ARTIKEL

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-10 MELALUI PERMAINAN GELANG SEMUT ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BADAS DESA BADAS KECAMATAN BADAS KABUPATEN KEDIRI



Oleh:

NOVI MUFARRIHAH

NPM: 13.1.01.11.0245

Dibimbing oleh:

- 1. Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi
- 2. Linda Dwiyanti, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2017



SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap :NOVI MUFARRIHAH

NPM :13.1.01.11.0245 Telepun/HP :085755155387

Alamat Surel (Email) : -

Judul Artikel : Mengembangkan Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui

Permainan Gelang Semut Anak Kelompok A TK

Dharma Wanita Badas Desa Badas Kecamatan Badas

Kabupaten Kediri

Fakultas – Program Studi : FKIP – PG-PAUD

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat Perguruan Tinggi : Jalan K. H. Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

- a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme.
- b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 07 Agustus 2017
Pempimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. NIDN. 0729078402	Kidwan, S.Ag., M.Pd. NIDN. 0725037101	Novi Mufarrihah NPM. 13.1.01.11.0245



MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-10 MELALUI PERMAINAN GELANG SEMUT ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BADAS DESA BADAS KECAMATAN BADAS KABUPATEN KEDIRI

NOVI MUFARRIHAH NPM: 13.1.01.11.0245

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi dan Linda Dwiyanti, M.Pd UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi adanya masalah anak kelompok A yang mengalami kesulitan berhitung 1-10. Dari peserta didik yang berjumlah 15, 1 anak mendapat bintang empat (BSB) dengan persentase 6,67%, 3 anak mendapat bintang tiga (BSH) dengan persentase 20%, 3 anak bintang dua (MB) dengan persentase 20%, dan 8 anak mendapat bintang satu (BB). Yang dinyatakan berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) hanya 26,67% yang artinya ketuntasan berhitung anak belum tercapai. Masalah ini akan dipecahkan melalui permainan gelang semut, rumusan masalah penelitian ini adalah "Apakah melalui permainan gelang semut mampu mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A TK Dharma Wanita Badas desa Badas kecamatan Badas kabupaten Kediri".

Desain yang dipilih untuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart dengan 4 komponen: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi dengan 3 Siklus. Tehnik pengamatan data tentang kemampuan berhitung peserta didik adalah unjuk kerja. Hipotesis tindakan diuji dengan cara membandingkan kemampuan berhitung 1-10 sebelum dan sesudah dilakukan dengan batas ketuntasan minimal 75%.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa setelah tindakan siklus III selesai mencapai angka ketuntasan 80% dengan demikian hipotesis tindakan diterima. Kesimpulan adalah bahwa permainan gelang semut dapat mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Badas Desa Badas Kecamatan Badas Kabupaten Kediri.

Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa permainan gelang semut dapat mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Badas Desa Badas Kecamatan Badas Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung 1-10, Permainan Gelang Semut

I. LATAR BELAKANG

Anak usia dini terhitung sejak lahir sampai 6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan bagi perkembangan anak. Suryanto (2005:6)

meyatakan masa ini disebut sebagai *the* golden age, yaitu saat perkembangan otak sebagai pusat kecerdasan, organ sensoris, dan organ keseimbangan, berkembang sangat pesat. Menurut



penelitian neurologi 50% kecerdasan anak terbentuk pada 4 tahun pertama. Setelah berusia 8 tahun 80% kecerdasan anak sudah berkembang pada masa ini. Masa usia dini adalah masa bermain. Dengan bermain anak usia dini dapat menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri.

Anak usia dini dapat menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar kapan harus menggunakan keahlian, serta memuaskan apa menjadi yang kebutuhannya melalui bermain. Fisik motorik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. Beberapa mainan dikhususkan untuk anak dengan rentang umur tertentu, yang tidak memberikan hasil baik atau bahkan bisa merusak perkembangan anak pada rentang umur yang berbeda. Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) memiliki fungsi utama mengembangkan semua aspek perkembangan anak secara maksimal dan menyeluruh. Aspek perkembangan anak meliputi perkembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, fisik-motorik, bahasa,

kemandirian dan sendiri. Aspek-aspek perkembangan tidak berkembang secara sendiri-sendiri, tetapi saling terintegrasi dan terjalin satu sama lain.

Menurut Binet (dalam Sujiono, 2016:19) menyatakan bahwa terdapat 3 aspek kemampuan intelegensi yaitu konsentrasi, adaptasi, dan bersikap kritis. Pekembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian berpikir dari otak, bagian yang digunakan, yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya. Perkembangan pikirannya, seperti belajar tentang orang, belajar tentang kemampuan-kemampuan baru. memperoleh banyak ingatan, menambah banyak pengalaman. Sepanjang pikirannya berkembang, anak menjadi lebih cerdas.

Asriati (2014:1)Kemampuan kognitif anak merupakan suatu proses dan pola pikir dasar anak untuk mencapai pengetahuan yang berupa aktivitas mental seperti mengingat, mengkategorikan, menyimbolkan, memecahkan masalah, menciptakan dan berfantasi baik itu melalui bimbingan maupun tanpa bimbingan. Ada banyak jenis mainan untuk anak yang kita jumpai di sekitar kita, salah satunya



adalah mainan yang mampu mengembangkan aspek perkembangan anak atau yang biasa disebut dengan Alat Permainan Edukatif (APE). Permainan edukatif sengaja dirancang mengembangkan untuk kemampuan dasar anak. Antara lain dari segi kognitif, bahasa, sosial pembiasaan, fisik motorik, dan seni.

Berdasarkan Observasi, kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A TK Dharma Wanita Badas masih rendah. Dari 15 anak yang mampu berhitung 1-10 hanya 4 anak. Anak mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Guru sering kali memberi kegiatan pemberian tugas dengan buku panduan, dan anak kurang diberikan kesempatan memilih kegiatan sendiri. Hal ini menjadi permasalahan guru kelas pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Badas Desa Badas Kecamatan Badas Kabupaten Kediri.

Mutiah (2010:91) Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan anak dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Media gelang semut menumbuh-

kembangkan kemampuan berhitung anak dan merupakan media tutorial bagi anak karena pada masa kanak-kanak adalah merupakan masa penuh keceriaan dan hiburan. Dengan permainan gelang semut bagi anak dapat meningka tkan kemampuan berhitung serta keterampilan anak yang paling mendasar yakni terlatihnya kemampuan motorik kasar dan motorik halus anak.

Salah satu alat permainan yang mampu mengembangkan kemampuan berhitung 1 sampai 10 yaitu dengan permainan gelang semut. Permainan gelang semut merupakan permainan yang sangat mudah dan menyenangkan. Gelang semut adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari pemanfaatan barang bekas rumahan yang terdiri dari papan, kantung plastik, toples plastik, dan kertas. Barang bekas tersebut mudah kita jumpai dirumah dan tentunya juga aman untuk anak-anak. Terdiri dari papan yang diatasnya terdapat beberapa kelompok barisan semut buatan.

Cara memainkannya cukup mudah yaitu dengan melempar gelang dari jarak 3 meter, setelah itu anak bisa menghitung berapa jumlah semut yang berhasil didapat menggunakan gelang lalu mencocokannya dengan lambang bilangannya, anak akan merasa sangat senang saat mendapat jumlah semut



yang banyak. Dari permainan gelang semut anak akan merasa senang, anak tidak menyadari bahwa permainan yang dilakukan adalah kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung 1-10.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas untuk mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 melalui permainan gelang semut pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Badas Desa Badas Kecamatan Badas Kabupaten Kediri bertujuan untuk memperoleh data tentang kemampuan berhitung 1-10, melakukan penerapan permainan dalam upaya mengembangkan kemampuan berhitung 1-10.

Penelitian tindakan kelas untuk mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 melalui permainan gelang semut anak kelompok A TK Dharma Wanita Badas menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto (2015). Model ini banyak digunakan karena sederhana dan mudah dipahami. Model Kemmis dan Taggar terdiri dari 4 Komponen yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Dengan alur penelitian siklus I, siklus II, dan Siklus III.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Badas Desa Badas Kecamatan Badas Kabupaten Kediri dijelaskan pada latar belakang bahwa kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A yang terdiri 15 anak masih rendah. Proses penelitian dilakukan dengan hasil unjuk kerja dengan perbedaan setiap siklusnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada anak kelompok A yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Sebelum dilaksanakan siklus penelitian dilakukan pra tindakan untuk mengetahui bagaimana kondisi sebelum dilaksanakannya siklus I, siklus II, dan siklus III. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret minggu pertama, kedua, dan ketiga, dengan persentase minimal ketuntasan 75%.

Teknik penilaian menggunakan observasi dengan kreteria penilaian belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB). Dalam pengamatan observasi untuk memperoleh data peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} x 100\%$$

Keterangan

P : Persentase anak yang mendapat bintang tertentu

simki.unpkediri.ac.id



f : Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu

> n : Jumlah anak keseluruhan

III. HASIL DAN KESIMPULAN A. HASIL

Dari penelitian tindakan kelas dapat terlihat peningkatan persentase ketuntasan mulai dari pra tindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III. Persentase minimal 75% dan setelah dilakukan tindakan kelas hasil persentase peningkatan mencapai 80%. Dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1.1
Hasil pelaksanaan Penelitian
Tindakan Kelas Mengembangkan
Kemampuan Berhitung 1-10 melalui
permainan Gelang Semut Anak
Kelompok A TK Dharma Wanita
Badas Desa Badas Kecamatan Badas

ixabapaten ixean i				
No.	Tindakan	tuntas	Perentase	
			peningkatan	
1	Pra	4 anak	26,67%	
	tindakan			
2	Siklus I	7 anak	46,67%	
3	Siklus II	9 anak	60%	
4	Siklus III	12anak	80%	

Dari tabel 1.1 pada pra tindakan 4 anak dari 15 anak sudah mancapai ketuntasan dengan persentase 26,67%, namun angka ini masih begitu rendah. Pada siklus I nilai ketuntasan meningkat

menjadi 7 anak dari 15 anak dengan persentase 46,67%. Pada siklus III meningkat lagi menjadi 9 anak dari 15 anak yang mencapai ketuntasan dengan persentase 60%. Pada siklus III barulah mencapai angka ketuntasan 80%

Dari data di atas akan disajikan dalam grafik batang sebagai berikut :

Grafik 1.1 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Permainan Gelang Semut Pada Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III



Dari data tersebut dapat disimpulkan mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 melalui permainan gelang semut pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Badas Desa Badas Kecamatan Badas Kabupaten Kediri dengan presentase pencapaian 80% dari jumlah minimal 75%, ketuntasan maka mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 melalui permainan gelang semut sangatlah tepat.

B. KESIMPULAN

Novi Mufarrihah | 13.1.01.11.0245 FKIP - PG-PAUD Dari hasil penelitian tindakan kelas pra tindakan mendapat persentase 26,67%, siklus I mendapat persentase 46,67%, siklus II mendapat persentase 60%, dan siklus III mendapat 80% melebihi persentase minimal 75%...

Berdasarkan Hasil Penelitian dan Pembahasan dapat disimpulkan bahwa: permainan gelang semut dapat mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Badas Desa Badas Kecamatan Badas Kabupaten Kediri tahun ajaran 2016/2017.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Asriati. 2014. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui permainan Kotak Sortasi Kelompok B TK Alifiansyah Zanur BTN Wirabuana Kota Kendari. Universitas Muhammadyah Kendari. Diakses Tanggal 24 Januari 2017.

- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Barmain Anak Usia Din*i. Jakarta: Prenada
 Media Group.
- Sujiono, Yuliani Nuraini ,dkk. 2016.

 Metode Pengembangan Kognitif.

 Tangerang Selatan: Universitas terbuka.
- Suryanto. 2005. Konsep Dasar Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks
- Arikunto, S, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas* (edisi 2015).

 Jakarta. Bumi Aksara

Novi Mufarrihah | 13.1.01.11.0245 FKIP - PG-PAUD