ARTIKEL

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 MELALUI PERMAINAN KOTAK HEWAN PADA ANAK KELOMPOK B RA AL-MADINAH BANDARLOR KOTA KEDIRI

IMPROVE THE ABILITY TO COUNTING 1-20 THROUGH A GAME OF THE BOX ANIMALS ON A GROUP OF B RA AL-MADINAH BANDARLOR OF KEDIRI

Oleh:

ELVI SAIDAH

13.1.01.11.0017

Dibimbing oleh :

1. **Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi**
2. **Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	:ELVI SAIDAH
NPM	:13.1.01.11.0017
Telepun/HP	:085785943605
Alamat Surel (Email)	:saidahimoed@yahoo.co.id
Judul Artikel	:Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Permainan Kotak Hewan Pada Anak Kelompok B RA Al - Madinah Bandarlor Kota Kediri
Fakultas – Program Studi	:FKIP – PGPAUD
Nama Perguruan Tinggi	:UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	:KH. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur

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 di kemudian 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, 10 Agustus 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi 0717015501	Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn 0719128803	Elvi Saidah 13.1.01.11.0017

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 MELALUI PERMAINAN KOTAK HEWAN PADA ANAK KELOMPOK B RA AL-MADINAH BANDARLOR KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

ELVI SAIDAH
13.1.01.11.0017
FKIP – PGPAUD
saidahimoed@yahoo.co.id
Drs. KUNTJOJO, M.Pd., M.Psi[1] dan AYUTITIS RUKMANA SARI, M.Sn[2]

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil penilaian guru, yaitu kurangnya kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelompok B RA Al-Madinah Bandarlor Kota Kediri. Dapat dilihat dari hasil analisa perhitungan pada pra tindakan masih rendah yaitu sebesar 25%, jumlah tersebut masih dibawah jumlah minimal yang sudah ditetapkan yaitu 75%. Berdasarkan masalah tersebut peneliti memecahan masalah melalui permainan kotak hewan. Dengan demikian rumusan masalahnya adalah "Apakah penerapan permainan Kotak Hewan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B RA Al-Madinah Bandarlor Kota Kediri.?"

Rancangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model *Kemmis & Taggart* menggunakan tiga siklus, setiap siklusnya terdapat empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu melalui teknik pemberian tugas dan teknik observasi. Pengujian hipotesis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar anak sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukannya tindakan. Kriteria ketuntasan belajar yang dipakai adalah 75% atau lebih.

Dari hasil analisa perhitungan sesudah dilakukannya tindakan, ketuntasan belajar berhitung 1-20 mencapai 91,7%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kotak hewan dalam pembelajaran dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Pada Anak Kelompok B RA Al-Madinah Bandarlor Kota Kediri, sehingga hipotesis tindakan diterima.

Berdasarkan kesimpulan disampaikan beberapa saran antara lain untuk guru RA yaitu permainan kotak hewan dapat dijadikan alternatif untuk pembelajaran berhitung 1-20, sedangkan untuk kepala RA yaitu media stiker tempel ini terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, namun media tersebut belum ada di lembaga. Mohon untuk kepala RA Al-Madinah berkenan menyediakan media tersebut, agar guru lebih mudah untuk mengoptimalkan kemampuan berhitung pada anak.

KATA KUNCI: Kemampuan Berhitung 1-20, Permainan Kotak Hewan.

I. LATAR BELAKANG

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Masa ini adalah masa yang paling penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga sering disebut masa keemasan atau golden age. Kegagalan pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini akan mengakibatkan kegagalan pada masa yang akan datang. Jadi pendidikan untuk anak usia dini sangat penting untuk mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki anak.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya (Depdiknas, 2007:3). Perkembangan kognitif meggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir dengan baik (Suyanto, 2005: 53). Menurut Piaget (Suyanto, 2005: 98), perubahan prilaku akibat belajar merupakan hasil dari perkembangan kognitif anak yaitu kemampuan anak untuk berpikir tentang lingkungan sekitarnya.

Menurut M.Hariwijaya dan Atik Sustiwi (2008:186) Kemampuan berhitung pada anak usia Taman Kanak-kanak adalah merupakan kemampuan yang memahami konsep dasar-dasar matematika atau berhitung permulaan mengenai bilangan, angka dan pengoperasiannya yang diberikan pada anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Berhitung merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, lambang bilangan atau angka. Anak diharapkan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan atau angka, sehingga mampu untuk berhitung dengan baik dan benar. Berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari di sekitar rumah, sekolah, tempat umum atau dimana saja.

Kemampuan berhitung permulaan merupakan bagian penting dalam perkembangan anak usia dini. Pada masa ini anak mulai melakukan kegiatan berhitung secara sederhana. Menurut Susanto (2011:98) Berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki

setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu dengan penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika, yang diperlukan untuk mengembangkan ketrampilan berhitung yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika merupakan ilmu pasti yang tidak bisa ditebak, selain itu matematika merupakan salah satu ilmu yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari anak-anak sampai orang tua. Kemampuan berhitung juga sangat penting dan harus dimiliki oleh anak karena saat dewasa nanti dapat membantu untuk mengatasi dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari mulai dari mengukur, mengenal waktu.

Melihat pentingnya kemampuan berhitung maka berhitung dapat diberikan dengan berbagai macam cara. Guru dapat memilih berbagai macam metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran berhitung. Metode yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah: karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, pemberian tugas dan bermain. Media pembelajaran untuk anak usia dini haruslah menarik dan menyenangkan, agar proses pembelajaran menjadi mudah dilaksanakan pada anak didik. Belajar berhitung juga dapat dilakukan melalui permainan.

Menurut Renew (dalam Susanto, 2011:103) menyatakan bahwa Metode yang diperlukan dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar. Penggunaan metode yang tepat maka anak akan merasa nyaman dan senang saat melakukan proses belajar, mereka tidak akan merasa tertekan bahkan mereka tidak sadar jika saat itu mereka sedang belajar.

Sesuai dengan yang diuraikan di atas tentang pentingnya kemampuan berhitung anak yang berkembang secara optimal pada usia TK untuk memudahkan pendidikan selanjutnya, ternyata belum terwujud pada anak kelompok B RA AL-Madinah Bandarlor Kota Kediri. Semua itu terlihat dari banyaknya anak yang masih mendapatkan bintang satu pada kegiatan berhitung.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak-anak di kelompok B RA Al-Madinah Bandarlor Kota Kediri tentang pentingnya kemampuan berhitung ditemukan fakta bahwa dari 12 anak didik hanya 3 anak yang mendapatkan (★) tiga, 2 anak yang mendapatkan (★) dua dan 7 anak yang mendapatkan (★) satu.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud untuk memecahkan masalah dengan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Permainan Kotak Hewan Pada Anak Kelompok B RA Al-Madinah Bandarlor Kota Kediri".

Rumusan masalah pada penlitian ini adalah "Apakah penerapan permainan Kotak Hewan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelompok B RA Al-Madinah Bandarlor Kota Kediri?"

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan berhitung anak kelompok B RA Al-Madinah Bandarlor Kota Kediri antara sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri untuk memecahkan masalah dengan melakukan berbagai tindakan dalam situasi nyata serta menganalisis pengaruh dari perlakuan tersebut yang bertujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar anak dapat meningkat (Zainal Aqid,dkk,2009:3)

Subjek Penelitian ini yaitu semua anak didik yang tergabung dalam kelas kelompok B dengan

jumlah keseluruhan 12 anak, terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pemberian tugas dan observasi. Data tentang tentang kemampuan berhitung anak dikumpulkan dengan teknik pemberian tugas menggunakan pedoman rubrik pemberian tugas dan data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan pedoman observasi.

Untuk menguji hipotesis tindakan adalah tehnik deskriptif kuantitif dengan membandingkan kemampuan anak atau ketuntasan belajar antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II,dan tindakan siklus III. Langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

1. Menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang 1, bintang 2, bintang 3, dan bintang 4 dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} X\ 100\%$$

P : prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

f : jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N : jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapatkan bintang 3 dan bintan 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III. Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah dilakukan siklus III ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%).

III. HASIL DAN SIMPULAN

A. HASIL PENELITIAN

Tindakan yang telah dilakukan pada kelompok B RA Al-Madinah Bandarlor Kota Kediri dalam 3 siklus diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.15
Hasil penilaian Pra Tindakan, Siklus I, II dan III Kemampun Berhitung 1-20

No	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	★	58,3%	41,7%	16,7%	0%
2	★★	16,7%	25%	16,7%	8,3%
3	★★★	25%	33,3%	41,6%	16,7%
4	★★★★	0%	0%	25%	75%
JUMLAH		**100%**	**100%**	**100%**	**100%**

Berdasarkan tabel 4.15 di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar anak didik, mulai dari pra tindakan sampai dengan tindakan siklus III, dengan presentase ketuntasan belajar mencapai 91,7%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan berhitung 1-20 pada anak kelompok B RA Al-Madinah Bandarlor Kota Kediri berjalan dengan baik dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima.

B. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dan hasil kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari tindakan tiga siklus dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kotak hewan dalam pembelajaran dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Pada Anak Kelompok B RA Al-Madinah Bandarlor Kota Kediri.

IV. DAFTAR PUSTAKA

M. Hariwijaya dan Atik Sustiwi. 2008.1001 *Pendekatan Multiple Intelligence*. Yogyakarta : Khazanah Ilmu-ilmu Terapan.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspek.* Jakarta : Kencana Prenadamedia Grup.

Suyanto, Slamet. 2003. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Zaenal, Fsopiah. 2015. *Makna dan Implikasi UU Sisdiknas No 20 Thn 2003 Terhadap PAUD*. (Online) https://www.linkedin.com/pulse/makna-dan-implikasi-uu-sisdiknas-20-thn-2003-terhadap-fsopiah-zaenal. Diunduh pada tanggal 28 November 2016