasi

S_1^2 : varians sampel 1

S_2^2 : varians sampel 2

Sebelum menggunakan uji *t-test*, ada syarat-syarat yang harus dipenuhi.

Syarat tersebut antara lain yaitu: datanya berbentuk ratio, berdistribusi normal dan homogen. Oleh sebab itu dilakukan analisis data statistik yang meliputi: uji normalitas distribusi data dan uji homogenitas data.

1. Uji Normalitas Distribusi Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang menjadi persyaratan dalam penggunaan uji *t-test*. Data yang diuji adalah data tentang kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum permainan menara gelang (X_1) dan data tentang kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan

Kabupaten Cirebon sesudah permainan menara gelang (X_2). Adapun langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut:

a. Mengurutkan data (nilai/ jumlah skor variabel X_1) setiap responden, dari data tertinggi ke data terendah.

b. Mencari nilai Rentangan (R) dengan rumus:

$$R = \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

c. Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus Sturges: $K=1+ 3,3 \log n$

d. Mencari nilai panjang kelas (P) dengan rumus: $P = \frac{R}{K}$

e. Mencari rata-rata (*mean*) dengan rumus: $\bar{x} = \frac{\sum fx_i}{n}$

f. Mencari Simpangan baku, dengan rumus: $S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum fx_i^2 - (\sum fx_i)^2}{n \cdot (n-1)}}$

g. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

1) Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5.

2) Mencari nilai *Z-score* untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Bataskelas} - \bar{x}}{s}$$

$$Z_1 = \frac{\text{Bataskelas} - \bar{x}}{s}$$

$$Z_2 = \frac{\text{Bataskelas} - \bar{x}}{s}$$

dan seterusnya.

3) Mencari luas O-Z dari tabel kurve normal dari O-Z dengan menggunakan angka-angka batas kelas.

4) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan begitu seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.

5) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n).

h. Mencari *Chi-Kuadrat* hitung dengan rumus:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

i. Membandingkan *Chi-Kuadrat* hitung dengan *Chi-Kuadrat* tabel, dengan ketentuan: taraf kepercayaan 5%; derajat kebebasan $dk = k-1$.

Kriteria pengujian: jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal dan jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya data berdistribusi normal.

j. Membuat kesimpulan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Untuk variabel X_2 , langkah-langkah pengujiannya sama seperti halnya variabel X_1 .

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilakukan untuk menguji apakah data dari hasil tes tersebut homogen atau tidak. Dalam hal ini, uji homogenitas data dilakukan dengan membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil dengan menggunakan tabel F. Adapun rumus yang digunakan dalam uji homogenitas data adalah:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Langkah-langkah uji homogenitas data adalah sebagai berikut:

- a. Membandingkan varians terbesar dan varians terkecil.
- b. Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan rumus:
db pembilang = $n - 1$ (untuk varians terbesar)
db penyebut = $n - 1$ (untuk varians terkecil).
- c. Membuat kriteria pengujian (meyimpulkan)

Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$, maka data tidak homogen dan

jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka data homogen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini berusaha untuk menjawab tentang rumusan masalah penelitian yaitu apakah terdapat perbedaan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon antara sebelum dan sesudah permainan menara gelang. Hasil penelitian merupakan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan.

Penelitian ini diawali dengan pendeskripsian setiap data, baik data tentang kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum permainan menara gelang maupun data tentang kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sesudah permainan menara gelang. Kemudian dilanjutkan dengan deskripsi tentang perbedaan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon antara sebelum dan sesudah permainan menara gelang sebagai hasil analisis data.

1. Kemampuan Seriasi Anak Sebelum Permainan Menara Gelang

Data tentang kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum permainan menara gelang diperoleh dari hasil tes yang dilakukan sebelum penelitian. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1
Rekapitulasi Nilai Kemampuan Seriasi Anak Kelompok B TK Bahagia
Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon
Sebelum Permainan Menara Gelang

Kode Sampel	Soal Tes Nomor										Jml.	Rata Rata	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
S 1	57	65	60	55	65	67	65	60	62	65	621	62	MB
S 2	60	67	65	50	60	60	58	55	68	57	600	60	MB
S 3	40	50	45	50	58	55	50	42	48	45	483	48	BB
S 4	78	85	80	85	78	75	80	80	77	80	798	80	BSH
S 5	60	67	60	62	65	67	55	67	58	55	616	62	MB
S 6	50	40	50	45	42	48	50	45	55	50	475	48	BB
S 7	67	65	67	60	60	68	70	65	60	68	650	65	MB
S 8	42	35	38	45	40	45	40	35	40	42	402	40	BB
S 9	50	48	55	50	58	40	40	45	40	55	481	48	BB
S 10	68	50	60	55	68	65	60	55	58	60	599	60	MB
S 11	70	68	50	68	75	70	76	75	78	70	700	70	BSH
S 12	40	45	42	40	38	40	42	38	40	35	400	40	BB
S 13	55	67	60	57	48	55	65	58	55	50	570	57	MB
S 14	50	45	57	48	45	48	50	40	45	50	478	48	BB
S 15	40	38	45	40	45	40	38	40	40	35	401	40	BB
S 16	68	67	65	50	55	60	58	60	60	57	600	60	MB
S 17	40	45	40	40	38	40	38	42	40	35	398	40	BB
S 18	50	55	60	57	48	55	65	58	67	55	570	57	MB
S 19	40	50	55	50	55	45	40	45	48	55	483	48	BB
S 20	58	67	65	50	55	60	58	57	60	65	595	60	MB
Jumlah												1.093	
Rata-Rata Kelas												55	
Nilai Tertinggi												80	
Nilai Terendah												40	

Untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama tentang seberapa baik kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum permainan menara gelang, didapat data sebagai berikut:

Tabel 4.2
Rekapitulasi Persentase Kemampuan Seriasi Anak Kelompok B
TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan
Kabupaten Cirebon Sebelum Permainan Menara Gelang

Kriteria	Rentang Skor	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	90 – 100	0	0
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	70 – 89	2	10
Mulai Berkembang (MB)	50 – 69	9	45
Belum Berkembang (BB)	20 - 49	9	45
Jumlah		20	100

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 20 anak kelompok B tidak ada sama sekali (0%) yang kemampuan seriasinya mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), hanya 2 anak (10%) yang kemampuan seriasinya Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 9 anak (45%) kemampuan seriasinya Mulai Berkembang (MB) dan 9 anak (45%) lainnya kemampuan seriasinya Belum Berkembang (BB).

Apabila dilihat dari nilai rata-rata (*mean*) data variabel X_1 yang hanya mencapai angka $55 \left(\frac{1.093}{20} = 55 \right)$, kemudian dikonversikan ke dalam tabel 3.2 (Pedoman Penilaian Hasil Konversi), maka nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kriteria “Mulai Berkembang”. Dengan demikian, kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum permainan menara gelang adalah “Mulai Berkembang (MB)”.

2. Kemampuan Seriasi Anak Sesudah Permainan Menara Gelang

Data tentang kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sesudah permainan menara gelang diperoleh dari hasil tes yang dilakukan setelah penelitian. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3
Rekapitulasi Nilai Kemampuan Seriasi Anak Kelompok B TK Bahagia
Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon
Sesudah Permainan Menara Gelang

Kode Sampel	Soal Tes Nomor										Jml.	Rata Rata	Krite-ria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
S 1	85	90	85	90	95	95	80	95	90	95	900	90	BSB
S 2	90	85	80	85	80	75	80	90	85	95	845	85	BSH
S 3	85	80	90	80	85	90	85	90	85	80	850	85	BSH
S 4	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1000	100	BSB
S 5	90	95	85	80	90	90	85	95	90	95	895	90	BSB
S 6	80	85	80	80	75	80	85	80	75	80	800	80	BSH
S 7	95	85	90	95	80	95	90	90	95	85	900	90	BSB
S 8	80	75	85	80	80	85	80	85	75	75	800	80	BSH
S 9	90	80	90	85	80	85	90	80	80	85	845	85	BSH
S 10	89	90	95	80	85	90	80	85	80	85	850	85	BSH
S 11	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1000	100	BSB
S 12	75	80	75	75	80	75	70	75	75	70	750	75	BSH
S 13	95	85	80	90	85	80	85	80	90	80	850	85	BSH
S 14	85	90	85	85	90	80	80	90	85	80	850	85	BSH
S 15	70	70	75	70	70	75	65	70	65	70	700	70	BSH
S 16	95	95	90	90	85	95	90	90	85	85	900	90	BSB
S 17	85	85	80	80	80	75	80	85	75	75	800	80	BSH
S 18	95	90	85	85	80	80	85	85	85	80	850	85	BSH
S 19	95	90	90	80	85	85	80	85	80	80	850	85	BSH
S 20	90	95	90	85	85	80	80	85	80	80	850	85	BSH
Jumlah												1.710	
Rata-Rata Kelas												86	
Nilai Tertinggi												100	
Nilai Terendah												70	

Untuk menjawab pertanyaan penelitian kedua tentang seberapa baik kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sesudah permainan menara gelang, didapat data sebagai berikut:

Tabel 4.4
Rekapitulasi Persentase Kemampuan Seriasi Anak Kelompok B
TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan
Kabupaten Cirebon Sebelum Permainan Menara Gelang

Kriteria	Rentang Skor	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	90 – 100	6	30
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	70 – 89	14	70
Mulai Berkembang (MB)	50 – 69	0	0
Belum Berkembang (BB)	20 - 49	0	0
Jumlah		20	100

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 20 anak kelompok B, terdapat 6 anak (30%) yang kemampuan seriasinya mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), dan 14 anak lainnya (70%) kemampuan seriasinya Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan anak yang kemampuan seriasinya Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB), tidak ada sama sekali (0%).

Apabila dilihat dari nilai rata-rata (*mean*) data variabel X_2 yang mencapai angka 86 ($86 = \frac{1.710}{20}$), kemudian dikonversikan ke dalam tabel 3.2, maka nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kriteria “Berkembang Sesuai Harapan (BSH)”. Dengan demikian, kemampuan seriasi anak kelompok

B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sesudah permainan menara gelang adalah “Berkembang Sesuai Harapan (BSH)”.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Analisis data penelitian ini dilakukan dengan statistik *inferensial*, khususnya untuk menjawab pertanyaan penelitian ketiga yaitu seberapa besar perbedaan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon antara sebelum dan sesudah permainan menara gelang.

Sesuai dengan karakteristik hipotesis nol (H_0) penelitian ini yang menyatakan bahwa, “Tidak terdapat perbedaan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon antara sebelum dan sesudah permainan menara gelang”, maka analisis statistik yang digunakan adalah analisis *t-test* atau uji-t.

Sebelum menggunakan uji *t-test*, ada syarat-syarat yang harus dipenuhi, seperti: datanya berbentuk ratio, berdistribusi normal dan homogen. Oleh sebab itu dilakukan analisis data statistik yang meliputi: uji normalitas distribusi data dan uji homogenitas data, kemudian dilanjutkan dengan uji *t-test*.

1. Uji Normalitas Distribusi Data

Uji normalitas distribusi data dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang menjadi persyaratan dalam penggunaan uji *t-test*. Data yang diuji adalah data tentang kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum permainan menara gelang (X_1) dan data tentang

kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sesudah permainan menara gelang (X_2).

a. Uji Normalitas Distribusi Data Variabel X_1 . Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1) Mengurutkan data dari data yang tertinggi hingga data yang terendah.

80, 70, 65, 62, 62, 60, 60, 60, 60, 57, 57, 48, 48, 48, 48, 48, 40, 40, 40, 40.

2) Mencari nilai Rentangan (R) dengan rumus:

$$R = \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

$$= 80 - 40 = 40, \text{ jadi rentangannya adalah } 40$$

3) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus Sturgess:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 (\log 20)$$

$$= 1 + 3,3 (1,30)$$

$$= 1 + 4,29 = 5,29 \text{ dibulatkan menjadi } 5.$$

Jadi, kelas yang diambil sebanyak 5 kelas

4) Mencari nilai panjang kelas (P) dengan rumus: $P = \frac{R}{K}$

$$P = \frac{R}{K} = \frac{40}{5} = 8, \text{ jadi panjang kelas intervalnya adalah } 8.$$

5) Membuat tabulasi dengan tabel penolong berikut ini:

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Variabel X_1

No.	Kelas Interval	f	Nilai Tengah (X_i)	X_i^2	f. X_i	f. X_i^2
1	40 - 47	4	43,5	1.892,25	174,00	7.569,00
2	48 - 55	5	51,5	2.652,25	257,50	13.261,25
3	56 - 63	8	59,5	3.540,25	476,00	28.322,00
4	64 - 71	2	67,5	4.556,25	135,00	9.112,50
5	72 - 80	1	76	5.700,25	75,50	5.700,25
Jumlah		20	298	18.341,25	1.118,00	63.965,00

6) Mencari rata-rata (*mean*) dengan rumus: $\bar{x} = \frac{\sum fx_i}{n}$

$$\bar{x}_1 = \frac{1.118}{20} = 55,9 \text{ dibulatkan menjadi } 56.$$

7) Mencari simpangan baku, dengan rumus: $S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum fx_i^2 - (\sum fx_i)^2}{n \cdot (n-1)}}$

$$S = \sqrt{\frac{20 \times 63.965 - (1.118)^2}{20(20-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{1.279.300 - 1.249.924}{20(19)}}$$

$$= \sqrt{\frac{29.376}{380}}$$

$$= \sqrt{77,31} = 8,79$$

8) Mencari varians dengan rumus: $V = S^2 = 8,79^2 = 77,26$

9) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

- a) Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama, dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval pertama ditambah 0,5.

$$40 - 0,5 = 39,5$$

$$47 + 0,5 = 47,5$$

$$55 + 0,5 = 55,5$$

$$63 + 0,5 = 63,5$$

$$71 + 0,5 = 71,5$$

$$80 + 0,5 = 80,5$$

b) Mencari nilai *Z-score* untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{x}}{s}$$

$$Z_1 = \frac{39,5-56}{8,79} = -1,88 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_2 = \frac{47,5-56}{8,79} = -0,97 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_3 = \frac{55,5-56}{8,79} = -0,06 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_4 = \frac{63,5-56}{8,79} = 0,85 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_5 = \frac{71,5-56}{8,79} = 1,76 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_6 = \frac{80,5-56}{8,79} = 2,79 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

c) Mencari luas o-z dari tabel kurve normal o-z dengan menggunakan angka-angka batas kelas

-1,88 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,4699

-0,97 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,3340

-0,06 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,0239

0,85 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,3023

1,76 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,4608

2,79 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,4974

Keterangan: tabel o-z dapat dilihat pada lampiran 2.

- d) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka o-z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan begitu seterusnya, kecuali angka yang berada pada baris paling tengah, ditambahkan pada baris berikutnya

$$0,4699 - 0,3340 = 0,1359$$

$$0,3340 - 0,0239 = 0,3101$$

$$0,0239 + 0,3023 = 0,3262$$

$$0,4608 - 0,3023 = 0,1585$$

$$0,4974 - 0,4608 = 0,0366$$

- e) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n)

$$0,1359 \times 20 = 2,7180$$

$$0,3101 \times 20 = 6,2020$$

$$0,3262 \times 20 = 6,5240$$

$$0,1585 \times 20 = 3,1700$$

$$0,0366 \times 20 = 0,7320$$

10) Mencari *Chi-Kuadrat* Hitung

Tabel 4.6
Tabel Penolong untuk Mencari *Chi-Kuadrat* Hitung Variabel X_1

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap Kelas Interval	fe	fo	(fo-fe)	(fo-fe) ²	$\frac{(fo - fe)^2}{fe}$
1	39,5	-1,88	0,4699	0,1359	2,7180	4	1,2820	1,6435	0,6047
2	47,5	-0,97	0,3340	0,3101	6,2020	5	-1,2020	1,4448	0,2330
3	55,5	-0,06	0,0239	0,3262	6,5240	8	1,4760	2,1786	0,3339
4	63,5	0,85	0,3023	0,1585	3,1700	2	-1,1700	1,3689	1,1700
5	71,5	1,76	0,4608	0,0366	7,3200	1	-6,3200	39,9424	5,4566
	80,5	2,79	0,4974						
Jumlah						20			
$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$									7,7982 = 7,798

11) Membandingkan *Chi-Kuadrat* hitung dengan *Chi-Kuadrat* tabel, dengan ketentuan: taraf kepercayaan 5% dengan derajat kebebasan : $dk = k - 1$, $dk = 5 - 1 = 4$, sehingga X_1^2 tabel diperoleh angka 9,488.

Jika melihat kriteria pengujian, dimana jika X_1^2 hitung $\geq X_1^2$ tabel, artinya distribusi data tidak normal dan jika X_1^2 hitung $\leq X_1^2$ tabel, artinya distribusi data normal. Ternyata: X_1^2 hitung $\leq X_1^2$ tabel yakni $7,798 < 9,488$ artinya "data berdistribusi normal".

12) Membuat kesimpulan apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Setelah melakukan perhitungan *Chi-Kuadrat* hitung, kemudian membandingkan antara *Chi-Kuadrat* hitung dengan *Chi-Kuadrat* tabel, maka dapat disimpulkan bahwa "data berdistribusi normal". Hal itu terbukti dengan nilai X_1^2 hitung $\leq X_1^2$ tabel yaitu $7,798 < 9,488$.

b. Uji Normalitas Data Variabel X_2 . Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1) Mengurutkan data dari data yang tertinggi hingga data yang terendah.

100, 100, 90, 90, 90, 90, 85, 85, 85, 85, 85, 85, 85, 85, 85, 80, 80, 80, 75, 70.

2) Mencari nilai Rentangan (R) dengan rumus:

$R = \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil}$

$= 100 - 70 = 30$, jadi rentangannya adalah 30

3) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus Sturges:

$K = 1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 (\log 20) = 1 + 3,3 (1,30)$

$= 1 + 4,29 = 5,29$ dibulatkan menjadi 5.

Jadi, kelas yang diambil sebanyak 5 kelas

4) Mencari nilai panjang kelas (P) dengan rumus: $P = \frac{R}{K}$

$P = \frac{R}{K} = \frac{30}{5} = 6$, jadi panjang kelas intervalnya adalah 6.

5) Membuat tabulasi dengan tabel penolong berikut ini:

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Variabel X_2

No	Kelas Interval	f	Nilai Tengah (X_i)	X_i^2	f. X_i	f. X_i^2
1	70 - 75	2	72,5	5.256,25	145,00	10.512,50
2	76 - 81	3	78,5	6.162,25	235,50	18.486,75
3	82 - 87	9	84,5	7.140,25	760,50	64.262,25
4	88 - 93	4	90,5	8.190,25	362,00	32.761,00
5	94 - 100	2	97	9.409,00	194,00	18.818,00
Jumlah		20	423	36.158,00	1.697,00	144.840,50

6) Mencari rata-rata (*mean*) dengan rumus: $\bar{x} = \frac{\sum fy_i}{n}$

$$\bar{x}_2 = \frac{1.697}{20} = 84,85 \text{ dibulatkan menjadi } 85.$$

7) Mencari simpangan baku, dengan rumus: $S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum fy_i^2 - (\sum fy_i)^2}{n \cdot (n-1)}}$

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{20 \times 144.840,50 - (1.697)^2}{20(20-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{2.896.810 - 2.879.809}{20(19)}} \\ &= \sqrt{\frac{17.001}{380}} = \sqrt{44,74} = 6,69 \end{aligned}$$

Jadi simpangan baku variabel X_2 adalah 6,69

8) Mencari varians dengan rumus: $V = S^2 = 6,69^2 = 44,76$ sehingga variansnya adalah 44,76.

9) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

a) Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama, dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval pertama ditambah 0,5.

$$70 - 0,5 = 69,5$$

$$75 + 0,5 = 75,5$$

$$81 + 0,5 = 81,5$$

$$87 + 0,5 = 87,5$$

$$93 + 0,5 = 93,5$$

$$100 + 0,5 = 100,5$$

b) Mencari nilai *Z-score* untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{x}}{s}$$

$$Z_1 = \frac{69,5-85}{6,69} = -2,32 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_2 = \frac{75,5-85}{6,69} = -1,42 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_3 = \frac{81,5-85}{6,69} = -0,52 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_4 = \frac{87,5-85}{6,69} = 0,37 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_5 = \frac{93,5-85}{6,69} = 1,27 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_6 = \frac{100,5-85}{6,69} = 2,32 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

c) Mencari luas o-z dari tabel kurve normal o-z dengan menggunakan

angka-angka batas kelas

-2,32 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,4898

-1,42 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,4222

-0,52 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,1985

0,37 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,1443

1,27 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,3980

2,32 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,4898

d) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-

angka o-z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka

baris kedua dikurangi baris ketiga dan begitu seterusnya, kecuali

anga yang berada pada baris paling tengah, ditambahkan pada baris berikutnya

$$0,4898 - 0,4222 = 0,0676$$

$$0,4222 - 0,1985 = 0,2235$$

$$0,1985 + 0,1443 = 0,3428$$

$$0,3980 - 0,1443 = 0,2537$$

$$0,4898 - 0,3980 = 0,0918$$

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n)

$$0,0676 \times 20 = 1,3520$$

$$0,2235 \times 20 = 4,4700$$

$$0,3428 \times 20 = 6,8560$$

$$0,2537 \times 20 = 5,0740$$

$$0,0918 \times 20 = 1,8360$$

10) Mencari *Chi-Kuadrat* hitung

Tabel 4.8
Tabel Penolong untuk Mencari *Chi-Kuadrat* Hitung Variabel X_2

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap Kelas Interval	f_e	f_o	$(f_o - f_e)$	$(f_o - f_e)^2$	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$
1	69,5	-2,32	0,4898	0,0676	1,3520	2	0,6480	0,4199	0,3106
2	75,7	-1,42	0,4222	0,2235	4,4700	3	-1,4700	2,1609	0,4834
3	81,5	-0,52	0,1985	0,3428	6,8560	9	2,1440	4,5967	0,6705
4	87,5	0,37	0,1443	0,2537	5,0740	4	-1,0740	1,1535	0,2273
5	93,5	1,27	0,3980	0,0918	1,8360	2	0,1640	0,0269	0,0147
	100,5	2,32							
Jumlah						20			
$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$									1,7065 = 1,707

11) Membandingkan *Chi-Kuadrat* hitung dengan *Chi-Kuadrat* tabel, dengan ketentuan: taraf kepercayaan 5% dengan derajat kebebasan : $dk = k - 1$, $dk = 5 - 1 = 4$, sehingga X_2^2 tabel diperoleh angka 9,488.

Jika melihat kriteria pengujian, dimana jika X_2^2 hitung $\geq X_2^2$ tabel, artinya distribusi data tidak normal dan jika X_2^2 hitung $\leq X_2^2$ tabel, artinya distribusi data normal. Ternyata: X_2^2 hitung $\leq X_2^2$ tabel (1,707 < 9,488), artinya "data berdistribusi normal".

12) Membuat kesimpulan apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Setelah melakukan perhitungan *Chi-Kuadrat* hitung, kemudian membandingkan antara *Chi-Kuadrat* hitung dengan *Chi-Kuadrat* tabel, maka dapat disimpulkan bahwa "data berdistribusi normal". Hal itu terbukti dengan nilai X_2^2 hitung $\leq X_2^2$ tabel yakni $1,707 < 9,488$

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilakukan untuk menguji apakah data tersebut homogen atau tidak. Dalam hal ini, uji homogenitas data dilakukan dengan membandingkan uji varians terbesar dan varians terkecil dengan menggunakan tabel F. Rumus yang digunakan adalah:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Adapun langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut:

a. Membandingkan varians terbesar dan varians terkecil (untuk

menentukan F_{hitung}). $F_{\text{hitung}} = \frac{77,26}{44,76} = 1,73$

b. Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan rumus:

db pembilang = $n - 1$ (untuk varians terbesar) = $20 - 1 = 19$

db penyebut = $n - 1$ (untuk varians terkecil) = $20 - 1 = 19$

Taraf signifikansi 5% diperoleh $F_{\text{tabel}} = 2,15$.

Tabel distribusi F dapat dilihat pada lampiran 4.

c. Membuat kriteria pengujian (menyimpulkan)

Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$, maka data tidak homogen dan jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka data homogen. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, ternyata $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ ($1,73 \leq 2,15$). Dengan demikian "datanya homogen" dan uji *t-test* dapat dilanjutkan.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis analisis komparatif dilakukan dengan menggunakan uji *t-test*. *T-test* merupakan statistik parametris yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel bila datanya berbentuk interval atau ratio. Adapun langkah-langkah uji *t-test* adalah sebagai berikut:

1. Menentukan T-hitung

Rumus yang digunakan yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

$$= \frac{56 - 85}{\sqrt{\frac{(20-1) 77,26 + (20-1) 44,76}{20+20-2} \left[\frac{1}{20} \right] + \left[\frac{1}{20} \right]}}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{-29}{\sqrt{\frac{1.467,94 + 850,44}{38}} [0,1]} \\
&= \frac{-29}{\sqrt{\frac{2.318,38}{38}} \times 0,1} \\
&= \frac{-29}{\sqrt{6,101}} \\
&= \frac{-29}{2,470} \\
&= \mathbf{11,741}
\end{aligned}$$

2. Menentukan T-Tabel

T-tabel dapat ditentukan jika dk (derajat kebebasan) sudah diketahui. Rumus untuk menentukan dk adalah $n_1 + n_2 - 2$ sehingga $dk = 20 + 20 - 2 = 38$. Dalam tabel distribusi t (lampiran 5), dk tidak ditemukan. Jika dk tidak ditemukan pada tabel distribusi t, maka perlu dilakukan pencarian dengan interpolasi, rumusnya adalah sebagai berikut:

$$c = c_0 + \frac{(c_1 - c_0)}{(B_1 - B_0)} \cdot (B - B_0)$$

Dimana:

C = Nilai t-tabel yang dicari

C₁ = Nilai t-tabel pada akhir nilai yang sudah ada

C₀ = Nilai t-tabel pada awal nilai yang sudah ada

B = Nilai dk yang dicari

B₀ = Nilai dk pada awal nilai yang sudah ada

B_1 = Nilai dk pada akhir nilai yang sudah ada

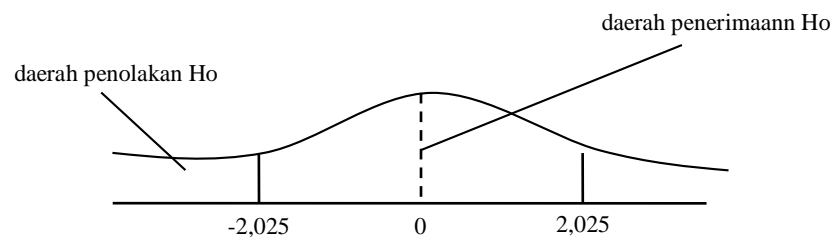
Diketahui $dk = 38$, berdasarkan rumus di atas, maka perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} c &= c_0 + \frac{(c_1 - c_0)}{(B_1 - B_0)} \cdot (B - B_0) \\ &= 2,042 + \frac{(2,021 - 2,042)}{(40 - 30)} \times (38 - 30) \\ &= 2,042 - 0,0168 \\ &= 2,025 \end{aligned}$$

Jadi, $dk = 38$ diperoleh nilai t-tabelnya yaitu **2,025**.

3. Membuat Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan secara dua pihak (*two tail*), sehingga dapat dilihat pada kurve di bawah ini:



Berdasarkan perhitungan di atas, $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, yakni: $11,741 > 2,025$. Dengan demikian H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon antara sebelum dan sesudah permainan menara gelang.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian pembahasan penelitian ini, penyusun kemukakan bahwa dengan melihat data peningkatan kemampuan seriasi anak antara sebelum dilakukan permainan menara gelang dengan sesudah dilakukan permainan menara gelang, dikaitkan dengan teori yang telah dideskripsikan pada bab 2 sebelumnya, khususnya tentang fungsi bermain. Bermain dapat menyeimbangkan motorik kasar dan halus yang nantinya akan berpengaruh pada perkembangan psikologis anak. Hal itu sebagaimana diungkapkan oleh Imam Musbikin bahwa keseimbangan motorik kasar dan halus akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologis anak. Secara tidak langsung, permainan merupakan perencanaan psikologis bagi anak untuk mencapai kematangan dan keseimbangan di masa perkembangannya.

Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Setiap anak yang sehat, pasti dalam dirinya selalu ada keinginan untuk bermain, sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak mau bermain biasanya anak tersebut dalam keadaan sakit, baik jasmani maupun rohaninya.

Anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Kebutuhan-kebutuhan jasmaniyah dan rohaniannya anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupu bermain bersama-sama dengan teman (kelompok). Jadi, bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak.

Pada saat bermain, seluruh potensi yang ada pada diri anak akan berkembang secara optimal, termasuk salah satunya adalah kemampuan seriasi anak. Jika dikaitkan dengan permainan menara gelang, permainan menara

gelang sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan seriasi anak. Dalam kegiatan permainan tersebut terlihat jelas daya kreasi dan keaktifan anak semakin berkembang. Dengan hati yang raing dan gembira, anak-anak berusaha menyusun gelang-gelang mainan yang terbuat dari selang plastik yang berwarna-warni dan berbagai macam ukuran disusun ke atas, dari ukuran yang paling besar hingga ukuran yang paling kecil menjadi sebuah menara. Ketika mereka berhasil, dapat menyusun dengan baik dan benar, mereka bersorak sorai dan berteriak kegirangan.

Hal ini jelas sangat berbeda ketika anak mengikuti proses pembelajaran dengan metode konvensional. Kesan yang muncul ketika anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional adalah anak menjadi objek dari materi yang disampaikan oleh guru, karena pembelajaran terpusat kepada guru (*techer centered*). Jika metode ini tetap dipertahankan, bukannya tidak mungkin anak menjadi bosan, mengantuk, mengobrol sendiri, dan kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh anak menjadi minim, bahkan tidak memiliki kompetensi apapun. Hal ini tentu saja bertentangan dengan hakikat pembelajaran itu sendiri dan bertentangan pula dengan tujuan kurikulum 2013 yang telah dicanangkan sebelumnya. Dengan dilakukannya permainan menara gelang sebagai salah satu pendekatan pembelajaran bagi anak TK, memberikan kesempatan kepada anak untuk ikut berperan sebagai subjek dan mengembangkan pemahaman yang lebih luas tentang masalah yang dihadapi. Hal ini juga merupakan tuntutan dari pembelajaran di era globalisasi ini, anak

mengambil bagian yang aktif dalam proses pembelajaran sehingga anak benar-benar ditempatkan sebagai pusat pembelajaran (*student centered*).

Permainan menara gelang dalam meningkatkan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon telah terbukti memiliki kelebihan. Kelebihan tersebut di antaranya yaitu setelah mengikuti permainan menara gelang, anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo:

1. dapat mengurutkan objek berdasarkan pola ukuran bentuk;
2. dapat mengurutkan obyek berdasarkan pola ukuran warna;
3. dapat menghitung objek secara berurutan;
4. dapat menyusun objek berdasarkan ukuran panjang dan pendek dan;
5. dapat menyusun objek berdasarkan ukuran besar dan kecil.

Dengan kelebihan tersebut, permainan menara gelang telah turut menjadi alternatif pendekatan pembelajaran yang baik diterapkan pada pembelajaran anak TK. Meskipun mungkin saja masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaannya, namun kelebihannya jauh lebih banyak daripada kekurangannya.

E. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, permainan menara gelang efektif diterapkan pada anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon. Dengan diterapkannya permainan tersebut, kemampuan seriasi anak meningkat signifikan. Namun dalam hal ini penyusun mengalami keterbatasan dalam hal manajemen kelas, sehingga terjadi

perebutan antar anak dalam menyusun menara gelang. Untuk itu, bagi penelitian selanjutnya agar lebih giat lagi dalam mengupayakan penciptaan suasana kelas yang kondusif, misalnya: sebelum permainan menara gelang dimulai, mengajak anak bernyanyi atau bermain tepuk, setelah itu diberi penjelasan tentang tata cara permainan menara gelang, agar mereka paham dan mengerti sehingga tidak melakukan permainan dengan seenaknya sendiri. Di samping itu, diharapkan mengambil waktu penelitian yang lebih lama dan sampelnya lebih banyak lagi, agar pembuktian dari hasil penelitian ini lebih akurat.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, simpulannya adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum permainan menara gelang adalah "Mulai Berkembang (MB)". Hal itu terbukti dari 20 anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon, tidak ada sama sekali (0%) yang kemampuan seriasinya mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB), hanya 2 anak (10%) yang kemampuan seriasinya mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 9 anak (45%) kemampuan seriasinya berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan 9 anak (45%) lainnya kemampuan seriasinya berada pada kriteria belum berkembang (BB).
2. Kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sesudah permainan menara gelang adalah "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)". Hal itu terbukti dari 20 anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon, ada 6 anak (30%) yang kemampuan seriasinya mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB), 14 anak (70%) kemampuan seriasinya mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan tidak ada sama

sekali anak (0%) yang kemampuan seriasinya berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB).

3. Penggunaan permainan menara gelang telah memberikan hasil yang mengembirakan, sehingga dapat dikatakan bahwa permainan menara gelang efektif diterapkan dalam meningkatkan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia Desa Semplo Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon. Hal itu terbukti dari perhitungan nilai t-hitung yang lebih besar daripada nilai t-tabel, yaitu: $11,741 > 2,025$.

B. Saran-Saran

Mengingat hasil yang diperoleh selama dan setelah penyusun lakukan, penelitian ini telah membuktikan adanya keefektifan dari permainan menara gelang dalam meningkatkan kemampuan seriasi anak. Untuk itu, saran yang penyusun sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru hendaklah lebih kreatif dan senantiasa menggali dan memperkenalkan konsep-konsep serta pendekatan baru dalam menyajikan materi pembelajaran, agar anak lebih tertarik dan semangat mengikuti proses pembelajaran, sehingga suasana kelas lebih hidup dan anak pun termotivasi belajarnya.

2. Bagi Sekolah

Dalam rangka perbaikan dan pengembangan proses pembelajaran, sekolah hendaknya memberikan keleluasaan dan motivasi kepada guru dengan

pendekatan yang kreatif dan menyenangkan dengan tersedianya fasilitas yang dapat menunjang pengembangan kreativitas para guru.

3. Bagi Anak Didik

Anak didik bisa mempelajari keterampilan seriasi melalui media permainan lainnya yang ada di sekitar lingkungan rumah, sekolah maupun lingkungan dimana ia berada.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini belum cukup untuk meng-*generalisir* hasilnya dalam konteks yang lebih luas. Untuk itu, bagi peneliti selanjutnya direkomendasikan agar dapat menguji keefektifan permainan menara gelang dengan sampel yang lebih banyak dan beragam.