ARTIKEL

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN LOTTO ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A RA KUSUMA MULIA BUKA AN KECAMATAN KEPUNG KABUPATEN KEDIRI

OLEH :

SITI MUNFARICHAH
NPM: 13.1.01.11.0234

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

ArtikelSkripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

SURAT PERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama lengkap	: Siti Munfarichah
NPM	: 13.1.01.11.0234
Telepon/ HP	: 085708735044
Alamat Surel (email)	: enysurotin@gmail.com
Judul Artikel	: Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Lotto Angka Pada anak Kelompok A RA Kusuma Mulia Buka An Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri
Fakultas – Program Studi	: FKIP-PG PAUD
Nama Perguruan tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan KH. Achmad Dahlan No. 76 Mojoroto Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya 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 pihaklain, saya bersedia bertanggungjawab dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 8 Agustus 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi. NIDN. 0717015501	Linda Dwiyanti, M.Pd. NIDN. 0707079101	Siti Munfarichah NPM: 13.1.01.11.0234

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN LOTTO ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A RA KUSUMA MULIA BUKA AN KECAMATAN KEPUNG KABUPATEN KEDIRI

SITI MUNFARICHAH
NPM: 13.1.01.11.0234
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi.dan Linda Dwiyanti, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Siti Munfarichah: Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan lotto Angka Pada Anak Kelompok A RA Kusuma Mulia Buka An Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri, Skripsi, PG-PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2017

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa nilai kemampuan kognitif khususnya mengenal bilangan 1-10 masih rendah. Dari peserta didik yang berjumlah 23 anak, hanya 39,13% anak yang mendapat nilai bintang 3 (BSH), 43,47% mendapat bintang 2 (MB), dan 17,40% mendapat bintang 1 (BB). Masalah ini akan dipecahkan melalui permainan lotto angka. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah melalui permaianan lotto angka dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak kelompok A RA Kusuma Mulia Buka an Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri?

Desain yang dipilih untuk penelitian Tindakan Kelas, dengan subjek penelitian adalah anak kelompok A RA Kusuma Mulia Buka an Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri, Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus yang terdiri dari siklus I, siklus II dan siklus III. Teknik penilaian menggunakan penilaian unjuk kerja. Hipotesis tindakan diuji dengan teknik deskriptif kuantitatif, dengan cara membandingkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 sebelum dan sesudah dilakukan tindakan dengan batas ketuntasan minimal 75%.

Hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa pada siklus I sebanyak 56,53% telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar, kemudian pada siklus II hasil yang di dapat meningkat menjadi 26,11%, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 91,30% telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa tindakan pembelajaran melalui permainan lotto angka dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak kelompok A RA Kusuma Mulia Buka an Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran dalam peningkatan kemampuan mengenal bilangan 1-10 yaitu hendaknya pihakkepala sekolah dan guru menggunakan media lotto angka dalam pembelajaran karena dengan media lotto angka dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya mengenal bilangan.

Kata kunci: Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10, Permainan Lotto Angka

I. LATAR BELAKANG

Salah satu pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak (TK) adalah mengenal bilangan 1-10. Menurut Rukmansyah (2006: 19) lambang bilangan adalah sesuatu seperti tanda yang menyatakan jumlah atau banyaknya bilangan tertentu. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan anggota himpunan dalam bentuk bilangan, dimana bilangan adalah suatu ide yang sifatnya abstrak atau lambang namun memberikan keterangan mengetahui banyaknya anggota himpunan. Menurut Untoro (2008: 1) kemampuan mengenal bilangan adalah satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah atau dikalikan. Dalam pengenalan konsep membilang ini tidak terlepas dari pengenalan konsep tentang angka-angka. Pengenalan lambang bilangan melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlah suatu benda atau beberapa banyak benda.

Mengenal bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenal bilangan yang baik sejak usia dini, memudahkan anak dalam memahami operasi-operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan sekolah dasar, tingkat menengah dan perguruan tinggi. Anak dikatakan mengenal bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik. Oleh karena itu, pemberian stimulus dan rangsangan perlu diberikan kepada anak diantaranya dengan menggunakan metode, strategi serta media yang tepat sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengenal bilangan dengan baik dan optimal.

Berdasarkan pengamatan awal peneliti, rata-rata anak kelompok A RA Kusuma Mulia Buka an Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017, memiliki kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal bilangan 1-10, yang masih rendah. Keterangan dalam buku penilaian yang dimiliki oleh guru kelas tersebut menyebutkan bahwa dari 23 anak, hanya 9 anak yang memiliki nilai bintang 3, 10 anak mendapat bintang 2, sedangkan 4 anak mendapat bintang 1. Sebagian besar anak-anak sulit dalam menghafal angka atau bilangan 1-10. Anak juga tidak dapat menyebutkan bilangan yang ditunjuk oleh guru secara acak. Anak tidak dapat memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda dan tidak dapat menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Lotto angka adalah media permainan untuk anak usia 4-5 tahun dan dapat dimainkan secara perorangan atau kelompok, dibuat dari kertas karton berbentuk persegi, 10 kartu lotto yang terdiri dari 10 macam angka 1-10 (Eliyawati, 2005:34). Pentingnya media dalam sebuah pembelajaran adalah memberikan pengalaman belajar yang konkret, sehingga peserta didik akan merasakan dan melihat langsung keterkaitan antara teori dan praktik dan menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti kegiatan belajar (Rayandra, 2012:34).

Menurut Sujiono, (2005:8.34) kelebihan media lotto angka adalah mampu merangsang perkembangan syaraf kognitif anak, mampu mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah, dapat menjalin kerjasama dan bersosialisasi dengan teman kelompoknya saat memainkan media lotto, mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan warna dan yang ada pada media lotto (melatih intelektual). Permainan lotto angka dapat dilakukan dengan cara mencampur aduk kartu lotto yang berisi gambar dan angka sesuai dengan konsep pembelajaran yang akan diterapkan yang ada di papan lotto, kemudian guru menempel gambar pada papan lotto dan anak diminta untuk menyusun kartu angka pada papan lotto sesuai dengan gambar yang ada di papan lotto.

Masih rendahnya nilai tersebut dikarenakan guru masih menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran mengenal bilangan di kelompok tersebut dan guru tidak menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka peneliti memilih subjek penelitian pada kelompok B yang berjumlah 23 anak, yang terdiri dari jumlah anak laki-laki sebanyak 9 dan jumlah anak perempuan sebanyak 14 anak.

Tempat penelitian ini yaitu di RA Kusuma Mulia Buka an Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terbagi dalam empat tahapan. Tahap–tahap penelitian dalam masing–masing tindakan terjadi secara berulang–ulang yang mengacu pada rancangan model Kemmis dan Taggart dengan 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu (1) perencanaan,

(2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis data yang diperlukan
   a. Data tentang kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak kelompok A RA Kusuma Mulia Buka an Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri.
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.
2. Teknik dan instrumen yang digunakan

   Dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:
   a. Subjek yang dinilai adalah anak kelompok A RA Kusuma Mulia Buka an Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri.
   b. Kemampuan yang dinilaia adalah kemampuan kognitif khususnya mengenal bilangan 1-10
   c. Indikator penelitian adalah Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengembangkan kemampuan kognitif khususnya mengenal bilangan 1-10 dengan baik.

D. Teknik Analisi Data

Analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai keseluruhan yang diperoleh anak yang dinyatakan dengan menggunakan rumus dari Sujiono (2009) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu

N = Jumlah anak dalam satu kelas

Kemudian membandingkan ketuntasan belajar antara waktu pra tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II dan tindakan siklus III. Apabila nilai mencapai sekurang-kurangnya 75% maka tindakan guru di nyatakan berhasil sehingga hipotesis tindakan di terima.

E. Rencana Jadwal Penelitian

Waktu perencanaan pelaksanaan penelitian kurang lebih selama 8 bulan dimulai pada bulan Oktober samapai bulan Mei 2017. Untuk memperjelas mengenai waktu penelitian, dibuatlah jadwal pelaksanaan penelitian dalam bentuk tabel.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran selintas Seting Penelitian

Penelitian ini menggunakan pene litian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus. Pada siklus I, siklus II

dan siklus III jumlah anak yang hadir sebanyak 23 anak. Anak yang hadir dalam keadaan siap menerima kegiatan pembelajaran. Menggu nakan peralatan dan sarana belajar yang memadai yang ada di RA Kusuma Mulia Buka an Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri, berupa ruangan yang nyaman serta situasi belajar yang menyenangkan sehingga anak merasa aman, nyaman, senang dalam kegiatan pembelajaran..

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Rencana umum dalam pelaksanaan ini adalah dengan mempersiapkan Rencana Pelak sanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), Lembar obversai untuk guru dan anak, dan lembar unjuk kerja untuk anak.

Rencana umum pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah:

a. Siklus I

Tema : Pekerjaan

Sub tema: Macam pekerjaan

Semester/ minggu: II / X

Tanggal pelaksanaan:

13 April 2017

Media: Lotto angka

b. Siklus II

Tema : Pekerjaan

Sub tema: Macam pekerjaan

Semester/ minggu: II / X

Tanggal pelaksanaan:

15 April 2017

Media: Lotto angka

c. Siklus III

Tema : Pekerjaan

Sub tema: Macam pekerjaan

Semester/ minggu: II / X

Tanggal pelaksanaan:

17 April 2017

Media: Lotto Angka

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

a. Tahap perencanaan
b. Tahap pelaksanaan tindakan (13 April 2017)
c. Tahap pengamatan
d. Tahap refleksi

Hasil Prosentase Ketuntasan Belajar Siklus I

No	Hasil penilaian perkemba ngan anak	Jumlah	Prosen tase
1	Tuntas	13	56,53%
2	Belum Tuntas	10	43,47%
Jumlah		23	100%

Dari hasil tabel diatas menunjukkan bahwa sebanyak 56,53% atau 13 anak telah memenuhi kriteria ketuntasan.

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a. Tahap perencanaan
b. Tahap pelaksanaan tindakan (15 April 2017).
c. Tahap pengamatan
d. Tahap refleksi

Hasil Prosentase Ketuntasan Belajar Siklus II

No	Hasil penilaian perkemba ngan anak	Jumlah	Prosen tase
1	Tuntas	17	73,89%
2	Belum Tuntas	6	26,11%
Jumlah		23	100%

Dari hasil tabel diatas menunjukkan bahwa sebanyak 73,89% atau 17 anak telah memenuhi kriteria ketuntasan, sehingga peneliti melanjutkan pada pembelajaran siklus ke III.

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

a. Tahap perencanaan
b. Tahap pelaksanaan tindakan (17 April 2017).
c. Tahap pengamatan
d. Tahap refleksi

Hasil Prosentase Ketuntasan Belajar Siklus III

No	Hasil penilaian perkemba ngan anak	Jumlah	Prosen Tase
1	Tuntas	21	91,30%
2	Belum Tuntas	2	8,70%
Jumlah		23	100%

Dari hasil tabel diatas menunjukkan bahwa bahwa sebanyak 91,30% atau 21 anak sudah memenuhi kriteria ketuntasan sedangkan 8,70% atau 2 anak belum memenuhi kriteria ketuntasan, penelitian ini dapat di katakan berhasil karena lebih dari 75% anak memenuhi kriteria ketuntasan dengan mendapat bintang 3 dan 4.

C. Pembahasan dan Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penilaian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat peningkatan prosentase ketuntasan belajar anak mulai dari tindakan pra siklus sampai dengan siklus III.

Pada tindakan siklus I kegiatan belajar dan aktivitas anak sudah menunjukkan peningkatan, yaitu sebesar 56,53% namun masih dibawah kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan yaitu 75%. Hal ini dikarenakan Perhatian anak ketika guru menjelaskan aturan bermain belum maksimal, karena ada sebagain anak

yang ramai dan sibuk dengan mainannya. Anak tidak dapat antri, karena saling berebut ingin menggunakan media lotto angka terlebih dahulu. Sebagian besar anak tidak meyelesaikan permainan, karena anak masih bingung bagaimana cara bermain lotto angka.

Pada tindakan siklus II kegiatan belajar dan aktivitas anak sudah menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumya, yaitu sebesar 73,89%. Hal ini dikarenakan anak memperhatikan ketika guru menjelaskan aturan bermain, meskipun ada dua atau tiga anak yang masih sibuk dengan permainannya sendiri. Guru memberi bantuan pada anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan mengenal bilanagn dan anak mampu menyelesaikan tugasnya dalam mengenal bilangan 1-10 dengan cukup baik.

Ketuntasan belajar anak meningkat lagi pada tindakan siklus III menjadi 91,30% dan sudah melampaui kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75%. Hal ini dikarenakan semua anak memperhatikan ketika guru menjelaskan aturan permainan dengan tenang, anak dapat antri menunggu giliran ketika melaksanakan kegiatan mengenal bilangan 1-10 dengan baik, dan anak mampu menyelesaikan tugasnya dalam mengenal bilangan 1-10 dengan baik, karena guru memberi reward atau pujian untuk anak.

Berdasarkan hasil penilaian dari tindakan pra siklus sampai siklus III, menunjukkan bahwa 39,13% dari 23 anak telah memenuhi kriteria ketuntasan dan 60,87% belum memenuhi kriteria ketuntasan. Pada siklus I sebanyak 56,53% anak telah memenuhi kriteria ketuntasan dan 43,47% belum memenuhi kriteria ketuntasan, Pada siklus II hasilnya meningkat menjadi 73,89% anak telah memenuhi kriteria ketuntasan dan 26,11% belum memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan pada siklus III sebanyak 91,30% telah memenuhi kriteria ketuntasan dan 8,70% belum memenuhi kriteria ketuntasan karena keterbatasan waktu dalam penelitian,

Dengan demikian hipotesis dalam penelitian yang berbunyi melalui tindakan pembelajaran melalui permainan lotto angka dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak kelompok A RA Kusuma Mulia Buka an Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Eliyawati, 2005. *Permainan Lotto Angka.* (online). tersedia: http:// melyloelhabox. blogspot.co.id/2007/05/permainan-lotto-angka. html. Diunduh pada tanggal 10 Nopember 2016

Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Anggota IKAPI

Rukmansyah. 2006. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Media Papan Raba Pada Anak Kelompok A Di TK Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul*. (online). tersedia: http://eprints.uny.ac.id/ 13124/1/Ratna%20Endrasthi_10111244037.pdf. Diunduh pada tanggal 12 Desember 2016

Sujiono Yuliani. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Untoro, 2008. *Perkembangan Anak Usia Dini.* (online). tersedia: http:// melyloelhabox.blogspot.co.id/2008/05 /perkembangan-anak-usia-dini.html. Diunduh pada tanggal 10 Nopember 2016