MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINANMENCETAK NILAI PADA ANAK KELOMPOK B TK NEGERI PEMBINA KABUPATEN BLITAR

ARTIKEL PENELITIAN

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

Oleh:

SITI SAUDAH

NPM: 11.1.01.11.0446

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2015

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN MENCETAK NILAI PADA ANAK KELOMPOK B TK NEGERI PEMBINA KABUPATEN BLITAR

SITI SAUDAH

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl.. K.H. Ahmad Dahlan No:76 Kediri 64112 telp. (0354) 776706

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa pembelajaran berhitung anak kelompok B di TK Negeri Pembina masih mengalami hambatan karena rendahnya minat anak didik terhadap pembelajaran berhitung dan kurangnya media dalam pembelajaran berhitung. Hal ini diketahui dari proses pembelajaran, banyak anak didik yang mengalami kesulitan berhitung dalam penjumlahan angka.

Rumusan masalah penelitian ini adalah "Apakah permainan mencetak nilai dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Kabupaten Blitar?"

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak didik kelompok B TK Negeri Pembina Kabupaten Blitar. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, lembar observasi penilaian unjuk kerja anak didik dan prosentase ketuntasan belajar anak didik

Simpulan hasil penelitian ini adalah tindakan pembelajaran berhitung melalui permainan mencetak nilai yang telah dilakukan dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Kabupaten Blitar. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

Saran untuk lembaga TK hendaknya lebih sering menggunakan permainan dalam proses pembelajaran karena anak usia dini cenderung lebih suka pada permainan dari pada belajar yang terstruktur dan untuk peneliti selanjutnya berharap mampu menemukan ide-ide baru dalam menciptakan permainan yang lebih menyenangkan dan anak didik tertarik.

Kata Kunci: Kemampuan berhitung, permainan mencetak nilai

I. PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar. Lembaga ini dianggap penting karena mendidik anak yang memasuki usia emas (*golden age*). Di TK Negeri

Pembina Kabupaten Blitar berupaya mengembangkan mutu dan kualitas pendidikan agar sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan karakteristik perkembangan fisik dan psikologis anak.

Jumlah anak didik kelompok B 18 anak dan belum seluruhnya dapat menghitung penjumlahan angka. Berdasarkan observasi, ada 50% masih mengalami hambatan dalam berhitung karena anak kurang tertarik pada konsep bilangan dalam berhitung. Untuk membantu perkembangan berhitung anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga edukatif, yaitu membuat permainan " Mencetak Nilai". Dengan permainan mencetak nilai kemampuan berhitung anak dapat berkembang lebih optimal, sehingga diadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Mencetak Nilai Pada Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Kabupaten Blitar".

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah tindakan pembelajaran berhitung melalui permainan mencetak nilai dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Kabupaten Blitar.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1 . Pengertian Berhitung

Kemampuan berhitung merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar matematika dalam mengenal konsep angka. Menurut Yuliani (2008) matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan.

Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika yang memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi

aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan. (Paimin, 1998)

Anak usia TK adalah masa yang sangat stategis dalam pengenalan berhitung dijalur matematika. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Menurut Susan Jindrich (dalam Khomsiatin, 2011) untuk mengembangkan kemampuan berhitung dilakukan secara bertahap. Salah satu langkah untuk mengembangkan kemampuan berhitung mulai perhitungan rasional (menghitung dan memahami menggunakan jari).

2. Definisi bermain

Menurut pendapat Piaget (dalam Mayesty, 1990) bermain adalah suatu cara bagi anak-anak dalam mengubah dunia untuk mendapatkan keinginannya.

Bermain bagi anak memiliki karakteristik tersendiri dalam perkembangan dan pertumbuhan anak (Uukurniawati, 2012) yaitu bermain relatif bebas dari aturan-aturan, bermain dilakukan dalam kehidupan yang nyata, bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dan bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak.

Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreatifitas sangat individual antar anak yang lain (Yuliani Nurani Sujiono, 2008). Jadi dapat dikatakan bahwa dengan bermain anak dapat memperoleh kesempatan mengembangkan semua potensi yang ada.

Menurut Susan Jindrich (dalam Wahyuni, 2012) beberapa pentingnya bermain bagi anak didik yaitu memampukan anak menjelajah dunianya, mengembangkan sosial dan kultur, membantu anak mengungkapkan pikiran dan perasaan, memberikan kesempatan mengalami serta memecahkan masalah dan mengembangkan keterampilan

berbahasa dan huruf, serta mengembangkan pengertian dan konsep.

Beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain pada anak usia dini (Yuliani Nurani Sujiono, 2008) motivasi, lingkungan dan perilaku anak dalam bermain.

3 . Permainan Mencetak Nilai

Penggunaan metode permainan mencetak nilai dapat meningkatkan kemampuan berhitung, maka dapat dilakukan dengan langkah kegiatan permainan bahwa anak akan melempar kantong biji sebanyak 2 kali ke kotak angka dan anak harus menghitung penjumlahan angka tepat dimana kantong biji terlempar pada kotak angka.

B. Kerangka Berpikir

Permainan adalah salah satu aktivitas menggembirakan. Permainan mencetak nilai ini termasuk kategori bermain terpimpin, dalam kegiatan bermain terpimpin anak tidak bebas, melainkan terikat pada peraturan permainan atau kegiatan tertentu. Permainan mencetak nilai dapat merangsang imajinasi anak didik untuk mngembangkan kemampuannya dalam menyelasaikan masalah, sehingga perkembangan berhitung anak dalam permainan dapat meningkat.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Negeri Pembina Kabupaten Blitar. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 18 anak, Adapun pertimbangan dilakukannya penelitian ini adalah ditemukan fakta bahwa masih kurangnya minat anak dalam kemampuan berhitung, sehingga peneliti mencoba melakukan perbaikan pembelajaran melalui permainan agar tidak membosankan saat pembelajaran. Permainan yang peneliti terapkan yaitu permainan mencetak nilai.

B. Prosedur Penelitian

Dalam PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2002) memiliki daur siklus. Dimana setiap siklusnya meliputi unsur-unsur perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*),

observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Sesudah suatu siklus selesai dilaksanakan, jika ternyata hasilnya masih belum menunjukkan adanya perbaikan maka guru merencanakan untuk membuat siklus lanjutan. Dan begitu seterusnya sampai hasil yang ditunjukkan telah mencapai peningkatan**.** Model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis melalui 3 siklus, dengan langkah-langkah penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

C. Teknik Pengumpulan Data

Data tentang kemampuan berhitung anak dikumpulkan dengan menggunakan teknik pedoman unjuk kerja data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan pedoman/lembar observasi penilaian unjuk kerja kemampuan berhitung melalui permainan mencetak nilai

D. Teknik analisis data

Prosedur analisis data dalam penelitian adalah:

1. Menghitung prosentase frekuansi perolehan tanda bintang (☆) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

2. Membandingkan ketuntasan belajar anak mulai dari pra tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II dan tindakan siklus III. Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus III ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%).

E. Jadwal Penelitian

Siklus I : 7 Pebruari 2015

Siklus II : 14 Pebruari 2015

Siklus III : 21 Pebruari 2015

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan 3 siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kabupaten Blitar. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B dengan jumlah

anak didik 18. Kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan permainan mencetak nilai.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Desain penelitian terdiri dari 3 siklus secara berulang-ulang meliputi siklus I, siklus II dan siklus III. Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Siklus I dilakukan sesuai dengan prosedur pelaksanaan penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Siklus I dilakukan pada hari sabtu tanggal 07 Pebruari 2015 dengan tema pekerjaan dan sub tema pilosi, kompetensi dasar yang dipelajari adalah meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan mencetak nilai. Pada pertemuan ini jumlah anak yang hadir 18 anak. Kriteria keberhasilan anak ditetapkan bila ketuntasan belajar anak dalam berhitung penjumlahan angka mencapai 75%.

Dalam lembar observasi unjuk kerja kemampuan berhitung anak pada siklus I diketahui perolehan nilai dari 18 anak tidak ada anak yang mendapat bintang (☆) satu, 6 anak 33,3% mendapat bintang (☆) dua, 10 anak 55,6% mendapat bintang (☆) tiga, 2 anak 11,1% mendapat bintang (☆) empat. Prosentase ketuntasan belajar anak didik menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar anak pada siklus I mencapai 66,7 %, dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan belum berhasil karena belum mencapai kriteria minimal dan akan diadakan perbaikan pada siklus II.

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Siklus I dilakukan sesuai dengan prosedur pelaksanaan penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Siklus II dilakukan pada hari sabtu tanggal 14 Pebruari 2015 dengan tema pekerjaan dan sub tema nelayan, kompetensi dasar yang dipelajari adalah meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan mencetak nilai. Pada pertemuan ini jumlah anak yang hadir 18 anak. Kriteria keberhasilan anak ditetapkan mencapai 75% dari semua anak didik.

Dalam lembar observasi unjuk kerja kemampuan berhitung anak pada siklus II diketahui perolehan nilai dari 18 anak tidak ada anak yang mendapat bintang (☆) satu, 5 anak 27,8% mendapat bintang (☆) dua, 6 anak 33,3% mendapat bintang (☆) tiga, 7 anak 38,9% mendapat bintang (☆) empat. Prosentase ketuntasan belajar anak didik menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar anak mencapai 72,2 %, dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan belum berhasil karena belum mencapai kriteria minimal dan akan diadakan perbaikan pada siklus III.

4. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Siklus I dilakukan sesuai dengan prosedur pelaksanaan penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Siklus III dilakukan pada hari sabtu tanggal 21 Pebruari 2015 dengan tema pekerjaan dan sub tema masinis, kompetensi dasar yang dipelajari adalah meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan mencetak nilai. Pada pertemuan ini jumlah anak yang hadir 18. Kriteria keberhasilan anak ditetapkan bila ketuntasan belajar anak dalam berhitung penjumlahan angka mencapai 75% dari semua anak didik.

Dalam lembar observasi penilaian unjuk kerja kemampuan berhitung anak diketahui perolehan nilai dari 18 anak tidak ada anak yang mendapat bintang (☆) satu, tidak ada yang mendapat bintang (☆) dua, 3 anak 16,7% mendapat bintang (☆) tiga, 15 anak 83,3% mendapat bintang

✪ empat, sehingga pelaksanaan siklus III ini dikatakan berhasil.

Prosentase ketuntasan belajar anak didik menunj ukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar anak mencapai 100%, dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan berhasil dengan sangat baik.

C. Pembahasan dan Penarikan Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, kemampuan berhitung melalui permainan mencetak nilai dari mulai pra tindakan, siklus I, siklus II dan siklus III mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari perbandingan perolehan nilai dan ketuntasan belajar anak mulai dari pra tindakan sampai dengan tindakan siklus III, dengan prosentase ketuntasan belajar mencapai 83,3%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan mencetak nilai dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Kabupaten Blitar, sehingga hipotesis penelitian ini dapat diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

Pelaksanaan penelitian ini tidak ada kendala, karena peneliti sudah menyiapkan bahan dan peralatan yang dibutuhkan dalam kegiatan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan berhitung anak melalui permainan mencetak nilai mulai dari pra tindakan, tindakan siklus I, siklus II, siklus III, sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

B. Saran

Saran untuk lembaga TK hendaknya lebih sering menggunakan permainan dalam proses pembelajaran karena anak usia dini cenderung lebih suka pada permainan dari pada belajar yang terstruktur dan untuk peneliti selanjutnya berharap mampu menemukan ide-ide baru dalam menciptakan permainan yang lebih menyenangkan dan anak didik tertarik.

DAFTAR PUSTAKA

Faila, Mila. 2011. *Hakikat Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. (online). tersedia: Failashofagmail.wodpress.com/2011/6/1, diunduh 21 November 2014

Irawan, Dedy. 2012. *Pentingnya Matematika Untuk Anak Usia Dini*. (online). tersedia: dedy'sBlog-Atom.com, diunduh 23 November 2014

Khomsiatin. 2011. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Buah-buahan*. Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

Montolalu, B.F.E. 2008. *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka

Nasya. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (online). tersedia: nasyatul.wodpress.com/2013/4/11, diunduh 7 Desember 2014

Puriati, Sri. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengelompokkan Benda Melalui Media Benda Konkret*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri

Richa. 2012. *Meningkatkan Berhitung Permulaan.* (online). tersedia: Skripsikupaud.blogspot.com/2012/11/6, diunduh 21 November 2014

Santoso, AM Rukky. 2001. *Mengembangkan Otak Kanan Anak-anak.* Jakarta Gramedia Pustaka Utama

Saputra, Mayke S Teja. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Grasindo

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka

Sulistiorini, Binti. *Kemampuan Calistung Anak Usia Dini*. Malang: Universitas Negeri Malang

Uukurniawati. 2012. *Perkembangan Kognitif Melalui Permainan.* Cirebon: (online). tersedia: uukurniawati.wodpress.com, diunduh 5 Oktober 2014

Kediri, 9 April 2015

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