MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN BAK PASIR BERANGKA PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN A PAUD THE MOSLEM OF DAYCARE SAHABAT BUNDA KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015-2016

SKRIPSI

DiajukanUntukMemenuhiSebagianSyaratGuna
MemperolehGelarSaranaPendidikan (S.Pd)
PadaJurusan PG PAUD

Oleh :

DIELLA NOVITTA
NPM: 12.1.01.11.0478

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

Skripsi oleh:

Skripsi oleh:

DIELLA NOVITTA

NPM: 12.1.01.11.0478

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN BAK PASIR BERANGKA PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN A PAUD THE MOSLEM OF DAYCARE SAHABAT BUNDA KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015-2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 30 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Agus Budianto, M.Pd	**Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn**
NIDN. 0022086508	NIDN. 0719128803

Skripsi oleh:

DIELLA NOVITTA

NPM: 12.1.01.11.0478

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN BAK PASIR BERANGKA PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN A PAUD THE MOSLEM OF DAYCARE SAHABAT BUNDA KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015-2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri\

Pada tanggal : 8 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Agus Budianto, M.Pd ( )
2. Penguji I : Intan Prastihastari Wijaya, M. Pd, M. Psi ( )
3. Penguji II : Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn ( )

Mengetahui

Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd

NIDN. 0716046202

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN BAK PASIR BERANGKA PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN A PAUD THE MOSLEM OF DAYCARE SAHABAT BUNDA KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015-2016

DIELLA NOVITTA
NPM: 12.1.01.11.0478
FakultasKeguruan Dan IlmuPendidikan (Fkip)
Drs. AgusBudianto, M.Pd[1]AyuTitisRukmana Sari, M.Sa[2]
Universitas PGRI Kediri

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Rendahnya kemampuan mengenal angka pada anak kelompok bermain A. (2) Rendahnya kreativitas guru dalam melakukan kegiatan mengenal angka pada anak kelompok bermain A. (3) perlunya media kreatif yaitu bak pasir berangka untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok bermain A.

Penelitian ini menggunakanpendekatan Penelitian. Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak kelompok bermain A PAUD The Moslem of Daycare Sahabat Bunda Kabupaten Tulungagung semester II Tahun Pelajaran 2015 — 2016. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus menggunakan instrument Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), lembar observasi aktivitas anak, lembar observasi aktivitas guru.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) kegiatan mengenal angka dengan menggunakan media permainan bak pasir berangka memiliki dampak positif dengan meningkatnya kemampuan mengenal angka I — 10 pada anak kelompok bermain A PAUD The Moslem of Daycare Sahabat Bunda Kabupaten Tulungagung. (2) Permainan bak pasir berangka menunjukkan peningkatan kreatifitas pembelajaran mengenal angka.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Kegiatan pembelajaran mengenal angka tidak selalu dilakukan di dalam kelas melainkan bisa dilakukana di luar kelas dengan suasana belajar yang mengasyikkan. (2) Bagi kepala sekolah dalam penyusunan program pembelajaran media permainan bak pasir berangka dapat dijadikan media peningkatan pengembangan kognitif anak didik. (3) Bagi guru media permainan bak pasir berangka dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak didik.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok bermain A PAUD The Moslem of Daycare Sahabat Bunda melalui permainan bak pasir berangka.

Kata kunci: permainan bak pasir berangka, kemampuan mengenal angka I - 10

PENDAHULUAN

A. LatarBelakangMasalah

Anak Kelompok Bermain A PAUD The Moslem of Daycare Sahabat Bunda Kabupaten Tulungagung sebagian besar kurang tertarik dengan pembelajaran bidang kognitif. Anak selalu ramai sendiri, gaduh tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini karena situasi pembelajaran yang kurang menyenangkan. Pembelajaran setiap hari menggunakan buku paket, dan guru dalam menyampaikan pembelajaran tidak menggunakan media sehingga anak menjadi bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran bidang pengembangan kognitif.

Selain itu proses pembelajaran yang terjadi saat ini masih menggunakan metode ceramah sehingga anak hanya berada dalamruangan tanpa menikmati lingkungan sekitar sebagai sarana belajar berpikir mereka. Menulis, menggambar, berhitung, membaca adalah sebuah rutinitas yang dilaksanakan didalam. kelas. Sehingga anak jenuh dengan pembelajaran yang terjadi sekarang yang berakibat anak tidak aktif dalam berpikimya dan tidak mempunyai sifat berpikir kritis pada diri anak.

B. IdentifkasiMasalah

Adapun identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan mengenal angka pada anak KelompokBermain A.
2. Rendahnya kreativitas guru dalam melakukan kegiatan mengenal angka pada. Anak Kelompok Bermain A.
3. Perlunya penggunaan media kreatif yaitu Bak pasir berangka untuk mengembangkan kemampuan mengenal. angka. 1-10 pada anak kelompok bermain A PAUD The Moslem of Daycare Sahabat Bunda KabupatenTulungagung Tahun Pelajaran 2015-2016.

C. PerumusanMasalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

"Apakah permainan bak pasir berangka dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok bennain A PAUD The Moslem of Daycare Sahabat Bunda Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2015-2016?"

D. TujuanPenelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui efektifitas permainan bak pasir berangka dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok bermain A PAUD The Moslem of Daycare Sahabat Bunda Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2015-2016.

E. ManfaatPenelitian

1. SecaraTeoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 dengan permainan bak pasir berangka terhadap perkembangan kognitif

dalam proses belajar mengajar di PAUD.

2. Bagi Kepala Sekolah
   Sebagai salah satu bahan masukan dan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan pengembangan pembelajaran.
3. Bagi Guru
   Dapat digunakan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam pemanfaatan media atau alat peraga pembelajaran yang tepat.
4. Bagi Anak Didik
   Permainan bak pasir berangka ini dapat dijadikan salah satu permainan yang disenangi anak dan dapat menarik minat anak.

F. HipotesisTindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah :

1. Permainan bak pasir berangka dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok bermain A PAUD The Moslem of Daycare Sahabat Bunda Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2015-2016.
2. Permainan bak pasir berangka dapat memotivasi anak dalam kegiatan belajarar untuk mengenal angka 1-10.
3. Permainan bak pasir berangka dapat menumbuhkan suasana yang menyenangkan hati anak dalam kegiatan belajar mengenal angka 1-10.

KAJIAN PUSTAKA

A. KajianTeori

Piaget (1896-1980) menyatakan :bahwaanakakanmembangunduniakognitif merekasendiri. Karenaanakmampumengolahinformasi yang diterima untuk mengembangkan gagasan baru, tidak hanya sekedar menerima informasi dari lingkungan.

Pengembangan kognitif adalah ilmu tentang berpikir dan bernalar tentang bagaiman acara memperoleh kesimpulan-kesimpulan yang tepat dari berbagai keadaan, ilmu tentang bilangan dan ruang, ilmu yang mempelajari tentang pola, bentuk, struktur dan yang pasti matematika atau kognitif adalah aktivitas manusia. AniIsmayani, (2010).

B. KajianPenelitianTerdahulu

Salah satu tulisan hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian penulis yaitu penelitian yang mengangkat permasalahan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini (PAUD) yang dilakukan oleh Yully Kartika Sari (2013) dalam skripsinya" Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-20 Menggunakan Media Kartu Bilangan Pada. Anak Kelompok Bermain B TK Dharma Wanita I Jepun Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2012-2013".Yully menggunakan penelitian berbentuk PTK. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan 3 siklus yaitu siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Penggunaan media kartu bilangan ini dipilih supaya anak lebih menerima, mengerti, memahami serta menumbuhkan kesan bahwa mengenal lambing bilangan

dengan bermain kartu bilangan anak-anak bisa belajar dengan senang sehingga kegiatan belajar bisa mencapai hasil yang maksimal. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dari siklus 1 kesiklus 2 sebesar 34,5% (hasil pengurangan siklus 2 ,40% dikurangi siklus 1 sebesar 60,9%) dan meningkat sebesar 3,5% padasiklus 3 (hasilpengurangansiklus 3 sebesar 98,9% dikurangisiklus 2 sebesar 95,40%). Dan hasil di atas dapat disimpulkandengan menggunakan kartu bilangan sudah menunjukkan peningkatan pemahaman anak tentang konseplambang bilangan 1-10 melalui benda (kartubilangan).

C. KerangkaBerfikir

Anak usia dini pada kelompok bermain A PAUD The Moslem of Daycare Sahabat Bunda masih susah untuk diajak belajar terutama pembelajaran kognitif yaitu kegiatan mengenal angka 1-10, anak usia dini lebih senang bermain daripada belajar. Hal ini disebabkan pembelajaran yang monoton yang terpaku pada buku paket dan pembelajaran di dalam kelas, dan guru kurang kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) yang bertujuan untuk menjadikan pembelajaran efektif dan menyenangkan sesuai dengan harapan guru. Diperlukan media pembelajaran berupa permainan bak pasir berangka.

METODE PENELITIAN

A. Subyekdan Setting Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok bermain A pada PAUD The Moslem of Daycare Sahabat Bunda KabupatenTulungagung Tahun Pelajaran 2015-2016 dengan jumlah anak 15 anak yang terdir idari 10 anak laki-laki 5 anak perempuan.

Obyek penelitian ini adalah penggunaan media atau alat peraga berupa bak pasir berangka. Melalui bak pasir berangka diharapkan anak lebih mudah dalam mengenal bentuk angka 1-10.

B. ProsedurPenelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur Penelitian tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada rancangan model Kemmisdan Taggart (1988) dengan 3 siklusdan 4tahapan, yaitu :

1. Penyusunanrencanatindakan
2. Pelaksanaantindakan
3. Pengamatan
4. Refleksi

C. TeknikdanInstrumenpengumpulan Data

1. Jenis data yang dibutuhkan
   a. Data tentang kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1-10 anak kelompok bermain A PAUD The Moslem of Daycare Sahabat Bunda Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2015-2016.
   b. Data tentang proses belajar mengajar dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui permainan bak pasir berangka.
2. Teknik dan instrument yang digunakan
   a. Persiapan rencana kegiatan mingguan (RKM)

b. Persiapan rencana kegiatan harian (RKH)
c. Buku alat penilaian
d. Buku bantu penilaian
e. Buku rangkuman

D. TeknikAnalisis Data

Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghitung distribusi frekuensi perolehan tanda bintang dengan menggunakan rumus sebagaiberikut:

$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

Keterangan :
P = prosentase anak yang memperoleh bintang tertentu
f = jumlah anak yang memperoleh bintang tertentu
N= jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang3 dan 4) antara pra tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II dan tindakan siklus III.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. GambaranSelintas Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PAUD The Moslem of Daycare Sahabat Bunch Jepun Kabupaten Tulungagung pada anak kelompok bermain A yang beralamatkan di JI. Mayor Sujadi 103 B Tulungagung. Penelitian dilaksanakan pada semester II Tahun Pelajaran 2015 – 2016 dimana pada anak kelompok bermain A dengan jumlah siswa 15 yang terdiri dari 10 anak laki-laki 5 anak perempuan masih mengalami kesull.tan dalam proses pembelajaran pengembangan kognitif terutama dalam mengenal angka 1 – 10.

B. PembahasandanPengambilanKesimpulan

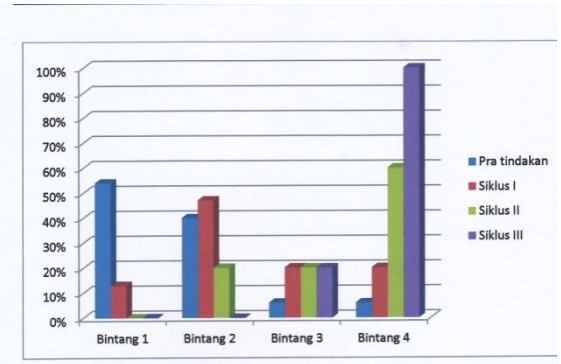
Guna mengetahui tingkat keberhasilan suatu program atau kegiatan, maka diperlukan evaluasi yang memiliki peranan yang sangat penting agar dapat menentukan tindak lanjut masalah yang dihadapi. Berdasarkan paparan data dan pembahasan yang dilakukan di depan , maka dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media permainan bak pasir berangka memiliki dampak positif dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka 1— 10.

Hal tersebut dapat diketahui dari perolehan nilai anak dalam tindakan pembelajaran yakni pra tindakan 6%, siklus I 40%, siklus 1180% dan siklus 111 100% terjadi peningkatan prestasi anak, dalam ketuntasan belajar secara individu maupun kelompok. Selain itu juga adanya kenaikan kualitas pembelajaran dikelas, baik dari segi kualitas guru maupun kualitas baelajar anak.

Berkaitan dengan adanya peningkatan pada anak kelompok bermain A PAUD The Moslem of Daycare Sahabat Bunda Kabupaten Tulungagung dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Rekapitulasi Ketuntasan Kelas

No.	Tahapan	Aspek yang diteliti				Ketuntasan kelas
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	
1.	Pra Tindakan	54%	40%	6%	0%	6%
2.	Siklus I	13%	47%	20%	20%	40%
3.	Siklus II	0%	20%	20%	60%	80%
4.	Siklus III	0%	0%	20%	80%	100%



Grafik 4.1 Grafik Penelitian Keseluruhan

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan Latar belakang, identifikasi masalah dan hipotesis tindakan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Kegiatan mengenal angka dengan menggunakan media permainan bak pasir berangka memiliki dampak positif dengan meningkatnya kemampuan mengenal angka 1 - 10 pada anak kelompok bermain A PAUD The Moslem of Daycare Sahabat Bunda Kabupaten Tulungagung".

Penerapan pembelajaran mengenal angka dengan media permainan bak pasir berangka menunjukkan peningkatan kreatifitas pembelajaran mengenal angka yang menyatakan bahwa anak didik tertarik dan berminat dengan kegiatan mengenal angka dengan media permainan bak pasir berangka.

B. Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya agar dalam penelitian tidak selalu dilakukan di dalam kelas melainkan bisa dilakukan di luar kelas supaya suasana belajar lebih santai dan menyenangkan serta tidak membosankan anak didik dalam kegiatan belajar.
2. Bagi kepala sekolah dalam penyusunan program pembelajaran media permainan bak pasir berangka ini dapat dijadikan media peningkatan pengembangan kognitif anakdidik.
3. Bagi guru media permainan bak pasir berangka ini dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal angka anak didik dengan menggunakan media yang sederhana dan menarik Berta tidak monoton dilakukan di dalam kelas melainkan pembelajaran bisa dilakukan di luar kelas dengan suasana yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. 2007. Instrumen-instrumen Penelitian. Jakarta: Aksara

Ahmad, Abdul Karim H. 2007. Media Pembelajaran. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Bell Gredler, Margaret. 1991. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Ditjen Diknas. 2011. Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Ditjen Penelitian (Suprijono)

Jalal Sabab. 2013. Definisi Bermain dan Pentingnya Bermain Bagi Anak, (online),

http://deny.student.umm.ac.id/manfaat-aktivitas-bermainterhadap-Perkembangan-psikologis-anak-usia-dinI diakses 23 Januari 2015

Martinis Yasmin, Dr, H.M.Pd.2013.

Panduan PAUD. Jakarta: Gaung PersadaPress Group

Mulyasa. 2012. Manajemen PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya

Rini. 2009. Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka

Su . iono. 2009. Metode Pengembangan. Jakarta: Universitas Terbuka