MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MENGGUNAKAN MEDIA ULAT ANGKA MELAUI METODE BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 1 KECAMATAN RINGINREJO KABUPATEN KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH :

FAIZ MARIA ULFA

NPM : 12.1.01.11.0074

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

Skripsi oleh :

FAIZ MARIA ULFA

NPM : 12.1.11.01.0074

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MENGGUNAKAN MEDIA ULAT ANGKA MELAUI METODE BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 1 KECAMATAN RINGINREJO KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD

FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal : 25 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Hanggara Budi Utomo, M.Pd M.Psi	**Epritha Kurniawati, M.Pd**
NIDN. 0720058503	NIDN. 0711029001

ii

Skripsi oleh :

FAIZ MARIA ULFA

NPM : 12.1.01.11.0074

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MENGGUNAKAN MEDIA ULAT ANGKA MELAUI METODE BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 1 KECAMATAN RINGINREJO KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal : 10 Agustus 2016

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd M.Psi
2. Penguji I : Drs. AGUS BUDIANTO, M.Pd
3. Penguji II : EPRITHA KURNIAWATI, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

iii

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MENGGUNAKAN MEDIA ULAT ANGKA MELAUI METODE BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 1 KECAMATAN RINGINREJO KABUPATEN KEDIRI

FAIZ MARIA ULFA
12.1.01.11.0074
FKIP – PG-PAUD
afridanichaesaria@gmail.com
Hanggara Budi Utomo, M.Pd M.Psi dan Epritha Kurniawati, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita 1 Kecamatan Ringinrejo 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 ulat angka dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A TK Dharma Wanita 1 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri ? Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 melalui Permainan Ulat Angka. Metode dalam penelitian ini yaitu pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok A TK Dharma Wanita 1 Kecamatan Ringinrejo 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 ulat angka dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A di TK Dharma Wanita 1 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, peneliti mengajukan saran kepada: 1) Guru, untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti permainan ulat angka sebagai media pembelajaran yang kreatif untuk mengembangkan kemampuan berhitung 1-10, 2) kepala sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang lebih baik dan lebih banyak dalam permainan ulat angka.

Kata Kunci Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelompok A, Media Ulat Angka

I. LATAR BELAKANG

Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini meliputi fisik-motorik, perkembangan moral (termasuk kepribadian, watak, dan akhlak), sosial-emosional, intelektual, dan bahasa secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.Dalam kaitannya dengan perkembangan potensi anak (Depdiknas, 2007).

Salah satu aspek perkembangan yang penting dalam perkembangan diri anak yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Slamet, 2005). Secara umum semakin tinggi tingkat kognitif seseorang semakin teratur cara berfikirnya. Dalam kaitan ini seorang guru seyogyanya memahami tahap-tahap perkembangan anak didiknya serta memberikan materi pelajaran dalam jumlah dan jenis yang sesuai dengan tahapan tersebut. Menyadari pentingnya pembelajaran berhitung dalam kehidupan sehari-hari, maka pengenalan angka sudah ditanamkan sejak Anak Usia Dini. Namun pada kenyataannya anak menganggap berhitung sebagai pelajaran yang sangat membosankan. Hal ini terjadi dikalangan guru dan anak karena sifat berhitung yang dinilai masih

abstrak. Hal lain yang menimbulkan kebosanan yaitu proses pembelajarannya masih terpusat pada guru (*teacher oriented)*. Untuk mengatasi kebosanan tersebut maka digunakanlah media pembelajaran konsep bilangan melalui permainan dengan harapan pembelajaran lebih menyenangkan bagi Anak Usia Dini karena dilakukan sambil bermain sehingga membantu mengembangkan dimensi kognitif anak (Depdiknas 2007)

Pada TK Dharma Wanita 1 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan pada kelompok A hasilnya masih rendah, hal ini diketahui dari buku penilaian yang dimiliki oleh guru dari siswa 20 anak yang mendapat bintang 4 sebanyak 3 anak, bintang 3 sebanyak 3 anak, bintang 2 sebanyak 8 anak dan bintang 1 sebanyak 6 anak.

II. KAJIAN TEORI

A. Pengertian Kemampuan Kognitif

Menurut Minet (dalam Yuliani N. S. dkk., 2011:4) mendefinisikan bahwa perkembangan intelektual adalah sama dengan perkembangan mental, sedangkan perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting.

Sementara itu yang dimaksud intelek adalah berpikir, sedangkan yang dimaksud dengan intelegensi ialah kemampuan kecerdasan. Pada dasarnya kedua istilah itu mempunyai arti yang sama, sebenarnya perbedaannya hanya terletak pada waktunya saja. Didalam kata berpikir terkandung perbuatan menimbang-nimbang, menguraikan, menghubung-hubungkan, sampai akhirnya mengambil keputusan, sedangkan dalam kata kecerdasan terkandung kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dengan cepat.

Menurut Cattel dan Horn (dalam Yuliani N. S. dkk., 2011:6) menyimpulkan bahwa hubungan intelegansi itu meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus seperti memecahkan persoalan, mempertimbangkan persoalan.

Intelegensi merupakan urutan fungsi-fungsi yang berkembang dengan dinamis, dimana ungsi yang lebih maju dan kompleks dalam hierarki bergantung pada kematangan fungsi yang lebih sederhana. Intelegensi merupakan gabungan dari fungsi-fungsi yang berkembang pada waktu yang berbeda (Bayley dalam Yuliani Nurani Sujiono, dkk., 2011:7).

Menurut Sujiono, dkk (2008) kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspeknya.

Kognitif adalah proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar (Yuliani, 2009) sedangkan menurut Mymawati (dalam Yuliani, 2008), kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam otak pada waktu manusia sedang berpikir atau proses pengolahan informasi.

B. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Menurut Munandar (Ahmad, 2011)

bahwa kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Dalam pa ndangan Munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta di kembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Dengan demikian kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Menurut Ahmad (2011), kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia TK A adalah sebagai berikut: membilang, menyebut urutan bilangan dari 1-20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis), membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.

C. Pengertian Media Ulat Angka

Media Ulat angka tidak terlepas dari pengertian media pendidikan. Gagne (Sadiman dkk, 2003) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (Sadiman dkk, 2003) berpendapat bahwa segala alat fisik yang dapat menyajikan peran serta merangsang siswa untuk belajar. Misalnya, buku, film, kaset, film bingkai, gambar. Hamalik (Sadiman dkk, 2003) menyatakan

bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya dan memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

D. Manfaat Ulat Angka

1. Anak antusias mengikuti pembelajaran.
2. Anak dapat membedakan warna pada setiap lingkaran.
3. Pembelajaran lebih terfokus.
4. Anak dapat mengurutkan angka 1-10.

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%

Hasil analisa perhitungan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita I Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri melalui permainan ulat angka pada pratindakan 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%

Diketahui bahwa hasil ketuntasan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak pada siklus I melalui kegiatan permainan ulat angka 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%

Diketahui bahwa hasil ketuntasan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak pada siklus II melalui kegiatan permainan ulat angka dari 20 anak didik terdapat 16 anak (80%) tuntas, sedangkan 4 anak (20%) belum tuntas.

D. PENRIKAN KESIMPULAN

No.	Tindakan	Prosentase	Kriteria ketuntasan belajar minimal 75%
1.	Pratindakan	25%	
2.	Siklus I	45%	
3.	Siklus II	80%	

Pada Siklus I prosentase ketuntasan belajar 45% ini dinyatakan belum berhasil, pada Siklus II prosentase ketuntasan belajar 80% dinyatakan berhasil. Dari prosentase ketuntasan belajar sudah sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Namun masih ada dua anak yang belum tuntas, hal ini

dikarenakan anak tersebut cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas, selain itu faktor dari ibunya yang selalu menunggu anak tersebut dikelas, sehingga timbulnya rasa kurang percaya diri dari anak tersebut dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas. Dengan demikian penelitian pada anak Kelompok A TK Dharma Wanita I Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri diakhiri melalui hipotesis dan penelitian ini diterima.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Cattel dan Horn. 2011. Bermain dan Permainan anak. Jakarta : Universitas Terbuka.

Depdiknas. 2005. Kurikulum Standart Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan RA. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

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

Hurlock. 2005. Bermain dan Permainan anak. Jakarta : Universitas Terbuka.

Minet. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

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.

Munandar. 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara.

Oemar Hamalik, 2003. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara

Piaget. 2007. Perkembangan Berfikir Anak. Jakarta : Bumi Terang.

Sofia. 2005. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.

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

Slamet. 2005. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. Kendari: Unhalu Press.

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

Sujiono. 2008. Metode Pengembangan Kognitif. Jakrta : Universitas Terbuka.

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