MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI KEGIATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA SIMPAI PADA ANAK KELOMPOK A TK PKK SEMAMBUNG DESA SEMAMBUNG KECAMATAN KAYEN KIDUL KABUPATEN KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna

Memperoleh GelarSarjana Pendidikan (S.Pd.)

Program Studi Bimbingan dan Konseling

OLEH :

NUR ROHMAH

NPM: 11.1.01.11.0653

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UNP KEDIRI

2015

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

NUR ROHMAH

NPM: 11.1.01.11.0653

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI KEGIATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA SIMPAI PADA ANAK KELOMPOK A TK PKK SEMAMBUNG DESA SEMAMBUNG KECAMATAN KAYEN KIDUL KABUPATEN KEDIRI

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 2 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi	**Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.**
NIDN. 0720058503	NIDN. 0701038303

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

NUR ROHMAH

NPM: 11.1.01.11.0653

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI KEGIATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA SIMPAI PADA ANAK KELOMPOK A TK PKK SEMAMBUNG DESA SEMAMBUNG KECAMATAN KAYEN KIDUL KABUPATEN KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal : 7 Maret 2015

Dan dinyatakan telah memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : **Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.** _____
2. Penguji I : **Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.** _____
3. Pengujia II : **Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi** _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI KEGIATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA SIMPAI PADA ANAK KELOMPOK A TK PKK SEMAMBUNG DESA SEMAMBUNG KECAMATAN KAYEN KIDUL KABUPATEN KEDIRI

Nur Rohmah

11.1.01.11.0653

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

Nur.rohmah@yahoo.co.id

Hanggara B. Utomo, M.Pd, M.Psi dan Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dna pengalaman peneliti, bahwa kemampuan mengenal angka kurang maksimal yang menyebabkan perkembangan anak terganggu, yang mengakibatkan pembelajaran di dalam kelas menjadi kurang kondusif, serta kemampuan mengenal angka anak menjadi rendah.

Adapun permasalahan penelitian ini adalah : Apakah dengan melalui bermain dengan media simpai mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A di TK. PKK Semambung Desa Semambung Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri?

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak A di TK. PKK Semambung Desa Semambung Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 siklus, menggunakan kerangka pembelajaran berupa Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH), sedangkan instrument penelitiannya adalah lembar obserbasi siswa.

Hasil penelitian ini adalah melalui siklus pembelajaran dengan kegiatan bermain dengan menggunakan media simpai mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10, terbukti meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10, pada pra siklus memperoleh ketuntasan 6,7 % anak yang memenuhi criteria ketuntasan belajar, pada siklus I meningkat menjadi 13,3%, dari 15 anak yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar, pada siklus II meningkat menjadi 53,3% dari 15 anak, pada siklus III meningkat menadi 86,7 % dari 20 anak yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Kesimpulan penelitian ini adalah: Pembelajaran melalui kegiatan bermain peran dengan menggunakan media simpai dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 kelompok A di TK. PKK Semambung Desa Semambung Kecamatan Kayen Kidul meningkat.

Kata Kunci : Kemampuan anak mengenal angka 1-10, Bermain dengan media simpai.

I. LATAR BELAKANG

Kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 adalah kemampuan yang berhubungan dengan pengetahuan, sehingga dibutuhkan pemahaman konsep dan latihan untuk mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 bagi anak. Adapun upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 melalui pengetahuan dan pemahaman konsep bagi anak ialah dengan melatih anak dengan kegiatan bermain peran dengan menggunakan media simpai. Diharapkan setelah menggunakan kegiatan bermain peran dan dengan menggunak media simpai mampu merangsang kognitif bagi anak sehingga kemampuannya dapat meningkat.

Para pendidik, baik kepala sekolah maupun guru beserta staf berusaha semaksimal mungkin agar dapat memberikan layanan pendidikan yang lebih baik lagi. Kami ingin sekolahan kami lebih mengembangkan mutunya dari pada tahun-tahun kemarin.

Terdapat dalam kurikulum aspek perkembangan kognitif indikator nomor : 1) Membilang banyak benda 1 -10; 2) Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10; 3) Membilang dan menunjukkan benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10; 4) Menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10; 4). Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda; 5) Menunjukkan lambang bilangan 1-10; 6). Meniru lambang bilangan 1-10.

Mengajarkan membaca, menulis di TK dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan pengembangan pra skolastik serta berdasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan TK sebagai sebuah taman bermain. Selain hal tersebut alat peraga yang dipakai juga sangat mempengaruhi apakah guru atau orang tua mengajarkan membaca, menulis, berhitung apda anak sudah dengan metode yang benar. Bermain dengan menggunkan media simpai saya rasa sebuah media yang efektif dan relevan terhadap pengembangan bahasan dan kognitif khususnya kemampuan membaca, tulis, hitung anak Taman Kanak-Kanak.

Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan anak usia dini secara terprogram dan terencana dengan tujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian

dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar (UU No. 20 Tahun 2003).

Perkembangan berbagai aspek tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Semua aspek perlu dikembangkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini secara keseluruhan, tidak hanya terfokus pada salah satu aspek perkembangan saja. Aspek perkembangan anak yang berhubungan dengan kemampuan berfikir yaitu perkembangan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif di TK bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Lingkup perkembangan kognitif untuk anak usia empat sampai enam tahun yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 tahun 2009 (Depdiknas, 2009:9) terdiri dari "(1) pengetahuan umum dan sains, (2) konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, (3) konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf". Hasil belajar yang diharapkan dari pembelajaran kognitif di TK terdapat dalam Kurikulum.

Rendahnya kemampuan kognitif anak disebabkan banyak hal, mungkin karena media pembelajaran kurang menarik bagi anak, proses pembelajaran yang bersiffat monoton, dan lain-lain. Oleh karena itu peneliti menggunakan kegiatan bermain dengan media simpai karena kegiatan bermain dengan media simpai sangat menarik dan merupakan suatu hal yang baru bagi anak-anak TK, mereka ingin tau apa itu simpai, bagaimana cara memainkannya, digunakan untuk apa, dan lain-lain sehingga anak sangat memperhatikan ketika belajar menggunakan kegiatan bermain peran dan media simpai.

Sebelum memulai kegiatan bermain dengan menggunakan media simpai, meniat belajar anak kurang/tidak begitu memperhatikan ketika proses belajar mengajar berlangsung sehingga hasil belajar anak belum mencapai target yang kita inginkan/karang baik.

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, dengan kegiatan bermain simpai, orang tua mempunnyai peranan yang sangat penting, diharapkan orang tua berperan aktif dalam pndampingan dan

pengarahan pada anak dalam proses peningkatan kemampuan kognitif anak dengan kegiatan bermain dengan menggunakan simpai.

II. METODE

A. Subjek Dan Setting Penelitian

Penelitian ini bertempat di TK. PKK Semambung Desa Semambung Kecamatan Kayen Kidul Kab. Kediri tahun pelajaran 2014/2015 dengan sasaran anak kelompok A yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Dalam setting penelitian ini yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan melalui empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/ observasi dan refleksi pada tiap-tiap siklus, karena tindakan dilakukan melalui siklus-siklus pembelajaran. Desain penelitian ini beralur dari masalah awal, rancangan tindakan, pengamatan/observasi, pelaksanaan tindakan, refkeksi dan recana tindakan siklus berikutnya. Perencanaan adalah kegiatan perancangan untuk memecahkan masalah (Nur Ali, 2008:97).

.

B. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan Penelitian

Pada tahapan perencanaan penelitian ini kegiatan perancangan untuk memecahkan masalah (Ali, 2008: 97). Perencanaan dalam penelitian ini dibuat atas dasar: pengalaman peneliti bahwa kemampuan mengenal angka anak TK. Semambung Desa Semambung Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri, hal ini terkait penggunaan media permainan bermain dengan menggunakan media simpai. Pada tahap perencanaan ini, peneliti mempersiapkan :

a) Rencana kegiatan mingguan (RKM)
b) Rencana Rencana Kegiatan Harian (RKH)
c) Materi pembelajaran mengenal konsep bilangan angka 1-10 dengan permainan bermain dengan menggunakan media simpai

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini merupakan tahap pelaksanaan dari perencanaan yang sudah dibuat, yaitu RKM dan RKH dengan menggunakan media permainan kartu angka. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai peneliti sekaligus bertindak sebagai pengamat. Langkah-langkah pembelajaran yang perlu dilakukan adalah:

a) Guru menjelaskan aturan dalam kegiatan pembelajaran
b) Guru menyiapkan media yang digunakan.
c) Guru menunjukkan media permainan kartu angka
d) Anak memperhatikan permainan kartu angka yang ditunjukkan guru.
e) Guru memberikan bimbingan kepada anak yang membutuhkan.

3. Pengamatan Tindakan

Pengamatan dilakukan ketika proses pembelajaran terjadi bersamaan waktunya dengan pelaksanaan tindakan. Obyek yang di amati adalah peristiwa-peristiwa yang menjadi indikator keberhasilan dan ketidakberhasilan seperti yang dituangkan dalam rencana tindakan.

Oleh karena itu tahap pengamatan dalam PTK adalah seperti tahap pengumpulan data penelitian selain PTK, maka dalam tahap ini harus disiapkan data yang akan dikumpulkan, instrumen pengumpulan data yang akan dipakai, sumber data yang akan digali, dan teknik pengumpulan data yang akan dilakukan.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan menganalisis hasil pengamatan untuk menentukan keberhasilan kegiatan meluki di atas air untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak di TK. Semambung Desa Semambung Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri yang sedang dikembangkan telah berhasil memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Hal-hal yang perlu diperhatikan pda tahapan ini adalah: (a) kekurangan yang ada selama proses pembelajaran, (b) kemajuan yang telah dicapai oleh anak, (c) rencana tindakan selanjutnya.

Dalam penelitian ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, dimana guru sangat berperan sekali dalam proses penelitian tindakan kelas. Dalam hal ini, tujuan utama penelitian tindakan kelas ialah untuk meningkatkanhasil praktik-praktik pembelajaran di kelas. Jadi dalam kegiatan ini, guru terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kehadiran pihak lain dalam penelitian ini peranannya tidak dominan dan sangat kecil .

C. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik yang akan dilakukan dalam pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan baik yang berhubungan dengan studi literatur maupun data yang dihasilkan dari data empiris (berdasarkan pengalaman).

Maka untuk memperoleh data empiris peneliti menggunakan beberapa metode. , yaitu: Observasi, Dokumentasi, Lembar hasil belajar, da nteknik skoring.

D. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini mengacu pada instrument yang digunakan dalam pengumpulan data, yang lebih terfokus pada kegiatan mengembangkan mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1-10 dengan permainan bermain dengan menggunakan media simpai.

Alat yang digunakan obsevasil aktifitas guru dan anak berupa skor, adapun keterangannya sebagai berikut:

76% - 100% = baik sekali
51% - 75% = baik
26% - 50% = cukup
1% - 25% = kurang

Analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai keseluruhan yang diperoleh anak yang dinyatakan dengan menggunakan rumus dari Sujiono (2009:43) sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Hasil jawaban dalam %

f = Nilai keseluruhan yang diperoleh tiap anak

N = skor maksimal dikalikan jumlah anak

E. Rencana Jadual Penelitian

Tahap penelitian upaya peningkatan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 anak di TK. PKK Semambung Desa Semambung Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri dibagi menjadi tiga tahapan. Adapun tahap pertama persiapan, tahan kedua pelaksanaan, dan terakhir tahap penyelesaian.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

1. Pembahasan

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah dan hasil penelitian maka hasil hipotesis tindakan yang berbunyi: “melalui bermain media simpai mampu mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 di Taman Kanak-Kanak PKK Semambung Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri” diterima.

Hasil penelitian peningkatkaan kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan angka 1-10 dengan permainan simpai di Taman Kanak-Kanak PKK Semambung Desa Semambung Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini. Pada kondisi awal diperoleh gambaran kemampuan anak dalam mengenal bilangan angka 1-10, kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 tergolong sangat rendah, hal ini karena beberapa aspek, sehingga perlu menggunakan permainan media simpai di TK PKK Semambung.

Berdasarkan kondisi tersebut, kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 dengan media simpai di Taman Kanak-Kanak PKK Semambung terdapat 86,7% anak tergolong kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 anak rendah. Melihat keadaan tersebut maka peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki pembelajaran untuk mengembangkan

kognitif dalam mengenal angka 1-10 dengan metode tanya jawab dengan menggunakan permainan simpai di Taman Kanak-Kanak PKK Semambung. Pada siklus I peneliti menggunakan permainan simpai disesuaikan dengan rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian dengan tema "rekreasi" dengan sub tema "perlengkapan rekreasi" menunjukkan ketuntasan keberhasilan sebesar 13,3%.

Dari hasil siklus I, diadakan refleksi, dimana refleksi tersebut menjadi acuan untuk perbaikan pada siklus II. Pada siklus II ini peneliti menggunakan media simpai yang disesuaikan dengan rencana kegiatan minggunan dan rencana kegiatan harian dengan tema "rekreasi" dengan sub tema "macam-macam kendaraan" menunjukkan ketuntasan keberhasilan sebesar 53,3 %.

Pada siklus III peneliti melakukan kegiatan seperti pada siklus I, dan II yang disesuaikan dengan rencana kegiatan harian. Adapun tema dalam siklus III temanya adalah "rekreasi" dengan sub tema "bagian-bagian kendaraan" peran dalam siklus III ini. Dari hasil penelitian siklus III ini menunjukkan keberhasilan, dimana ketuntatasan belajar sebesar 86,7%.

2. Pengambilan Simpulan

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan kegiatan permainan kartu angka melalui penelitian tindakan kelas dengan siklus III kali di TK.PKK Semambung Desa Semambung Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri dapat dikategorikan berhasil mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal dengan metode tanya jawab anak, hipotesis tindakan yang berbunyi: "melalui permainan media simpai dengan mampu mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 di Taman Kanak-Kanak PKK Semambung Desa Semambung Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri" diterima.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2009. *Kurikulum 2006 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan RA*. Jakarta: Depdiknas.

Dimyati dan Mujiono, 1999. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Depdikbud Bekerjasama dengan Rineka Cipta.

Eliyawati, C. (2005). Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.

Munandar, U. (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.

Musfiqon. (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.

Muti'ah, 2010. *Perkembangan Kognitif Anak*, Jakarta: Rineka Cipta.

Peraturan Menteri. (2010). Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.

Rachmawati. Y. & Euis, K. (2011). Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Rohani, Ahmad, 1997. *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

S. Margono, 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, cet. 2, Jakarta: Rineka Cipta.

Sadiman, Arief, dkk, 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Pustekkom. Dikbud. dan PT. Raja Grafindo Persada.

Sadiman, Arief, dkk, 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Pustekkom. Dikbud. dan PT. Raja Grafindo Persada.

Sudrajat, Ahmad. 2011. *Media Pembelajaran PAUD*. Jakarta: Kemendiknas.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Deperteman pendidikan Nasional.