MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-10 MELALUI PERMAINAN DAKON KREATIF PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA NGASEM KECAMATAN NGASEM KABUPATEN KEDIRI

SKRIPSI

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

OLEH:

AFRIDA SRI HANDAYANI

NPM. 12.1.01.11.0072

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

Skripsi oleh :

AFRIDA SRI HANDAYANI

NPM : 12.1.11.01.0072

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-10 MELALUI PERMAINAN DAKON KREATIF PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA NGASEM KECAMATAN NGASEM KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD

FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 18 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd M.Psi	**Widi Wulansari, M.Pd**
NIDN. 0729078402	NIDN. 0724038803

Skripsi oleh :

AFRIDA SRI HANDAYANI

NPM : 12.1.11.01.0072

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-10 MELALUI PERMAINAN DAKON KREATIF PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA NGASEM KECAMATAN NGASEM KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 29 Juli 2016

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : INTAN PRASTIHASTARI WIJAYA, M.Pd M.Psi
2. Penguji I : DEMA YULIANTO, M.Psi
3. Penguji II : WIDI WULANSARI, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-10 MELALUI PERMAINAN DAKON KREATIF PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA NGASEM KECAMATAN NGASEM KABUPATEN KEDIRI

Afrida Sri Handayani
12.1.01.11.0072
FKIP – PG-PAUD
Afridasri54@Gmail.com

Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi dan Widi Wulansari, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Ngasem Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri masih sangat rendah. Anak didik kurang tertarik terhadap pembelajaran berhitung. Akibatnya masih banyak anak didik yang belum dapat berhitung 1-10. Permasalahan penelitian ini adalah Apakah penerapan permainan dakon kreatif dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A TK Dharma Wanita Ngasem?

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 melalui Permainan Dakon Kreatif. Metode dalam penelitian ini yaitu pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok A TK Dharma Wanita Ngasem Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri. Penelitian dilaksanakan dengan tiga siklus dan menggunakan instrumen berupa RKH dan RKM. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan penilaian hasil unjuk kerja dan lembar observasi proses pembelajaran.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah bahwa penerapan permainan dakon kreatif dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A di TK Dharma Wanita Ngasem Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri.

Kata Kunci

Kemampuan Berhitung 1-10, Permainan Dakon Kreatif.

I. Latar Belakang Masalah

Salah satu aspek kemampuan kognitif berdasarkan kurikulum TK 2014 adalah kemampuan berhitung, dan kemampuan berhitung tersebut bagi kelompok A yaitu kemampuan berhitung dari angka 1 sampai 10. Kemampuan ini merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika dan tahap-tahap perkembangan selanjutnya pada satuan-satuan pendidikan berikutnya.

Dalam pembelajaran permainan berhitung di taman kanak-kanak, berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-sehari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukan masa peka (kematangan untuk berhitung maka orang tua dan guru di TK harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat dipenuhi dan tersalurkan dengan sebaik baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Selain itu, anak usia TK adalah masa yang sangat strategi suntuk dikenalkan berhitung dijalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi atau rangsangan atau motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Menurut Montolalu (2008:6.1) apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam tentunya akan lebih efektif, karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Selain itu, diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang anak pelajari sesuai

dengan minat, kebutuhan kemampuanya.

Setelah peneliti melakukan pengamatan terhadap anak kelompok A di TK Dharma Wanita Ngasem Tahun Pelajaran 2015/2016 dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah dilihat dari hasil penilaian anak sehari hari pada saat pembelajaran, didapatkan data bahwa dari 20 anak hanya satu anak yang mendapatkan nilai bintang empat (★★★★), dan empat anak mendapatkan nilai bintang tiga (★★★), sedangkan sembilan anak yang mendapat nilai bintang dua (★★) dan enam anak yang mendapat nilai bintang satu (★). Kondisi anak juga pasif saat pembelajaran berlangsung. Rendahnya kemampuan tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang digunakan kurang menarik minat anak, sehingga dalam proses pembelajaran anak mudah merasa bosan dan guru hanya menggunakan media papan tulis sebagai media pembelajaran.

Mengingat banyaknya faktor yang mempengaruhi perkembangan dan besarnya dampak yang ditimbulkan apabila kemampuan berhitung tidak dikembangkan dan dikuasai anak, maka sangat perlu dilakukan tindakan. Dalam penelitian ini, pengembangan kemampuan berhitung dilakukan melalui kegiatan bermain dengan menggunakan permainan dakon kreatif, dakon kreatif adalah permainan yang berbentuk dakon disetiap lubang ada angka 1-10 dan disisi sebelah kanan dan kiri diisi kelereng dan tugas anak mengambil kelereng untuk dimasukkan dalam lubang dakon kreatif yang berisi angka sesuai dengan petunjuk guru, karena karakteristik anak sebagai pembelajar yang aktif, anak senang dan kaya dengan fantasi atau daya khayal serta anak dapat belajar dan berkembang dengan baik melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas dikelompok A TK Dharma Wanita Ngasem Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan judul "Mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 melalui permainan dakon kreatif pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Ngasem Tahun Pelajaran 2015/2016".

II. Kajian Pustaka

A. Kemampuan Kognitif Dalam Berhitung

Pengembangan kognitif merupakan dasar dari kemampuan anak untuk berpikir. Menurut Sujiono dkk (2011:15) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide belajar.

Depdiknas (2005:6) mengemukakan bahwa berhitung di Taman Kanak-kanak seharusnya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Penguasaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

B. Pengertian Kemampuan Berhitung

bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenal jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

C. Pengertian Kemampuan Berhitung

Depdiknas (2007:2) menyatakan bahwa secara umum kemampuan berhitung di TK, hanya untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung saja sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

D. Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung di TK

Metode adalah cara atau strategi kegiatan untuk menyampaikan ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia TK, sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik.

1. Metode Bermain

2. Metode Demonstrasi
3. Metode Tanya Jawab
4. Metode Karya Wisata

E. Pengertian Permainan Dakon Kreatif

Permainan dakon kreatif adalah inovasi dari permainan dakon pada umumnya. Papan permainan dakon kreatif memiliki 10 lubang kecil dan 2 lubang besar yang berada diujung kiri dan kanan. Setiap 5 lubang disisi permainan dan lubang besar dikiri dianggap milik pemain. Pemain ini pun juga hanya dimainkan oleh 2 anak.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Pra Tindakan

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	5 anak	25%
2.	Belum Tuntas	15 anak	75%
	Jumlah	20 anak	100%

Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Ngasem melalui permainan dakon kreatif pada pra tindakan masih rendah yaitu dengan rata-rata prosentase kemampuan berhitung 1-10 sebesar 25% dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

B. SIKLUS I

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	9 anak	45%
2.	Belum Tuntas	11 anak	55%
	Jumlah	20 anak	100%

Berdasarkan pada tabel 4.5 di atas diketahui bahwa hasil ketuntasan kemampuan berhitung 1-10 anak pada siklus I melalui kegiatan permainan dakon kreatif dari 20 anak didik terdapat 9 anak (45%) tuntas, sedangkan 11 anak (55%) belum tuntas.

C. SIKLUS II

NO	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	16 anak	80%
2.	Belum Tuntas	4 anak	20%
	Jumlah	20 anak	100%

Berdasarkan pada tabel 4.8 di atas diketahui bahwa hasil ketuntasan kemampuan berhitung 1-10 anak pada siklus II melalui kegiatan permainan dakon kreatif dari 20 anak didik terdapat 16 anak (80%) tuntas, sedangkan 4 anak (20%) belum tuntas.

D. SIKLUS III

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	18 anak	90%
2.	Belum Tuntas	2 anak	10%
	Jumlah	20 anak	100%

bahwa hasil ketuntasan kemampuan berhitung 1-10 anak pada

siklus III melalui kegiatan permainan dakon kreatif dari 20 anak didik terdapat 18 anak (90%) tuntas, sedangkan 2 anak (10%) belum tuntas.

Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada Siklus III telah berhasil mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 dan melampaui target keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75%.

E. PENGAMBILAN KESIMPULAN

No	Hasil Penilaian	Pra tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1.	Bintang 1	30%	35%	10%	-
2.	Bintang 2	45%	20%	20%	10%
3.	Bintang 3	20%	25%	55%	35%
4.	Bintang 4	5%	5%	25%	55%

dapat dilihat bahwa dengan dilakukannya permainan dakon kreatif dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A TK Dharma Wanita Ngasem Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri, hal ini dapat dibuktikan dengan kenaikan prosentase dari pratindakan sampai dengan Siklus III. Anak yang mendapatkan bintang tiga pada pratindakan adalah 20% mengalami peningkatan setelah diadakan tindakan, pada Siklus I menjadi 25% pada Siklus II menjadi 55% dan pada Siklus III 35 %. Begitu juga anak yang mendapatkan bintang empat pada pratindakan adalah 5% namun setelah diadakan tindakan pada Siklus I belum mengalami peningkatan. Kemudian setelah diadakan pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi 25%, dan pada Siklus III 55%. Ini berarti prestasi anak didik meningkat setelah dilakukan tindakan.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Ahiri, Jafar. 2008. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. Kendari: Unhalu Press.

Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Cony, Semiawan. 2014. Permainan Tradisional, Congklak Dakon-Dakuan, Permainan Mendidik, (Online), tersedia :

http://www.dakontasik.com/2014/04/permainan-tradisional-congklak-dakon.html (diunduh 15 Desember 2015)

Depdiknas. 2005. Kurikulum Standart Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan RA. Jakarta: Dirjen

Mamajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Depdiknas.2007. Pedoman Pembelajaran Bidang Pemgembangan Koknitif di Tanan Kanak-Kanak. Jakarta : Depdiknas.

Montolalu. 2008. Bermain dan Permainan anak. Jakarta : Universitas Terbuka.

Mufiroh, Takdiroatun. 2005. Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta : DepDikNas Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. Jakarta: DepDikNas.

Oemar Hamalik, 2006. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara

Roestiyah. 2001. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.

Sadiman, Arif S., dkk. 2008. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Slameto. 2010. Belajar dan Fungsi-Fungsi Yang Mempengaruhi. Jakarta : Rineka Cipta.

Sugandi, Achmad. 2004. Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru.

Sujiono, Yuliani Nuraini. 2011. Metode Pengembangan Kognitif. Jakrta : Universitas Terbuka.

Suratno. 2005. Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.