MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-10 MELALUI METODE BERMAIN KREATIF DAN MENYENANGKAN PADA ANAK KELOMPOK B TK AL-HUDA KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014-2015

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

Oleh :

SITI AISYAH
NPM : 13.1.01.11.0179 P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2014

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

SITI AISYAH
NPM : 13.1.01.11.0179 P

Judul

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-10 MELALUI METODE BERMAIN KREATIF DAN MENYENANGKAN PADA ANAK KELOMPOK B TK AL-HUDA KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014-2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 2 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Kutjojo, M.Pd, M.Psi	Intan Prastihastari W, M.Pd, M.Psi
NIDN. 0717015501	NIDN. 0729078402

ii

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

SITI AISYAH
NPM : 13.1.01.11.0179 P

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-10 MELALUI METODE BERMAIN KREATIF DAN MENYENANGKAN PADA ANAK KELOMPOK B TK AL-HUDA KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014-2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri
Pada Tanggal : 7 Maret 2015

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd .....
2. Penguji I : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi .....
3. Penguji II : Drs. Kuntjojo, M.Pd, M.Psi .....

Mengetahui
Dekan FKIP

UNIVERSITAS NUSANTARA FKIP PGRI KEDIRI

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN: 0716046202

iii

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-10 MELALUI METODE BERMAIN KREATIF DAN MENYENANGKAN PADA ANAK KELOMPOK B TK AL-HUDA KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014-2015

SKRIPSI

SITI AISYAH

NPM : 13.1.01.11.0179 P

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Siti.aisyah@yahoo.co.id

Drs. Kuntjojo M.Pd M.Psi dan Intan Prastihastari Wijaya M.Pd M.Psi

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pengembangan pembelajaran kognitif khususnya mengenal konsep bilangan secara awal masih didominasi pada pembelajaran klasikal dengan dominasi pada peran guru.Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif terutama menghitung angka 1-10 dengan penggunaan metode bermain kreatif dan menyenangkan melalui balok angka.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah pembelajaran melalui media dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal urutan angka 1-10 pada anak didik Kelompok A TK AL-HUDA Kota Kediri.”

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan subyek penelitian anak didik Kelompok A TK AL-HUDA Kota Kediri sejumlah 15 anak di Semester II Tahun Pelajaran 2014-2015. Penelitian dilaksanakan dalam Tiga Siklus, menggunakan instrumen berupa RKH, lembar penilaian siswa, lembar observasi siswa, lembar observasi guru.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah : Ketuntasan Belajar anak pada Siklus 1 sebesar 33,33 % kemudian dilanjutkan pada Siklus II menjadi 73,33 %. Ketuntasan belajar anak tercapai pada Siklus III yaitu sebesar 93,33 %. Hasil observasi Anak berurutan dari Siklus I, II, dan III masing-masing sebesar 42,86 %, 67,85 % dan meningkat menjadi 83,71 %. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada peningkatan yang signifikan untuk metode bermain kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini,saran yang dapat disampaikan adalah penggunaan metode bermain kreatif dan menyenangkan dapat dikembangkan lagi dengan menggunakan media selain balok angka sehingga dapat diketahui pengaruhnya kepada ketuntasan anak belajar mengenal konsep bilangan dan angka. Terkait dengan hasil penelitian ini saran lain kepada guru atau pendidik adalah agar terus dapat meningkatkan kualitas penggunaan metode bermain kreatif dan menyenangkan dengan tetap memperhatikan kualitas penggunaan metode dan cara bermain yang kreatif dan menyenangkan dalam setiap pembelajaran serta langkah-langkah yang telah ditentukan.

Kata kunci : Kemampuan Berhitung, Kognitif

I. LATAR BELAKANG

Anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental, maka tepatlah dikatakan bahwa usia dini adalah usia emas *(Golden Age)* dimana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat. Pentingnya mengenyam pendidikan TK juga diperlihatkan melalui hasil penelitian terhadap anak-anak dari golongan ekonomi lemah yang diketahui kurang memperoleh rangsangan mental selama masa pra sekolah, ternyata pendidikan selama 10 tahun berikutnya tidak memberikan hasil memuaskan (Adiningsih, 2001, h. 28). Beberapa tahun belakangan ini pun banyak sekolah dasar pada saat masuk sekolah mengadakan tes psikologi dan mensyaratkan anak sudah harus bisa berhitung. Peningkatan kemampuan berhitung ditandai dengan munculnya berbagai gejala seperti : senang bertanya tentang angka dan jumlah benda dan memberikan informasi tentang suatu hal, berhitung sendiri dengan atau tanpa alat seperti boneka, mobil, mainan dan lain-lain.

Dalam perkembangan mengenalangka 1-10, pendidik sering dihadapkan dalam suatu persoalan yang berkaitan dengan hasil pembelajaran anak, yang berkaitan dengan harapan guru dimana corak pendidikan di TK menekankan pada esensi bermain bagi anak-anak dengan memberikan metode yang sebagian besar menggunakan sistem bermain sambil belajar. Materi yang diberikan pun bervariasi termasuk menjadikan anak siap belajar *(ready to learn)* yaitu siap untuk belajar tentang konsep bilangan, membaca dan menulis (Caer, 2009 : 72). Mengajarkan berhitung pada anak berarti memberi anak tersebut sebuah masa depan. Alur pemikiran tersebut tidak selalu sejalan dan tidak mudah diterapkan dalam praktek Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan di Sekolah Dasar di Indonesia. Banyak persyaratan yang diajukan pada saat masuk sekolah dasar terutama yang berkualitas dan bonafide mendorong banyak lembaga pendidikan Taman-Kanak-Kanak maupun orang tua berlomba mengajarkan berhitung, membaca, dan menulis dengan mengadopsi pola-pola pembelajaran di Sekolah Dasar. Oleh karena itu berdasarkan pengamatan dan evaluasi banyak kendala yang dialami oleh Sekolah Taman Kanak-Kanak dalam berinovasi pembelajaran . Di sekolah masih ada masalah kurangnya pemahaman kemampuan mengenal angka 1-10 dalam konsep bilangan

sehingga pada waktu pembelajaran anak merasa jenuh, bosan dan tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Faktor lain yang mempengaruhi anak dalam berhitung adalah faktor dari dalam anak tersebut maupun dari luar terutama lingkungan keluarga yang juga mempunyai andil yang besar dalam keberhasilan anak untuk mandiri dan kreatif.

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan didukung dengan media pembelajaran. Salah satu metode yang dapat memudahkan anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak usia dini adalah metode bermain kreatif dan menyenangkan. Dengan metode tersebut lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini. Dengan demikian jelas bahwa penggunaan metode bermain kreatif dan menyenangkan ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak didik. Namun demikian dalam proses pembelajaran anak masih mengalami kesulitan untuk melakukan peningkatan kemampuan berhitung awal anak secara optimal. Berdasarkan hasil penilaian didapatkan data bahwa dari 15 anak didik hanya 3 yang mendapat nilai (★★★★) 4, 4 anak mendapat nilai (★★★) 3, 5 anak menndapat nilai (★★) 2, 3 anak mendapat nilai (★) 2. Oleh karena itu dalam penilaian ini digunakan metode bermain kreatif dan menyenangkan digunakan untuk meningkatkan minat mengenalangka 1-10 pada anak didik. Penggunaan metode ini dimaksudkan agar anak didik lebih tertarik dan mampu mengungkapkan kesanggupan berhitung sederhana.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Mengembangkan Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Metode Bermain Kreatif dan Menyenangkan Pada Kelompok B TK Al-Huda Kota Kediri Tahun Pelajaran 2014-2015".

II. Prosedur Penelitian

Subjek dan Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak Kelompk B TK AL-HUDA Tahun Pelajaran 2014-2015 Kota Kediri, dengan jumlah 15 murid, terdiri dari 6 laki-laki dan 9 murid perempuan. Objek Penelitiannya adalah proses pembelajaran mengenal urutan angka 1-10 melalui bermain kreatif dan menyenangkan pada anak kelompok B TK TK AL-HUDA Tahun Pelajaran 2014-2015 Kota Kediri.

2. Setting Penelitian

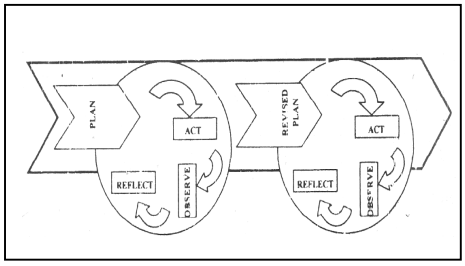
Penelitian ini dilaksanakan di TK AL-HUDA Tahun Pelajaran 2014-2015 Kota Kediri.

B. Prosedur Penelitian

Fokus tindakan penelitian ini adalah melalui permainan yang kreatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-10 pada anak didik kelompok B TK AL-HUDA Tahun Pelajaran 2014-2015 Kota Kediri. Dikatakan demikian karena didalam siklus atau putaran terdiri atas 4 komponen seperti yang dilaksanakan secara bertahap. Keempat komponen tersebut adalah : (a) Perencanaan / *planning*, (b) Tindakan / *acting*, (c) Observasi / *Observation* dan (d) Refleksi / *Reflecton*. Pelaksanaan dalam 3 siklus kegiatan.

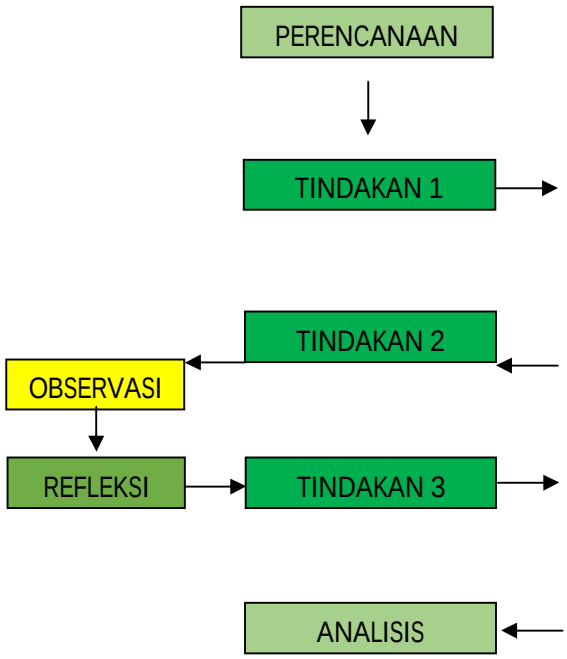
Gambar 3.1

Bagan Siklus Rancangan Model Kemmis dan Taggart



Gambar 3.2

Model Rancangan Yang Digunakan Dalam Penelitian



a. Penyusunan Rencana Tindakan

Pada tahap ini akan dipersiapkan berbagai hal yang akan digunakan dalam penelitian yaitu penyusunan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), materi pembelajaran dengan media Balok Angka 1 – 10 yang dibuat guru.

Pada tahapan ini akan dipersiapkan berbagai hal yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu :

1) Rencana Kegiatan Harian (RKH).
2) Materi Pembelajaran Mengenal konsep angka 1-10.
3) Metode Bermain dengan Balok Angka.
4) Format Penilaian Kemampuan mengenal angka 1-10.

b. Pelaksanaan Kegiatan

Rencana yang telah disusun dicobakan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dibuat yaitu proses perbaikan prestasi belajar dengan kegiatan berhitung mengenal angka 1-10.

Pada tahapan ini akan dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan dalam RKM dan RKH dengan menggunakan metode bermain mencari angka 1-10 di balok untuk meningkatkan kemampuan mengenal urutan angka 1-10 pada anak Kelompok B di TK AL-HUDA Tahun Pelajaran 2014-2015 Kota Kediri.

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru adalah :

1) Kegiatan Awal

Pada tahap ini guru mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran secara kondusif dan memberikan apersepsi dengan memberikan kegiatan pembelajaran sesuai materi.

2) Kegiatan Inti

a) Guru menjelaskan aturan dalam kegiatan pembelajaran.
b) Guru menyediakan atau menyiapkan media yaitu Balok Kubus yang dibungkus kertas warna warni dan masing-masing balok kubus ditempeli angka 1-10. Pada permainan pertama warna balok kubus hanya kuning. Pada permainan kedua guru menyiapkan balok kuning, merah dan hijau masing-masing berjumlah 10 buah.
c) Pada awal siklus guru memberikan tugas kepada anak secara perorangan untuk mengambil balok angka yang sudah dimasukkan dalam kotak kardus secara acak. Guru memberikan tugas kepada anak untuk membaca angka yang ada pada balok kubus tersebut.
d) Siklus yang ke II guru mengelompokkan anak menjadi 3 kelompok. Masing-masing anak dalam kelompok tersebut harus menyebutkan warna dan angka yang ada pada balok tersebut sebanyak 10 buah balok angka.
e) Pada siklus ke III Guru menanyakan warna balok dan menyuruh anak untuk menyusun angka 1-10 di setiap kelompok secara urut baik dari urutan yang kecil ke yang besar maupun sebaliknya sesuai perintah guru. Permainan lain menyusun balok tersebut dan menghitung jumlah balok sesuai urutan angka.

3) Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran anak bersama guru mendiskusikan kegiatan yang telah dilalui hari ini dan memberikan informasi kegiatan untuk esok. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa penutup. Hal ini dilakukan untuk semua

siklus yang dilaksanakan baik siklus pertama sampai yang terakhir.

c. Pengamatan / Pengumpulan Data Instrumen

Pengamatan ini telah dilakukan sejak awal proses yaitu dengan mengumpulkan data melalui kegiatan pembelajaran berhitung dimana guru akan mengevaluasi hasil kegiatan anak didiktentang kekurangan yang perlu diperbaiki, dibantu dengan menggunakan instrumen data yang meliputi lembar observasi maupun lembar penilaian.

b. Refleksi

Refleksi dilakukan mengkaji tindakan terhadap keberhasilan pencapaian berbagai tujuan dan perlu tidaknya di tindak lanjuti dalam rangka mencapa tujuan akhir Hasil kegiatan bermain dengan balok untuk mengenal angka 1-10 akan dinilai dan dievaluasi kembali untuk dianalisis untuk mengetahui kegagalan atau keberhasilan yang telah dialami oleh guru.

Tabel 3.1
Lembar Observasi Proses Pembelajaran

No.	Aspek yang Observasi	SB	B	K
1.	Guru menyampaikan apersepsi dan melaksanakan kegiatan sesuai rencana.			
2.	Guru menjelaskan mengenai konsep bilangan 1-10 baik nama bilangan dan angka itu sendiri			
3.	Guru menjelaskan cara melakukan permainan balok angka secara jelas.			
4.	Guru memotivasi anak dalam mengerjakan tugas mengenal bilangan 1-10 melalui permainan balok angka.			
5.	Guru membimbing anak dalam proses belajar mengajar			
6.	Guru mengadakan tanya jawab dengan anak mengenai konsep bilangan yang telah diterangkan sebelumnya.			
7.	Guru melaksanakan penilaian sesuai dengan rencana melalui observasi.			
8.	Anak mengikuti pembelajaran dengan senang dan antusias.			
9.	Anak Aktif mengikuti pembelajaran dalam kelas.			
10.	Anak memiliki inisatif dalam mengikuti pembelajaran mengenal konsep bilangan.			
11.	Anak menunjukkan kreativitas dalam pembelajaran baik perorangan maupun berkelompok.			

Keterangan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

K : Kurang

C. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data ini untuk menguji hipotesis adalah dengan tehnik deskripsi kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum

dilakukan tindakan, dengan setelah dilakukan tindakan.

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

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

Keterangan : P = Prosentase anak yang mendapat bintang tertentu

f = Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu

N = Jumlah anak keseluruhan

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

Kriteria keberhasilan tindakan adalah apabila terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus III ketuntasan belajar mencapai sekurang kurangnya 75%).

D. Rencana Jadwal Penelitian

Keseluruhan rencana pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 6 (enam) bulan berturut-turut.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Data yang diperoleh dari hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus I, siklus II dan siklus III tentang kemampuan berhitung 1-10 dapat diklasifikasikan baik dan indikator keberhasilan yang diharapkan telah memenuhi kriteria.

Tabel 4.17

Rekapitulasi Data Kriteria Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Metode Bermain Kreatif dan Menyenangkan Pada Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No.	Kriteria	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Baik	0	0	1	6,67	7	46,67	14	93,33
2	Cukup	5	33,33	10	66,67	7	46,67	1	6,67
3	Kurang Baik	10	66,67	4	26,67	1	6,67	0	0

Dari hasil data rekapitulasi pada tabel 4.17 dapat diketahui perbandingan jumlah anak yang memiliki kemampuan berhitung 1-10 melalui metode bermain kreatif dan menyenangkan dengan kriteria baik sebelum tindakan 0 anak setelah pelaksanaan siklus I meningkat menjadi 1 anak, siklus II meningkat menjadi 7 anak dan menjadi 13 anak pada siklus III.

Sedangkan Untuk kriteria cukup dapat mengenal konsep bilangan 1-10 sebelum tindakan sebanyak 5 anak pada siklus 1 menjadi 10 anak menurun menjadi 7 anak dan pada siklus ketiga menjadi 1 anak. Kriteria anak yang kurang baik dalam hal mengenal angka 1-10 melalui permainan balok angka sebelum tindakan ada 10 anak ternyata pada siklus I tinggal 4 anak dan siklus II tinggal 1 anak, bahkan pada siklus selanjutnya tidak ada anak yang bisa mengenal konsep bilangan 1-10 sesuai harapan.

Tabel 4.18

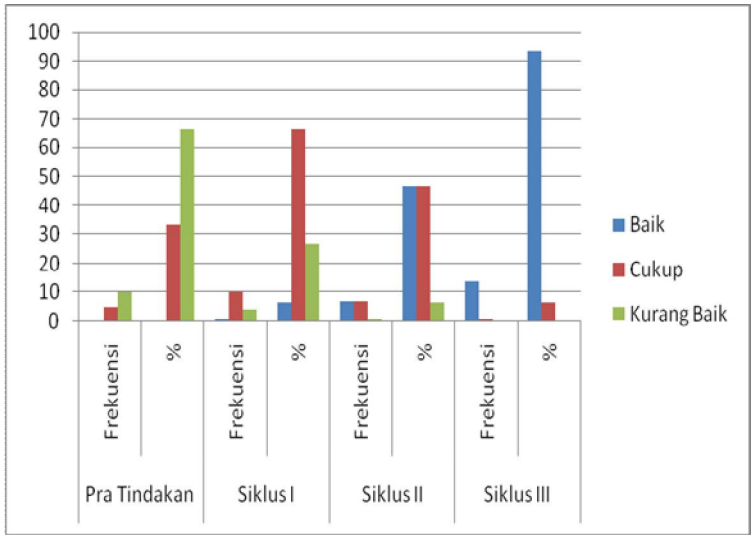
Prosentase Hasil Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Metode Bermain Kreatif dan Menyenangkan Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No.	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	*	25%	26,67 %	13,33 %	0%
2	**	50%	40%	13,33 %	0%
3	***	25%	26,67 %	33,34 %	6,67%
4	****	0%	6,67%	40%	93,33 %
Jumlah		**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Gambar 4.1

Grafik Perbandingan Persentase Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Metode Bermain Kreatif dan Menyenangkan Pada Anak Kelompok B TK Al-Huda Kota Kediri Tahun Ajaran 2014-2015

Tabel 4.19



Tabel 4.19

Perbandingan Prosentase Ketuntasan Belajar Mulai Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	Tuntas	25%	33.33%	73.33%	93.33%

2	Belum Tuntas	75%	66.67%	26.67%	6.67%
Jumlah		**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Berdasarkan tabel perolehan nilai prosentase ketuntasan belajar anak diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar anak didik dalam membaca permulaan anak sebelum Tindakan dan sesudah Tindakan Siklus I, II dan III. Berdasarkan kenyataan dan bukti di atas, data yang diperoleh selama penelitian berlangsung terlihat sebelum tindakan 25 % dari 15 anak belum meningkat 33,33 % pada siklus I kemudian 73,33% pada siklus II serta terjadi ketuntasan belajar pada siklus III sebesar 93,33%. Berdasarkan hasil observasi dapat dievaluasi bahwa langkah-langkah yang telah diprogramkan dan telah dilaksanakan mampu mencapai tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini.

Dengan demikian dalam proses belajar mengajar khususnya dengan Bermain Kreatif dan Menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok B. Sehingga Hipotesis tindakan yang berbunyi "Bermain Kreatif dan Menyenangkan Dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Pada Anak Kelompok B TK Al-Huda Kota Kediri" diterima. Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Andri Saleh. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Yrama Widya

Azhar Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran.* Jakarta : Raja Persada Grafina.

Chaer. (2009). Metode Pengembangan Kogntif, Jakarta : Erlangga

Departemen Pendidikan Nasional,(2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta.

Kusantanti, (2004),*Bermain Kreatif dan Menyenangkan,* Jakarta : PT Grasindo

Mayke. 1993, *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan di Taman Kanak-Kanak,* Jakarta : Bagian Proyek Pembinaan TK.

Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini.* Jakarta : Depdiknas.

Sujiono, Vygosty, (1990), *Metode Pengembangan Kognitif, Jakarta :* Universitas Terbuka.

Winda Gunarti, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta Universitas Terbuka.

Wahidmurni, Dr., 2008. ***Penelitian Tindakan Kelas***. Malang : UM Press.

http://www.google.com/pengertian kartu huruf.

http://www.google.com/metode kartu huruf.

http://www.google.com/teori kartu huruf.