MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1 – 10 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 02 KECAMATAN SELOREJO KABUPATEN BLITAR

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PG PAUD

OLEH :

DENI SEPTIN LESTARI
NPM : 11.1.01.11.0427

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

Skripsi Oleh :

DENI SEPTIN LESTARI
NPM : 11.1.01.11.0427

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1 – 10 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 02 KECAMATAN SELOREJO KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Program Studi PG PAUD

Pada tanggal 18 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
INTAN PRASTIHASTARI WIJAYA, M.Pd M.	**Psi Drs. KUNTJOJO, M.Pd, M.Psi**
NIDN 0729078402	NIDN 0729078402

ii

Skripsi Oleh :

DENI SEPTIN LESTARI
NPM : 11.1.01.11.0427

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1 – 10 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 02 KECAMATAN SELOREJO KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PG PAUD FKIP UNP Kediri
Pada Tanggal 27 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Drs. SETYA ADI SANCAYA, M.Pd
2. Penguji I : Drs. KUNTJOJO, M.Pd,M.Psi
3. Penguji II : INTAN PRASTIHASTARI W, M.Pd M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr.Hj.SRI PANCA SETYAWATI , M.Pd
NIDN 0716046202

iii

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1 – 10 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 02 KECAMATAN SELOREJO KABUPATEN BLITAR

USWATUN KHASANAH

DENI SEPTIN LESTARI

NPM : 11.1.01.11.0427

Deniseptin28@gmail.com

INTAN PRASTIHASTARI W, M.Pd M.Psi dan Drs. KUNTJOJO, M.Pd,M.Psi

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

DENI SEPTIN LESTARI, Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita 02 Selorejo Kecamatan Selorejo Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015,Skripsi,PG PAUD,FKIP UNP Kediri 2015

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta metode pembelajaran kurang inofatif menjadikan anak kurang termotivasi dalam proses pembelajaran, sehingga sebagian anak tidak dapat mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran.

Permasalahan penelitian ini adalah"Apakah melalui permainan ular tangga dapat kemampuan mengenalkan konsep bilangan 1 – 10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Selorejo Kecamatan Selorejo Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015?"

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian siswa kelompok A TK Dharma Wanita 02 Selorejo Kecamatan Selorejo Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrument berupa RKH, lembar observasi aktivitas siswa,dokumentasi hasil kegiatan anak.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah mengenal konsep bilangan 1 - 10 melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan keberanian anak, keaktifan, keberanian mengeluarkan pendapat, meningkatkan partisipasi, kemampuan mengenal konsep bilangan 1 - 10 dan meningkatkan kemampuan menjawab pertanyaan.Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil dengan baik,serta hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

Dari hasil analisis data atas pelaksananan pembelajar dapat disimpulkan : (1) Dalam penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran diperlukan guru sebagai motivator, kreatif dalam mendesain kegiatan sehingga mampu meningkatkan konsep bilangan 1 - 10 anak. (2) Perencanaan yang matang akan berdampak pada kesuksesan dalam pembelajaran, membuat anak-anak senang dan meningkatkan sumber daya manusia sebagai tinjauan utama guru. (3) Penyajian media ular tangga yang menarik dapat memotivasi siswa dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.Dengan tercapainya ketuntasan belajar ini menunjukkan bahwa menerapkan media ular tangga mampu meningkatkan daya tarik anak terhadap pembelajaran.Peningkatan ini ditunjang oleh hasil belajar yang menunjukkan angka maksimal.

Kata Kunci : konsep bilangan, permainan ular tangga

I.PENDAHULUAN

Pembelajaran konsep bilangan yang dalam kehidupan sangat dibutuhkan agar anak dapat memahami dan beradaptasi dengan lingkungan.Interaksi sosial pun dapat dibangun melalui pembelajaran konsep bilangan..

Pengembangan kemampuan konsep bilangan di TK diperlukan untuk membentuk sikap logis,kritis,cermat,kreatif dan disiplin pada diri anak.Kenyataan dilapangan masih banyak guru yang melakukan pembelajaran yang berpusat pada guru,mendominasi anak,memberi tugas, dan tidak memberi kesempatan pada anak untuk mengemukakan gagasannya sendiri.

Kondisi tersebut terjadi pula pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Selorejo Kecamatan Selorejo Blitar. Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti tentang kemampuan mengenal konsep bilangan 1 -10 tergolong masih rendah, hal ini ditemukan fakta bahwa dari 15 anak didik hanya 1 anak didik yang memiliki nilai bintang☆☆☆☆☆ dan 3 anak didik yang mendapat nilai bintang ☆☆☆ sedangkan 5 anak yang mendapatkan bintang☆☆ serta 7 anak mendapatkan bintang ☆,.

Hal ini dikarenakanmasih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta metode pembelajaran kurang inofatif menjadikan anak kurang termotivasi dalam proses pembelajaran, sehingga sebagian anak tidak dapat mencapai hasil yang maksimal dalam kemampuan mengenalkan konsep bilangan 1 – 10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Selorejo Kecamatan Selorejo Kabupaten Blitar terdapat masalah baik dalam segi proses maupun hasil.Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "mengenalkan konsep bilangan 1 – 10 melalui permainan ular tangga pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Selorejo Kecamatan Selorejo Kabupaten Blitar"

II.KAJIAN PUSTAKA

A.Kajian Teori

1.Pengertian Kognitif

Kognitif adalah kecerdasan matematis logis ,yang ada pada diri individu untuk menangkap,mengolah,menyimpan, dan mengungkap kembalian pengetahuan,Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir.Tahapan perkembangan ini dalam pembelajar di TK di sampaikan berlandaskan pada kurikulum.

2.Pengertian Media

Istilah media atau alat merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.Menurut Olson(Admin,2012)mengartikan alat atau media sebagai segala bentuk dan saluran untuk segala proses transmisi informasi.

B.Kerangka Berfikir

Salah satu prinsip pembelajaran di TK adalah belajar sambil bermain dan bermain sambl belajar,dengan menggunakan media dan alat peraga kongkrit sesuai tahap pikir

anak,Dalam konsep bilanagan anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan,transisi,dan lambang sesuai dan dapat mencocokkan sesuai lambang bilangan.Adapun kemampuan yang diharapkan dam permainan ular tangga adalah anak dapat membilang dengan menunjukkan benda(mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-10.Untuk memudahkan Pelaksanaan tindakan kelas maka perlu disusun bagan kelas.

III.METODE PENELITIAN

A.Subjek Dan Seting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini di lakukan di TK Dharma Wanita 02 Selorejo kecamatan Selorejo Kabupaten Blitar. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 15 anak,terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.adapu pertimbangan dilakukan penelitian ini adalah ditemukan fakta bahwa masih kurangnya kognitif pada anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 sehingga peneliti mencoba melakukan perbaikan pembelajaran melalui permainan ular tangga.

B.Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan PTK,penelitian pembelajaran berkonteks kelas dilaksanakan oleh pendidik untuk mencari solusi yang tepat karena permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran sehingga pemecahan masalah melalui tindkan langsung dan segera dapat di ketahui hasilnya.(dalam arikunto,1998:25).adapun tahap-tahap dalam penelitian dengan mengacu pada model spiral terdiri dari tiga siklus dan masing-masing terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1)Perencanaan(2)Pelaksanaan(3)Pengamatan/observasi(4)Refleksi(5)Perencanaan tindakan

C.Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan adalah unjuk kerja.

Unjuk kerja yang dimaksud dam penelitian ini adalah unjuk kerja anak dalam kegiatan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga.

Adapun teknik penilaian dalam penelitian ini menggunakan pemberian simbul bintang(☆) ,Adapun kriteria penilaian yang digunakan sebagai berikut:

1.Anak memdapat bintang empat (☆☆☆☆),jika anak sangat mampu dengan sangat baik dalam mengenal konsep bilangan1-10 melalui media ular tangga dengan tepat dan teliti.

2.Anak mendapatkan bintang tiga (☆☆☆)Jika anak berkembang sesuai harapan,tepat dan teliti dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga .

3.Anak mendapatkan bintang dua (☆☆),jika anak mulai dapat melakukan dengan tepat dan teliti mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga .

4.Anak mendapatkan bintang satu (☆),jika anak belum mampu melakukan dengan tepat dan teliti mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga.

D.Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentasi memperoleh bintang tiga dan empat) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II dan tindakan siklus III.

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

Menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang 1, bintang 2, bintang 3 dan bintang 4 dengan rumus :

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

Keterangan :

P : prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

f : jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N : jumlah anak keseluruhan

Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II, tindakan siklus III.

Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus II ketuntasan tercapai sekurang-kurangnya 75%)

.

E.jadwal Penelitian

Siklus I :21 Januari 2015
Siklus II :22 Januari 2015
Siklus III :23 Januari 2015

IV.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini di lakukan di TK Dharma Wanita 02 Selorejo kecamatan Selorejo Kabupaten Blitar. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 15 anak,terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.Kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam dan di luar kelas.

Media pembelajaran ini menggunakan media permainan ular tangga.

B.Deskripsi Temuan Penelitian

1.Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Penelitian beserta kolaborator membuat persiapan penelitian yang terdiri dari RKH,Instrumen penilaian,serta Peralatan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.

2.Pelaksaan Tindakan Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada 21 Januari 2015,pada pertemuan ini anak yang hadir sebanyak 15 anak,Hasil penilaian unjuk kerja anak dalam kegiatan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga pada siklus I, ketuntasan belajar anak didik pada siklus I, dari jumlah anak didik sebanyak 15 anak, 8 anak (53,3%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 7 anak (46,7%) dinyatakan belum tuntas. Dari prosentase ketuntasan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dan ketuntasan belajar belum tercapai, sehingga diadakan perbaikan pada siklus II.

3.Pelaksanaan Tindakan siklus II

Siklus I dilaksanakan pada 22 Januari 2015,pada pertemuan ini anak yang hadir sebanyak 15 anak,Hasil penilaian unjuk kerja anak dalam kegiatan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga pada siklus II, ketuntasan belajar anak didik pada siklus II, dari jumlah anak didik sebanyak 15 anak, 12 anak (80%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 3 anak (20%) dinyatakan belum tuntas. Dari prosentase ketuntasan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dan ketuntasan belajar belum tercapai, sehingga diadakan perbaikan pada siklus III

4.Pelaksanaan Tindakan siklus III

Siklus I dilaksanakan pada 23 Januari 2015,pada pertemuan ini anak yang hadir sebanyak 15 anak,Hasil penilaian unjuk kerja anak dalam kegiatan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga pada siklus III, ketuntasan belajar anak didik pada siklus III, dari jumlah anak didik sebanyak 15 anak, 14 anak (93%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 1 anak (7%) dinyatakan belum tuntas. Dari prosentase ketuntasan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dan ketuntasan belajar anak tercapai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah baik dan tanpa adanya bantuan dari guru,anak sudah bisa melaksanakan tugas sesuai apa yang dicontohkan Guru.

C.Pembahasan danPengambilan Keputusan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mulai pra tindakan,siklus I,II,III mengalami peningkatan,hal ini dapat dilihat dari perbandingan perolehan nilai dan ketuntasan belajar anak seperti pada tabel perbandingan berikut ini:

Tabel 4.9
Hasil penilaian kemampuan permainan ular tangga mulai pra tindakan sampai dengan siklus III

No	Hasil penilaian	Pra tindakan	Tindakan siklus I	Tindakan siklus II	Tindakan siklus III
1	☆	33,3 %	13,3%	0%	0%
2	☆☆	33,3 %	33,3 %	13,3%	7 %
3	☆☆☆	33,3%	53,3%	33,3 %	40 %
4	☆☆☆☆	0%	0%	53,3%	57 %
	JUMLAH	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukan bahwa pada siklus I. Analisis kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga dapat dikategorikan belum mencapai ketuntasan belajar hasil penelitian perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga pada siklus II 80 % dari data tersebut maka kegiatan pembelajaran mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10

melalui permainan ular tangga belum mencapai ketuntasan belajar, tetapi mengalami peningkatan pada siklus pada pertemuan berikutnya guru melanjutkan kegiatan dengan membuat rencana perbaikan pembelajaran.Adapun hasil penelitian perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran permainan ular tangga melalui permainan ular tangga pada siklus III menunjukan prosentase 93 % maka pembelajaran mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga pada siklus III anak mencapai ketuntasan belajar

D.Kendala Dan Keterbatasan

Kendala yang di alami peneliti yaitu pada waktu pelaksanaan beberapa anak didik kurang memahami permainan ular tangga ,cara bermain permainan ular tangga,beberapa anak sering tidak masuk kelas dengan alasan yang tidak jelas.Tetapi keterbatasan tersebut tidak berarti karena selama proses pelaksanaannya sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan maka sesudah peneliti mengenalkan konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga dari mulai siklus I,II,III maka pengenalan konsep bilangan 1-10 pada anak mengalami peningkatan

V.Simpulan Dan saran

A.Simpulan

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan dengan menggunakan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1 - 10 anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Kecamatan Selorejo Kabupaten Blitar,mulai dari para tindakan,tindakan siklus I,II,III,sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

B.saran

1. Guru

Dalam penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran diperlukan guru sebagai motivator, kreatif dalam mendesain kegiatan sehingga mampu meningkatkan konsep bilangan 1 - 10 anak.

Perencanaan yang matang akan berdampak pada kesuksesan dalam pembelajaran, membuat anak-anak senang sehingga dapat meningkatkan sumber daya manusia sebagai tinjauan utama guru.

2. Sekolah

Bagi sekolah yang mempunyai masalah dengan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dan penggunaan permainan ular tangga merupakan salah satu sarana penting dalam pelaksanaan pembelajaran.Penyajian permainan ular tangga yang menarik dapat memotivasi anak didik untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran

3. Peneliti Selanjutnya

Kami berharap peneliti atau pembaca bisa melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang penggunaan permainan ular tangga agar didapat hasil yang lebih pasti mengenai tingkat keefektifan penggunaan permainan ular tangga

DAFTARPUSTAKA

Aisyah, Siti. dkk. 2011. *Pengembangan Dan Konsep Dasar pengembangan Anak Usia Dini*.Jakarta:Universitas Terbuka

Admin. 2012. "Pengertian Media Belajar" (online), (http://belajarpsikologi.com/ pengertian-media-pembelajaran/, diakses tanggal 12 Mei 2012).

Djamarah, Bahri Syaiful. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Gunawan, Trisnu. 2012. "Hakekat Pembelajaran" (online), (http://trisnu. blogspot.com/search/label/pendidikan, diakses tanggal 14 Mei 2012).

Herlina, Cici. 2006. "Skripsi Alat Peraga" (online), (http://www.scribd.com/ fullscreen/62705781?access_key=key u0ut8kxjo0qxyeuvcaq, diakses tanggal 13 Mei 2012).

Ibrahim dan Suparni. 2009. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Teras

Nuharini, Dewi. 2008. *Matematika Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Khasanah,dkk. (2011). "Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini". Volume 1, Nomor 1. (hlm. 91-103)

Kunjojo. 2013. *Sistematika Skripsi PTK Program Studi PG-PAUD*. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Sukayati. 2003. "Pelatihan Supervisi Pengajaran untuk Sekolah Dasar" (e- book), (http://staff,undip.ac.id/psikfk/sripadmasari/files/ 2010/07/MediaPembelajaran1.pdf, diakses tanggal 14 aMei 2012).

Wikipedia. 2012. "Matematika" (online), (http://www.wikipedia.org/wiki/ matematika.htm, diakses tanggal 1 Mei 2012).

Yasmin. 2011. "Manfaat Alat Peraga" (online), (http://www.madrasah gemilang.org/beranda-mainmenu-1/225.html, diakses tanggal 14 Mei 2012).

Arikunto, Suharsini. 1998. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung : Rineka Cipta.

Besuki Wibowo. 2004. *Pedoman Penelitian Tindakan Kelas*. Depdiknas Dirjen Dikdasmen Direktorat Tenaga Kependidikan, Jakarta.

Byrne. 1976. *Makalah Upaya Peningkatan Keterampilan dengan Menggunakan Permainan Teka-Teki*, Blitar .

Depdikbud 1992. *Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Depdikbud. 1999. *Penyempurnaan Kurikulum 2006 Mata Pelajaran SD*, Jakarta.

Djamarah. 2006. *Kurikulum SD, SLTP, dan SMU 1994 : Garis-Garis Program Pengajaran.*

IKIP Blitar . 2000. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah : Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, Laporan Penelitian*, Blitar IKIP Blitar .

Moeliono, Anton M. 1986. *Santun Berbahasa*. Jakarta, PT Gramedia.

Soedjarwo, 1984. *Beginilah Menggunakan* . Yogyakarta University Press.

Kediri,10 April 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs.KUNTJOJO,M.Pd.M.Psi	**INTAN PRASTIHASTARI WIJAYA,M.Pd.M.Psi.**
NIDN.0717015501	NIDN.0729078402