MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI PENERAPAN PERMAINAN BERHITUNG PADA ANAK KELOMPOK B1 TK DHARMA WANITA PERSATUAN SUMBERDADAP KECAMATAN PUCANGLABAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

ARTIKEL SKRIPSI

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

OLEH :

MUJIATI
NIM. 12.1.01.11.0472

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh :

MUJIATI
NIM. 12.1.01.11.0472

Judul :

MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN BERHITUNG PADA ANAK KELOMPOK B1 TK DHARMA WANITA PERSATUAN SUMBERDADAP KECAMATAN PUCANGLABAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Peneliti Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGPAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 25 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd., M.Psi	**EPRITHA KURNIAWATI, M.Pd**
NIDN. 0720058503	**NIDN. 0711209001**

Skripsi oleh :

MUJIATI
NIM. 12.1.01.11.0472

Judul :

MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN BERHITUNG PADA ANAK KELOMPOK B1 TK DHARMA WANITA PERSATUAN SUMBERDADAP KECAMATAN PUCANGLABAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian /Sidang Skripsi
Jurusan PGPAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 9 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

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI PENERAPAN PERMAINAN BERHITUNG PADA ANAK KELOMPOK B1 TK DHARMA WANITA PERSATUAN SUMBERDADAP KECAMATAN PUCANGLABAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

MUJIATI
NPM. 12.1.01.11.0472
FKIP – Prodi PG PAUD
Dosen Pembimbing 1 : Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi.
Dosen Pembimbing 2 : Epritha Kurniawati, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi kemampuan mengenal angka pada anak-anak di TK Dharma Wanita Persatuan pada tahun ajaran 2015/2016 kurang. Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana kemampuan anak mengenal sebelum diterapkan permainan berhitung? (2) Bagaimana penerapan permainan berhitung kartu angka? (3) Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal angka setelah diterapkan permainan berhitung kartu angka?. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah 30 anak Kelompok B1 TK Dharma Wanita Persatuan Sumberdadap. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi (*chek list*). Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan apabila perhitungan persentase menunjukkan 75% anak mengalami peningkatan dalam mengenal lambang lambang bilangan. Hasil penelitian menunjukan (1) kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Sumberdadap sebelum diterapkan permainan berhitung rendah yakni 55,5% (2) Langkah-langkah kegiatan bermain kartu angka adalah guru mempersiapkan kartu angka dan mendemonstrasikannya. Anak diminta untuk bermain mengurutkan kartu angka. Guru meminta anak untuk menulis lambang bilangan 1-10, guru meminta anak menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya pada kartu angka dan berikutnya anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda (stik es krim, dan kelereng) sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka (3) Melalui kegiatan bermain kartu angka kemampaun anak dalam mengenal angka dapat ditingkatkan dari persentase 55,55% pada pra tindakan meningkat menjadi 90,5%% setelah adanya tindakan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui penerapan permainan berhitung dapat meningkatkan kemampauan mengenal angka pada anak kelompok B1 TK Dharma wanita Persatuan Sumberdadap Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung tahun 2015/2016

Kata kunci : mengenal angka, bermain, kartu angka, berhitung.

I. LATAR BELAKANG

Pengembangan kemampuan mengenal angka pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan, bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macama alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak permasalahan pada ketidakmampuan anak dalam hal mengenal angka. Dari pengamatan yang kami lakukan beberapa penyebab adalah proses pembelajaran dikelas belum berjalan secara optimal, anak kurang tertarik dengan media yang disediakan guru, minat anak untuk mengikuti pembelajaran masih lemah.

Sebagaimana yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan pada tahun ajaran 2015/2016. Kemampuan mengenal angka pada anak-anak di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan pada tahun ajaran 2015/2016 terhitung kurang. Hal ini bisa diketahui dengan jumlah murid di sebanyak 50 siswa, terdiri dari kelompok B1 sebanyak 30 anak. Dari 30 anak kelompok B1, sebagian besar dari mereka dalam hal pengenalan angka masih kurang.

Mengingat efek penting dari materi pengembangan kemampuan mengenal angka sejak dini, maka dari itu, sangat perlu kiranya diberikan rangsangan, dorongan dan dukungan berapa program pembelajaran yang terencana, bermanfaat dan menyenangkan sehingga pembelajaran di kelas bisa berjalan optimal. Di sinilah peran guru sangat diperlukan, untuk itu sebagai guru TK harus dapat mengembangkan dan mengaktualisasikan pengembangan pembelajaran kemampuan mengenal angka di sekolah sesuai dengan kreativitasnya, sejauh tidak bertentangan dengan prinsip dan asas pembelajaran di TK.

Mengarah pada alternatif pemecahan permasalahan yang ada pada anak yaitu meningkatkan kemampuan mengenal angka, menuntut guru TK untuk mampu mengelola proses pembelajaran dengan menerapkan permainan mengenal angka. Model pembelajaran yang menggunakan teknik permainan akan membantu memudahkan mereka untuk mempelajari sesuatu tanpa merasa sedang belajar. Dengan demikian, teknik permainan dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek khusus, termasuk dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak. Salah satu contoh permainan yang akan digunakan sebagai bahan kajian analisis penelitian, terkait dengan rendahnya kemampuan berhitung pada anak kelompok B, yakni dengan permainan mengenal angka kartu angka,

Dalam permainan menjepit kartu angka kelengkapan yang diperlukan antara lain jepitan pakaian, tali untuk jemuran dari benang nilon sifatnya halus dan tidak berbahaya jika disentuh oleh anak, tiang terbuat dari kayu yang diatur seperti jemuran pakain dalam ukuran kecil. Kartu angka terbuat dari kertas karton, kartu gambar terbuat dari kertas karton dengan berbagai bentuk, warna.

Prosedur permainan menjepit kartu angka diantaranya mempersiapkan peralatan yang diperlukan, melakukan setting tempat supaya nyaman dan membuat anak bebas bergerak. Melakukan permainan kartu angka yang pelaksanaanya seperti menjemur pakaian dengan langkah- langkah: anak bebas memilih angka yang diinginkan, anak menjepitnya di atas tali jemuran, anak mencari kartu angka yang sesuai dengan kartu gambar untuk dipasangkan dengan kartu gambar yang sudah dijepit dan dijepit di depan angka pilihan sambil diucapkan. Setelah terpasang anak membaca angka yang sudah terjemur.

Penerapan permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pelajaran Sekolah Dasar seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk, alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Selain itu permainan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak. Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti menyimpulkan perlu diadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Pengenalan Angka Melalui Penerapan Permainan Berhitung Pada Anak Kelompok B1 TK Dharma Wanita Persatuan Sumberdadap Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung Tahun 2015/2016.

II. METODE

A. Prosedur Penelitian

PTK ini dilakukan secara kolaboratif artinya penelitian ini dilaksanakan atas kerjasama antara peneliti dengan guru kelas. Akbar Sa'dun (2010) menjelaskan bahwa model PTK kolaboratif, yaitu seorang peneliti melakukan kolaborasi dengan seorang kolaborator. Menurut Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi (2007) salah satu ciri khas PTK adalah kolaborasi (kerja sama) antara praktisi (guru, kepala sekolah, siswa, dan lain-lain) dan peneliti dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, serta pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan *(action).*

Penelitian ini menunjuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggart (dalam Kusumah & Ditagama, 2011). Dalam proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart menggunakan sistem spiral, yang setiap Siklusnya terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

B. Teknik Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif yaitu memaparkan hasil penelitian yang dilakukan

yaitu hasil dari pengamatan kemampuan anak mengenal angka 1-10. Penghitungan data kuantitatif adalah dengan menghitung hasil akhir perkembangan mengenal angka anak setiap siklus berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Sehingga dapat diketahui persentase kemampuan anak mengenal angka 1-10. Hasil yang diperoleh dalam perhitungan kuantitatif kemudian dideskripsikan secara naratif.

Analisis data dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil lembar observasi mengenai hasil pembelajaran mengenal angka melalui metode bermain kartu angka bergambar. Analisis dilakukan pada setiap siklus dengan teknik deskriptif persentase. Berikut ini rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik deskriptif persentase (Anas Sudijono, 2010):

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

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ada dua yaitu:

1. Kemampuan anak mengenal konsep bilangan 1-10
2. Kemampuan anak mengenal angka 1-10.
3. Kemampuan anak menghubungkan benda dengan angka 1-10

Apabila ada peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak, di mana dari hasil persentase yang diperoleh menunjukan bahwa ada 75% anak mampu mengenal angka 1-10 dengan baik, maka dapat dikatakan terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak B1 TK Dharma Wanita Persatuan Sumberdadap Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung Tahun 2015/2016.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak. Karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya dijenjang pendidikan (formal) berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi pada tahap Pra Tindakan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok, B1 Dharma Wanita Persatuan Sumberdadap masih rendah. Sebab kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan sebagian besar menggunakan LKA, buku tulis, dan papan tulis. Masih terbatas dan kurang bervarisinya dalam penggunaaan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung membuat anak menjadi bosan dan kurang fokus ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Bertumpu pada hal tersebut, kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang menyenangkan dan dapat menarik minat anak dalam kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu

angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok B1 Dharma Wanita Persatuan Sumberdadap, Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase pada tahap Pra Tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas..

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian pada Siklus I terlihat anak tertarik dalam mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan. Sebab pembelajaran tersebut melalui kegiatan bermain kartu angka yang menyenangkan dan merangsang anak untuk terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan itu. Namun, dalam pelaksanaan tindakan Siklus I suasana kelas masih kurang kondusif dan sebagian anak belum fokus ketika mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka. Hal ini disebabkan hanya dua anak yang maju bergantian ke depan kelas.

Pada Siklus II anak sudah lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan. Sebab pembelajaran tersebut terasa menyenangkan dan merangsang anak untuk terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan itu. Namun, dalam pelaksanaan tindakan Siklus II suasana kelas masih kurang kondusif dan sebagian anak belum fokus ketika mengikuti pembelajaran.

Pada siklus III anak menjadi semakin antusias, terlibat aktif, dan focus dalam mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka, serta suasana kelas sudah semakin kondusif. Hal itu dikarenakan kegiatan bermain kartu angka dilakukan secara bersama-sama oleh semua anak. Selain itu, peneliti juga menyiapkan papan reward. Papan reward tersebut dapat dijadikan sebagai tambahan motivasi bagi setiap anak dalam menyelesaikan semua kegiatan. Anak yang dapat menyelesaikan kegiatan dengan baik akan mendapat reward stick di papan reward yang telah bertuliskan nama mereka. Jadi, bagi anak yang antusias dan semangat dalam menyelesaikan semua kegiatan maka reward stick mereka akan bertambah banyak. Tetapi, bagi anak yang tidak menyelesaikan kegiatan tidak akan mendapatkan reward stick.

Alat bermain atau alat permainan edukatif (APE) yang digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan adalah kartu angka. Kartu angka merupakan alat bermain yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dan bertujuan untuk mempermudah anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Pendapat tersebut sesuai yang dinyatakan dalam Departemen Pendidikan Nasional (2006) bahwa alat bermain/peraga adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan

kegiatan belajar-mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan TK dapat dicapai.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Akbar Sa'dun. (2010). *PTK Filosofi, Metodologi, Implementasi*. Yogyakarta: CV Cipta Media.

Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press

Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Modul Pembuatan dan PenggunaanAPE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 tahun*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.

Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.

Feldman, R.S. (2012). *Pengantar Psikologi: Understanding Psychology* edisi 10. Jakarta: Salemba Humanika.

Hamalik, Oemar. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hapidin. (2004). *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Hibama S. Rahman (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Galah.

Hurlock, E. (2007). *Perkembangan Anak Jilid I*. Edisi Keenam. Jakart: Erlangga.

Kartono, Kartini. (1995). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*: Bandung: Mandar Maju.

Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Hikayat Publising

Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.