MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MENGGUNAKAN MEDIA ROLLING SMART PADA ANAK KELOMPOK A TK PLUS RAHMAT KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

SKRIPSI

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

Oleh :

KRISNAWATI

NPM : 13.1.01.11.0536 P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

KRISNAWATI
NIM: 12.1.01.11.0536 P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MENGGUNAKAN MEDIA ROLLING SMART PADA ANAK KELOMPOK A TK PLUS RAHMAT KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PG PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 18 Januari 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Kuntjojo, M.Pd, M.Psi	**Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.PSi**
NIDN. 0717015501	NIDN. 0720058503

ii

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

KRISNAWATI
NIM: 12.1.01.11.0536 P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MENGGUNAKAN MEDIA ROLLING SMART PADA ANAK KELOMPOK A TK PLUS RAHMAT KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PG PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal: 10 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Drs. Kuntjojo, M.Pd, M.Psi
3. Penguji II : Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd
NIDN.0718046202

iii

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MENGGUNAKAN MEDIA ROLLING SMART PADA ANAK KELOMPOK A TK PLUS RAHMAT KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Krisnawati
13.1.01.11.0536 P
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Krisnawati.unp@yahoo.co.id
Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi dan Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kegiatan guru ynag belum menggunakan media yang menarik dan hanya menggunakan papan tulis. Akibatnya anak kurang tertarik dalam mengikuti KBM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan rolling smart dapat meningkatkan kemampuan berhitung di kelompok A TK Plus Rahmat Kediri Tahun 2014/2015. Permasalahan penelitian ini adalah apakah melalui permainan rolling smart dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A di TK Plus Rahmat Kelurahan Banjaran Kota Kediri? Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media rolling smart mampu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A di TK Plus Rahmat Kota Kediri. Hasil dan ketuntasan siswa dapat dilihat pada persentase siklus I yang mencapai 58 %, siklus II mencapai 66,67% dan siklus III yang mencapai 95,83%. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah pembelajaran melalui permainan rolling smart dapat dibuktikan kebenarannya untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A di TK Plus Rahmat Kelurahan Banjaran Kota Kediri.

Kata Kunci: berhitung, media rolling smart

I. LATAR BELAKANG

Dalam UU No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa pendidikan 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 yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara professional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat (Heinich *et. Al*., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim, 1997 Ibrahim

et. Al., 2001). Dalam era perkembangan iptek yang begitu pesat, profesionali Dalam UU No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa pendidikan 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 yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara professional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat (Heinich *et. Al*., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim, 1997 Ibrahim *et. Al*., 2001). Dalam era perkembangan iptek yang begitu pesat, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, metode, media, system penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa belajar.

Usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur Matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu anak yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulus atau rangsangan atau motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannnya. Namun pada kenyataannya kemampuan anak dalam berhitung masih kurang. Anak masih mengalami kesulitan dalam memasangkan benda dengan lambang bilangan yang melambangkannya disebabkan media kurang menarik dan hanya menggunakan papan tulis serta buku LKS. Hal ini sesuai dengan data hasil penilaian melalui observasi dan hasil karya anak kelompok A di TK Plus Rahmat Kediri Kelurahan Banjaran Kota Kediri.

Pada umumnya anak kurang tertarik terhadap kegiatan berhitung, anak cenderung pasif dalam kegiatan berhitung sehingga anak sulit menerima pembelajaran dari guru. Guru belum menggunakan media pembelajaran karena media yang digunakan hanya monoton dari papan tulis, anak tidak diajak bermain dan hanya mendengarkan erita dari guru. Oleh karena itu kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai permainan tentunya akan lebih efektif, karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja untuk anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila ia mempelajari sesuai minat,

kebutuhan dan kemampuannya *(Majalah Anak Usia Dini, Tahun 2007).*

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelompok A TK Plus Rahmat Kediri Kelurahan Banjaran Kota Kediri Kabupaten Kediri, guru kurang maksimal dalam pembelajaran berhitung dan hanya menggunakan buku panduan dan papan tulis. Akibat guru tidak maksimal, kemampuan berhitung anak rendah yang ditunjukkan dengan perilaku ketidakmampuan anak atau ketepatan anak dalam menghitung jumlah benda yakni tidak sesuai antara jumlah benda dengan bilangan atau jumlah benda dengan yang diucapkan.

Menyikapi hal tersebut maka sudah menjadi tugas guru untuk menyajikan kegiatan pembelajaran menjadi sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan menantang bagi anak didik. Permainan rolling smart dirasa sangat tepat untuk digunakan dalam proses mengajar. Permainan disertai dengan media rolling smart akan membuat anak lebih senang, mudah mengerti materi yang akan disampaikan dan dapat menimbulkan rasa suka serta kegembiraan pada diri anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Penerapan permainan rolling smart dalam menyampaikan materi akan lebih mudah diterima oleh anak disamping menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Rolling Smart pada Anak Kelompok A di TK Plus Rahmat Kediri Kelurahan Banjaran Kota Kediri Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015.sme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, metode, media, system penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa belajar.

Usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur Matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu anak yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulus atau rangsangan atau motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannnya. Namun pada kenyataannya kemampuan anak dalam berhitung masih kurang. Anak masih mengalami kesulitan dalam memasangkan benda dengan lambang

bilangan yang melambangkannya disebabkan media kurang menarik dan hanya menggunakan papan tulis serta buku LKS. Hal ini sesuai dengan data hasil penilaian melalui observasi dan hasil karya anak kelompok A di TK Plus Rahmat Kediri Kelurahan Banjaran Kota Kediri.

Pada umumnya anak kurang tertarik terhadap kegiatan berhitung, anak cenderung pasif dalam kegiatan berhitung sehingga anak sulit menerima pembelajaran dari guru. Guru belum menggunakan media pembelajaran karena media yang digunakan hanya monoton dari papan tulis, anak tidak diajak bermain dan hanya mendengarkan erita dari guru. Oleh karena itu kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai permainan tentunya akan lebih efektif, karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja untuk anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila ia mempelajari sesuai minat, kebutuhan dan kemampuannya *(Majalah Anak Usia Dini, Tahun 2007).*

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelompok A TK Plus Rahmat Kediri Kelurahan Banjaran Kota Kediri Kabupaten Kediri, guru kurang maksimal dalam pembelajaran berhitung dan hanya menggunakan buku panduan dan papan tulis. Akibat guru tidak maksimal, kemampuan berhitung anak rendah yang ditunjukkan dengan perilaku ketidakmampuan anak atau ketepatan anak dalam menghitung jumlah benda yakni tidak sesuai antara jumlah benda dengan bilangan atau jumlah benda dengan yang diucapkan.

Menyikapi hal tersebut maka sudah menjadi tugas guru untuk menyajikan kegiatan pembelajaran menjadi sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan menantang bagi anak didik. Permainan rolling smart dirasa sangat tepat untuk digunakan dalam proses mengajar. Permainan disertai dengan media rolling smart akan membuat anak lebih senang, mudah mengerti materi yang akan disampaikan dan dapat menimbulkan rasa suka serta kegembiraan pada diri anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Penerapan permainan rolling smart dalam menyampaikan materi akan lebih mudah diterima oleh anak disamping menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Rolling Smart pada Anak Kelompok A di TK Plus

Rahmat Kediri Kelurahan Banjaran Kota Kediri Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015.

II. METODE

A. Subyek dan Setting Lokasi

Subyek dalam penelitian ini adalah kelompok A TK Plus Rahmat Kediri Tahun Ajaran 2014 / 2015 yang berjumlah 12 anak, terdiri dari 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Alasan dipilih kelompok A karena peneliti mengajar di kelas A.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ialah suatu langkah-langkah yang dilakukan untuk melaksanakan suatu penelitian. Rancangan penelitian ini, dituangkan dalam bentuk siklus kegiatan dengan desain PTK model Kemmis & MC Tanggart dengan 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 komponen yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis data yang diperlukan
   a. Data tentang kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK Plus Rahmat Kota Kediri
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK yang dilaksanakan.
2. Teknik dan Instrumen Yang Digunakan
   a. Data tentang kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK Plus Rahmat Kediri dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan instrumen pedoman / rubrik observasi.
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi.

D. Tehnik Analisis Data

Teknik Analisis Data adalah cara pengolahan data penelitian untuk memberikan kesimpulan. Mills (dalam Wihardit, 2008) analisis data adalah upaya yang dilakukan oleh Guru berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar.

Teknik analisis yang digunakan untuk memperoleh data yang dihasilkan dari penilaian perkembangan anak dengan model perkembangan menggunakan rumus (Arikunto, 1998).

$$X = \frac{(n \times 4) + (n \times 3) + (n \times 2) + (n \times 1)}{N \times SkorTertinggi} \times 100\%$$

Keterangan :

X = Nilai rata – rata

n = Jumlah jawaban

N = jumlah anak

1,2,3,4 = Bobot atau skor jawaban

Menurut Santyasa (dalam PTK 2007) kriteria keberhasilan yang dapat dicapai anak mengacu pada batas interval berikut :

INTERVAL	KUALIFIKASI
0 – 39,9	Sangat Kurang
40,0 – 54,9	Kurang
55,0 – 69,9	Cukup
70,0 – 84,5	Baik
85,0 – 100	Sangat Baik

Presentase penilaian anak dikatakan mencapai ketuntasan jika tarap penguasaan lebih dari 70 % dan belum mencapai ketuntasan apabila tarap penguasaan kurang dari 70 %.

E. Jadwal Penelitian

Siklus I : 14 Januari 2015

Siklus II : 20 Januari 2015

Siklus III: 28 Januari 2015

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Gambaran Selintas tentang Setting Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus, setiap siklusnya terdapat empat tahap (Arikunto, 2006) yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada anak kelompok A TK Plus Rahmat Kediri semester II tahun pelajaran 2014/2015. Obyek penelitian sebanyak 12 anak, 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Peneliti memilih TK Plus Rahmat Kediri karena TK tersebut merupakan tempat bertugas peneliti sehingga peneliti mengetahui dengan baik kondisi anak didik.

Media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran menggunakan gambar anggota tubuh dan Rolling Smart. Dalam kegiatan pembelajaran peningkatkan kemampuan berhitung, peneliti ditemani teman sejawat sebagai kolaboratornya.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1.Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Desain peneliti terdiri dari 3 siklus yang meliputi siklus I, siklus II dan siklus III. Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi empat tahap sebagaimana dikemukakan Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan

Supadi (2006) sebagai berikut : (1) perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Hasil refleksi dijadikan dasar untuk menentukan keputusan perbaikan pada siklus berikutnya

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Siklus pertama dilaksanakan selama 1 kali pertemuan, yaitu tanggal Rabu 14 Januari 2015 dengan tema kendaraan, sub tema alat transportasi darat.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung teman sejawat melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran. Dengan cara melakukan pencatatan pada lembar observasi yang telah disediakan. Pengamatan dilakukan mulai kegiatan awal pemahaman anak pada waktu pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Hasil Penilaian indikator kemampuan anak dalam kegiatan pembelajaran Siklus I

No	Nama	Kemampuan berhitung melalui permainan Rolling Smart			
		*	**	***	****
1.	Azriel		√		
2.	Argi		√		
3.	Rama		√		
4.	Radit		√		
5.	Hafizd		√		
6.	Bintang			√	
7.	Suhaa		√		
8.	Dinar		√		
9.	Keisya			√	
10.	Atila			√	
11.	Faiza			√	
12.	Farrel		√		
Jumlah		0	**8**	4	0

Berdasarkan hasil analisis dari siklus pertama penilaian anak dalam pembelajaran kemampuan berhitung melalui permainan Rolling Smart belum tuntas dengan prosentase 58 % dan akan diadakan perbaikan pada siklus ke II.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Siklus kedua dilaksanakan selama 1 kali pertemuan, yaitu tanggal 20 Januari 2015 dengan tema kendaraan, sub tema bagian-bagian sepeda

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung teman sejawat melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran. Dengan cara melakukan pencatatan pada lembar observasi yang telah disediakan.

Pengamatan dilakukan mulai kegiatan awal pemahaman anak pada waktu pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Hasil penilaian indikator kemampuan anak dalam kegiatan pembelajaran siklus II

No	Nama	Kemampuan berhitung melalui permainan Rolling Smart			
		*	**	***	****
1.	Azriel			√	
2.	Argi			√	
3.	Rama			√	
4.	Radit		√		
5.	hafizd		√		
6.	Bintang			√	
7.	Suhaa			√	
8.	Dinar			√	
9.	Keisya			√	
10.	Atila		√		
11.	Faiza			√	
12.	Farrel		√		
Jumlah		0	**4**	8	0

Berdasarkan hasil analisis dari siklus kedua penilaian anak dalam pembelajaran kemampuan berhitung melalui permainan Rolling Smart belum belum tuntas, namun mengalami peningkatan dengan prosentase 66,67 %.

Dari hasil siklus kedua menunjukkan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperbaiki yaitu : peran guru sebagai fasilitator harus lebih ditingkatkan, guru hendaknya memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya, penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal serta kejelasan dalam penyampaian konsep yang harus ditingkatkan lagi.

Pada hasil refleksi siklus kedua ada peningkatan kegiatan pembelajaran melalui permainan Rolling Smart untuk peningkatan kemampuan berhitung cukup

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

Siklus ketiga dilaksanakan selama 1 kali pertemuan, yaitu tanggal 28 Januari 2015 dengan tema kendaraan, sub tema macam-macam sepeda.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung teman sejawat melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran. Dengan cara melakukan pencatatan pada lembar observasi yang telah disediakan. Pengamatan dilakukan mulai kegiatan awal pemahaman anak pada waktu pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Hasil Penilaian indikator kemampuan anak dalam kegiatan pembelajaran Siklus III

No	Nama	Kemampuan berhitung melalui permainan Rolling Smart			
		*	**	***	****
1.	Azriel				√
2.	Argi				√
3.	Rama				√
4.	Radit				√
5.	Hafizd			√	

6.	Bintang				√
7.	Suhaa				√
8.	Dinar				√
9.	Keisya				√
10.	Atila				√
11.	Faiza				√
12.	Farrel			√	
Jumlah		0	0	1	11

Berdasarkan hasil analisis dari siklus ketiga penilaian anak dalam pembelajaran kemampuan berhitung melalui permainan Rolling Smart sangat baik dengan prosentase 95,83.

Hasil refleksi siklus ketiga menunjukkan peningkatan yang maksimal karena peran guru sebagai fasilitator sudah baik, guru memberi kesempatan yang lebih pada siswa untuk bertanya, penguasaan media pembelajaran dalam KBM sudah baik, konsep yang disajikan lebih jelas, pemberian motivasi dan penguatan lebih baik dan penggunaan media pembelajaran yang maksimal membuat anak tertarik dalam KBM, sehingga kemampuan berhitung melalui permainan Rolling Smart pada anak kelompok A di TK Plus Rahmat Kediri Tahun Ajaran 2014/2015 dapat meningkat

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, hasil belajar siswa dari siklus I, siklus II, dan siklus III dapat diprosentasikan melalui tabel berikut:

Data Hasil Pengamatan pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No	Siklus	Kemampuan berhitung melalui permainan Rolling Smart
1.	I	58%
2.	II	66,67%
3.	III	95,83%

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan 8,67% siklus pertama ke siklus kedua dan 29,16 % dari siklus kedua ke siklus ketiga. Dengan demikian rata-rata peningkatan berhitung anak dalam pembelajaran menggunakan media Rolling Smart adalah 12,61%.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan Rolling Smart pada anak kelompok A di TK Plus Rahmat Kediri dikatakan berhasil

IV. DAFTAR PUSTAKA

.