MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN BOWLING PINTAR DI PAUD KUSUMA MULIA SUGIHWARAS KEDIRI

ARTIKEL SKRIPSI

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

Oleh:

NUR AMINARSIH

NPM: 12.1.01.11.0100

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

NUR AMINARSIH
NPM: 12.1.01.11.0100

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN BOWLING PINTAR DI PAUD KUSUMA MULIA SUGIHWARAS KEDIRI

Telah diSetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Program Studi PG PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 25 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr.Zainal Afandi, M.Pd.	**Rosa Imani Khan, M.Psi**
NIDN.0005076906	NIDN. 0705068602

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

NUR AMINARSIH

NPM: 12.1.01.11.0100

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN BOWLING PINTAR DI PAUD KUSUMA MULIA SUGIHWARAS KEDIRI

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Program Studi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 25 Juli 2016

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Zainal Afandi, M.Pd.
2. Penguji I : Dema Yulianto, M.Psi
3. Penguji II : Rosa Imani Khan, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN BOWLING PINTAR DI PAUD KUSUMA MULIA SUGIHWARAS KEDIRI

NUR AMINARSIH
12.1.01.11.0100
FKIP-PG PAUD
amnaqueen94@gmail.com
Dr. Zainal Afandi, M. Pd. dan Rosa Imani Khan, M.Psi.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan bahwa pembelajaran IPA di Sekolah Dasar masih berpusat pada guru. Akibatnya suasana kelas menjadi monoton, pasif dan membosankan. Hal tersebut terlihat pada kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru belum maksimal.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah Pengaruh penggunaan model pembelajaran Take And Give pada kemampuan siswa mendeskripsikan pesawat sederhana, Pengaruh penggunaan model pembelajaran Direct Intruction pada kemampuan siswa mendeskripsikan pesawat sederhana, dan Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Take and Give* terhadap kemampuan mendeskripsikan pesawat sederhana pada siswa kelas V SDN Sukorame 3 Tahun Ajaran 2015/2016.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Sukorame 3. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar validasi, dan hasil belajar siswa (tes tulis).

Analisis data yang digunakan adalah statistik inferensial dengan menggunakan taraf signifikan 5%. Hasil analisis menunjukkan bahwa F hitung untuk indeks prestasi adalah 2.887 dengan probabilitas 0.002, dan nilai rata-rata kelas V-A yang menggunakan model pembelajaran Direct Intruction (69,05) $<$ 75 dan nilai kelas V-B dengan menggunakan model pembelajaran Take and Give (80,23) $>$ 75. Artinya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Take and Give* terhadap kemampuan mendeskripsikan pesawat sederhana pada siswa kelas V.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) Rerata kemampuan siswa mendeskripsikan pesawat sederhana yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) $\leq$ 75; (2) Rerata kemampuan siswa mendeskripsikan pesawat sederhana yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Take and Give $\geq$ 75; (3) Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Take and Give* terhadap kemampuan mendeskripsikan pesawat sederhana siswa kelas V SDN Sukorame 3 Tahun Ajaran 2015/2016.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Take and Give* dan Kemampuan Mendeskripsikan Pesawat Sederhana.

I. LATAR BELAKANG

Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No.20/2003 Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak didik dapat mengeksplorasikan pengalaman belajarnya melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak Sujiono dkk, (2006).

Salah satu cara belajar bagi anak didik PAUD adalah melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dengan kegiatan tersebut, akan memperoleh kesempatan untuk mempelajari hal baru dan mengembangkan berbagai keterampilan sosialnya. Anak akan merancang suatu hal baru yang berbeda, yang dapat menghasilkan kepuasan dan pada akhirnya anak akan menjadi lebih kreatif dan inovatif Syamsiatin, (2006).

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk belajar, maka orang tua dan guru harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan yang optimal (Sujiono dkk, 2006).

Pendidikan Anak Usia Dini yang baik tentunya dalam menjalani program-program kegiatan pembelajaran haruslah memperhatikan faktor bawaan dan faktor lingkungan fisik, sehingga pengembangan potensi anak dapat terstimulasi secara maksimal. Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan melaksanakan program kegiatan pembelajaran yang menunjang aspek-aspek perkembangan anak. Oleh karena itu lingkungan (termasuk di dalamnya orang tua dan guru) sangat memegang peranan penting dalam hal ini. Lingkungan harus dapat menciptakan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak (Sujiono dkk, 2006).

Masa usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena anak usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang

tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Kegiatan berhitung yang diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia dapat sesuai dengan minat, perkembangan, kebutuhan dan kemampuan. Permainan berhitung di Pendidikan Anak Usia Dini tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental dan sosial, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan (Syamsiatin, 2006).

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep-konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk pendidikan dasar. Pembelajaran matematika dasar mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, memisahkan, mengenal konsep angka serta kemampuan mengukur atau memperkirakan (Syamsiatin, 2004).

Kemampuan mengenal angka bagi anak usia dini sangatlah dibutuhkan untuk mempersiapkan anak melanjutkan pendidikan dasar. Kemampuan mengenal angka anak usia dini biasanya dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda konkret yang dapat dihitung dan diurutkan. Hal ini sesuai dengan tahapan kognitif dari Piaget, bahwa anak usia dini berada pada tahapan praoperasional (2-7 tahun). Tahap praoperasional ini ditandai oleh pembentukan konsep-konsep yang stabil, munculnya kemampuan menalar, egosentrisme mulai menguat dan kemudian melemah serta terbentuknya gagasan-gagasan yang sifatnya imaginatif.

Belajar mengenal angka sangat penting apabila diberikan sejak usia dini. Anak akan mampu merangsang serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami fenomena alam atau perubahan lingkungan di sekitarnya. Anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar ataupun yang terdapat di sekitar anak. Anak dapat memahami konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya Syamsiatin, (2006).

Berdasarkan pengamatan peneliti di PAUD Kusuma Mulia Sugihwaras tahun ajaran 2015-2016, ditemukan permasalahan pada anak dalam kemampuan mengenal angka. Anak cenderung bisa membilang saja namun dalam menunjukkan angkanya anak masih sulit. Selama ini guru hanya menggunakan media yang biasa dilihat

anak atau media yang menunjukkan angka tanpa ada tambahan tambahan gambar yang menarik untuk anak perhatikan. Rendahnya kemampuan membilang ini juga dikarenakan metode yang digunakan guru tidak mampu membangkitkan motivasi belajar anak. Guru sering menggunakan metode pemberian tugas di setiap kegiatan pembelajaran pengenalan angka. Anak hanya ditugaskan untuk mengerjakan LKA (Lembar Kegiatan Anak), sehingga pembelajaran tidak bermakna. Anak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru lalu mengerjakan LKA. Metode kegiatan pembelajaran tersebut membuat anak kurang tertarik untuk belajar mengenal angka.

Untuk itu peneliti mencoba menerapkan pembelajaran yang berpusat pada anak. Anak harus aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran pengenalan angka. Peneliti memilih Bowling Pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak. Bowling ini terbuat dari botol bekas yang disertai lambang bilangan dan diwamai agar lebih menarik. Bowling ditata sejajar kemudian anak melempat bola ke arah bowling secara bergantian. Melalui permainan Bowling Pintar ini diharapkan perhatian lebih dipusatkan, proses belajar lebih terarah, pengalaman dan kesan pembelajaran lebih melekat dalam diri anak.

Apakah pembelajaran melalui permainan Bowling Pintar ini dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak-anak di Paud Kusuma Mulia Sugihwaras Kediri tahun ajaran 2015-2016 ? Pertanyaan inilah yang akan dijawab oleh peneliti melalui penelitian ini.

II. METODE

Penelitian kelas ini dilaksanakan di PAUD Kusuma Mulia Sugihwaras yang terletak di Dusun Sugihwaras Desa Pandansari KecamatanPurwoasri Kabupaten Kediri. Subjek dalam penelitian ini adalah semua anak didik Paud Kusuma Mulia yang berjumlah 15 anak, yang terdiri dari11 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

Peneliti memilih lembaga tersebut karena peneliti merupakan salah satu pengasuh dilembaga tersebut, serta berdasarkan hasil pengamatan awal diketahui bahwa masih kurangnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-5 masih relatif rendah. Untuk itu peneliti mencoba memperbaiki dengan melakukan tindakan pembelajaran melalui perminan bowling pintar.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, terdapat peningkatan kemampaun dalam mengenal angka

dari 1-5 pada setiap siklus tindakan. Adapun hasil prosentase pada siklus I yaitu 47%, meninggat pada siklus II dengan perolehan 67% dan berakhir pada siklus III sebanyak 87%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan bowling pintar dalam pembelajaran terbukti dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka dari 1-5 pada anak-anak PAUD Kusuma Mulia Sugihwaras Kecamatan Purwoasri Kota Kediri.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas

Syamsiatin, Ariva, 2006. *Permainan Matematika di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta : Universitas Terbuka

Sujiono, Yuliani, N. 2006a. *KonsepDasarPendidikanAnakUsiaDini*. Jakarta: PT Indek.

Sujiono, Yuliani, N. 2008b. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indek.

.

Pembimbing I

Dr.Zainal Afandi, M.Pd.
NIDN.0005076906

Pembimbing II

Rosa Imani Khan, M.Psi
NIDN. 0705068602