ARTIKEL

PERMAINAN PETUALANGAN ANGKA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1-10 PADA ANAK KELOMPOK A PAUD NGUDI KAWERUH TANGGUNGGUNUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARARAN 2016/2017

Oleh:

SITI JUMAITA

13.1.01.11.0351

Dibimbing oleh :

1.VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi.

2. ROSA IMANI KHAN, M.Psi.

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 dibawah ini:

Nama lengkap	: Siti jumaita
NPM	: 13.1.01.11.0351
Telepon/Hp	: 082331809716
Alamatsurat (Email)	: siti.jumaita78@gmail.com
Judul Artikel	: Permainan Petualangan Angka untuk Mengembangkan kemampuan Membilang 1-10 pada Anak Kelompok A PAUD Ngudi Kaweruh Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017
Fakultas-program studi	: FKIP-PGPAUD
Nama perguruan tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat perguruan tinggi	: Jalan KH. Ahmad Dahlan No. 76 Mojoroto 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 Idan II.

Demikian surat pernyatan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini atau ada tuntutan dari pihak lainsaya bersedia bertanggung jawab dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 5 Agustus 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Veny Iswantiningtyas, M.Psi. NIDN. 0704118202	Rosa Imani Khan, M.Psi. NIDN. 0705068602	Siti Jumaita NPM. 13.1.01.11.0351

PERMAINAN PETUALANGAN ANGKA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1-10 PADA ANAK KELOMPOK A PAUD NGUDI KAWERUH TANGGUNGGUNUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2016/2017

SITI JUMAITA
13.1.01.11.0351
FKIP – PG PAUD
Email : Siti.jumaita78@gmail.com
Veny Iswantiningtyas, M.Psi. dan Rosa Imani Khan, M.Psi.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan membilang 1-10 masih rendah dan anak kurang berminat dan bosan terhadap pembelajaran membilang. Akibatnya suana kelas membosankan dan tidak aktif, yang menyebabkan hasil belajar anak rendah. Salah satu sarana untuk meningkatkan kemampuan membilang anak adalah dengan permainan petualangan angka. Permasalahan penelitian ini adalah"Apakah permainan petualangan angka dapat mengembangkan kemampuan anak dalam membilang 1-10 di kelompok A PAUD NGUDI KAWERUH Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2016/2017?". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) memperoleh data tentang kemampuan membilang 1-10 sebelum dilakukan tindakan. (2) melakukan tindakan berupa permainan petualangan angka sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan membilang 1-10. (3) mengumpulkan data tentang kemampuan membilang 1-10 setelah dilakukan tindakan. (4) mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan membilang 1-10 antara sebelum dan setelah dilakukan tindakan.Penelitian yang dilaksanakan termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas. Subyek penelitian ini adalah 17 anak kelompok A PAUD Ngudi Kaweruh Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus menggunakan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan(RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH), Lembar unjuk kerja anak dan lembar obsevasi guru. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh: (1) pada siklus I ketuntasan belajar anak berhasil mencapai 35; (2) pada siklus II ketuntasan belajar anak berhasil mencapai 70,5%; dan (3) pada siklus III ketuntasan belajar anak berhasil mencapai 94,2%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan petualangan angka dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A PAUD Ngudi kaweruh Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung Tahun ajaran 2016/2017.

Kata kunci: Permainan Petualangan Angka, Kemampuan Membilang 1-10, Pada Anak Kelompok A

I. LATAR BELAKANG

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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, pada usia 0 sampai 6 tahun terjadi masa peka bagi anak. Masa peka ada lima aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini yaitu agama, moral, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan upaya kemampuan berfikir anak sehingga bisa berkembang secara internal dalam pusat susunan syaraf berfikir. Melalui perkembangan kemampuan anak mampu berfikir, memecahkan masalah, berkembang dan mengingat sesuatu. Minet (dalam Sujiono, 2011:1.4) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran digunakan untuk mengenali , memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting. Kemampuan–kemampuan yang termasuk perkembangan kognitif diantaranya mengingat, mengelompokkan, mengenali, mengontrol, mengoordinasikan dan memilih (Aqib, 2011:30).

Menurut Piaget (dalam Winataputra, 2007:3.40-3.41) perkembangan kognitif (kecerdasan) anak dibagi menjadi 4 tahap perkembangan:

1) *Tahap sensori-motor*,yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 0-2 tahun. Pada tahap ini anak mengatur sensorinya(indranya) dan tindakan-tindakanya. Pada awal periode ini anak tidak mempunyai konsepsi tentang objek-objek secara permanen. Artinya anak belum dapat mengenal dan menemukan objek, benda apapun yang tidak dilihat, tidak disentuh atau tidak didengar. Benda-benda tersebut dianggap tidak ada meskipun sesungguhnya ada ditempat lain. Dalam usia 18-24 bulan barulah muncul kemampuan anak untuk mengenal objek secara permanen mulai muncul secara

bertahap sistematis. Anak mulai mencari benda-benda dan orang-orang yang ada di sekitarnya bila ia memerlukannya.

2) *Tahap preoperasional*, yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun. Perkembangan ini bermula pada saat anak telah memahami objek-objek secara sempurna. Artinya, anak sudah mempunyai kesadaran akan eksistensi suatu benda yang ada atau biasa ada walaupun benda tersebut sudah tidak dilihat atu didengarnya lagi. Perolehan kesadaran akan eksistensi suatu benda terjadi karena ia sudah memiliki kapasitas kognitif baru yang disebut representation atau mental representation (gambaran mental). Tetapi ia belum mengembangkan kemampuan untuk melakukan transportasi mental yang disebut operasi. Representasi adalah sesuatu yang mewakili atau menjadi simbol dan ini merupakan bagian penting dari skema kognitif yang memungkinkan anak berpikir dan menyimpulkan eksistensi suatu benda atau kejadian walaupun ia tidak melihatnya. Dalam periode ini disamping mendapat kapasitas-kapasitas baru, anak juga mulai memiliki kemampuan berbahasa (mulai menggunakan kata-kata yang tepat mengekspresikan kalimat-kalimat pendek yang logis).

3) *Tahap konkret operasional*, yaitu perkembangan kognitif yang terjadi pada usia 7-11 tahun. Dalam tahap ini anak sudah mulai melakukan operasi, mulai dapat berpikir rasional. Namun demikian, kemampuan intuitifnya seperti pada masa praoperasional tidak hilang sampai anak memasuki masa remaja. Pada periode ini seorang anak mulai memperoleh tambahan kemampuan yang disebut satuan langkah berpikir *(system of operations)* yang berfungsi untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikiranya sendiri sehingga ia mampu mengambil keputusan secara logis. Operasi-operasi dalam periode ini terikat pada pengalaman perorangan

yang bersifat konkret dan bukan operasi formal.

4) *Tahap formal operasi*, yaitu perkembangan kognitif yang terjadi pada usia 11-15 tahun. Tahap formal operasi ini dapat dikatakan terjadi pada anak yang mulai beranjak remaja. Pada tahap ini anak dapat menggunakan operasi konkretnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks. Dalam hal ini, anak telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan secara simultan ataupun secara berurutan penggunaan kapasitas/kemampuan kognitifnya, yaitu kapasitas menggunakan hipotesis dan prinsip-prinsip abstrak. Dengan kapasitas menggunakan hipotesis, seorang remaja akan mampu berpikir hipotetik, yaitu berpikir untuk memecahkan masalah dengan menggunakan hipotesis yang relevan . Dengan kapasitas menggunakan pprinsip-prinsip abstraknya, remaja mampu mempelajari materi-materi pelajaran yang abstrak, misalnya agama matematika dan lain- lainya. Ada empat cara berpikir yang merupakan prasyarat bagi berpikir operasi formal, yaitu skema tindakan pada bayi, berpikir semilogis, praoperasi pada anak-anak, dan operasi konkret pada masa anak berangkat remaja. Dalam menjalani tahap formal operasi anak mulai memahami dan menggunakan prinsip-prinsip yang abstrak. Pada kondisi ini, pola berpikiranak berubah ia sudah mulai asyik dengan konsep-konsep abstrak seperti keadilan, ideal, tanggung jawab,dan lain-lainnya.

Capaian perkembangan kognitif anak pada usia 3-4 tahun antara lain mampu membedakan bentuk dan ukuran, mampu mengurutkan angka 1-10 dan mampu membeda-bedakan warna lebih banyak (Suyadi, 2016:57). Sedangkan tugas-tugas perkembangan yang diharapkan dicapai anak usia 4-6 tahun dalam berfikir simbolik menurut Supartini adalah membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu capaian perkembangan kognitif anak usia dini yaitu kemampuan membilang 1-10.

Menurut Istianah (2014:16), membilang adalah menghitung dengan

menyebut satu persatu untuk mengetahui berapa banyaknya benda yang ada. Secara umum anak membilang hanya sebagai hafalan saja, tanpa memahami bilangan tersebut. Depdiknas (2007:11), menjelaskan bahwa kecerdasan logika matematis anak dapat dirangsang melalui kegiatan menghitung dengan benda-benda dan membilang angka. Angka memiliki posisi penting dalam memperkenalkan bilangan.

Herman (2010:14) menjelaskan ada beberapa tahap cara membilang pada anak usia 5-6 tahun yaitu: membilang dengan menunjuk, membilang dengan melanjutkan, Membilang mundur. Umtuk mengembangkan kemampuan membilang digunakan beberapa metode dalam pembelajaran. Sujiono dkk (2014:7.5) menjelaskan bahwa metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak yaitu: Metode pemberian tugas, Metode demontrasi, Metode tanya jawab / bercakap-cakap, Metode mengucapkan syair, Metode percobaan / eksperimen, Metode karyawisata, Metode bercerita, Metode dramatisasi, metode bermain.

Menurut Sudono (2004:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukandengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian ataumemberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Melalui bermain, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi semua aspek perkembangan. Sedangkan menurut Hurlock (dalam Musfiroh, 2005:2) bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Mayesti dalam Sujiono, 2012:144). .

Montolalu (2011:1.13) menjelaskan selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral bermainjuga bermanfaat besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Berikut adalah manfaat bermain bagi anak:

1) Bermain memicu kreativitas
2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati
5) Bermain bermanfaat mengasah pancaindra
6) Bermain sebagai media terapi
7) Bermain itu melakukan penemuan

Dari pengamatan yang dilakukan penulis selama ini kemampuan anak kelompok A PAUD Ngudi Kaweruh masih belum berkembang maka peneliti

melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain yaitu permainan petualangan angka pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Permainan petualangan angka adalah permainan mencari simbol-simbol angka yang telah disembunyikan. Dalam permainan ini anak diperkenalkan angka 1-10 dengan cara mencari angka dan menyebutkan angka yang ia temukan, dengan menemukan angka-angka yang telah disembunyikan oleh guru serta mengingatnya dengan baik.Maka dengan kemampuan mengingat yang baik,kemampuan membilang pada anak akan berkembang secara optimal sesuai yang diharapkan oleh guru. Dengan demikian permainan petualangan angka dapat membantu anak belajar secara alami melalui permainan yang menyenangkan,sehingga kemampuan anak dalam membilang 1-10 dapat berkembang.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada PAUD Ngudi Kaweruh Tanggunggunung Tulungagung Tahun Pelajaran 2016/2017, yang dipusatkan pada anak kelompok A yang berjumlah 17 anak terdiri dari 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Setelah dilakukan observasi ditemukan bahwa kemampuan anak kelompk A dalam membilang 1-10 masih rendah, untuk mengembangkan kemampuan membilang maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas pada anak kelompok A PAUD Ngudi Kaweru Tanggunggunung Kabupaten Tulungagung. Model penelitian yang digunakan pada penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu model Kemmis dan Mc.Taggart (dalam Arikunto, 2010:131). Dimana konsep penelitian tindakannya berupa perangkat-perangkat yang terdiri dari empat komponen dalam tiap siklusnya yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Pene;itian dilakukan dalam 3Siklus. Setiap Siklusmya dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan kehadiran semua anak, peneliti dibantu teman sejawat sebagai kolaborator dalam melaksanakan penelitian. Pelaksanaan tindakan siklusI dilaksanakan pada hari Senin tanggal 27 Maret 2017 dengan tema pekerjaan sub tema nelayan, Siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 3 April2017 dengan tema air, udara, api subtema air, SiklusIII dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 12 April dengan tema air, udara, api sub tema udara.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil penilaian kemampuan membilang 1-10 pratindakan sampai dengan tindakan siklus III

No.	Hasil penilaian	Pra tindakan	Tindakan siklus I	Tindakan siklus II	Tindakan siklus III
1.	☆	9	3	-	-
2.	☆☆	3	8	5	1
3.	☆☆☆	3	4	6	4
4.	☆☆☆☆	2	2	6	12
	jumlah	17	17	17	17

Berdasarkan dari hasil prosentase perkembangan anak pada kemampuan membilang 1-10 sebelum melakukan tindakan jumlah prosentase ketuntasan belajar masih 29,4% atau 5 anak, yang berarti kurang dari standar ketuntasan minimal yaitu 75%, maka peneliti melakukan tindakan penelitian permainan petualangan angka untuk mengembangkan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A.

Pelaksanaan siklus I diperoleh hasil yang belum mencapai ketuntasan minimal yaitu sebesar 35,3% atau 6 anak menunjukkan bahwa siklus I belum tuntas belajar,hal ini terjadi karena anak masih berkerumun dalam melaksanakan permainan petualangan angka sehingga kemampuan membilang 1-10 pada anak belum bisa berkembang dengan baik hanya 35,35 anak yang mampu membilang, sehingga perlu diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan mengacu refleksi dari siklus I.

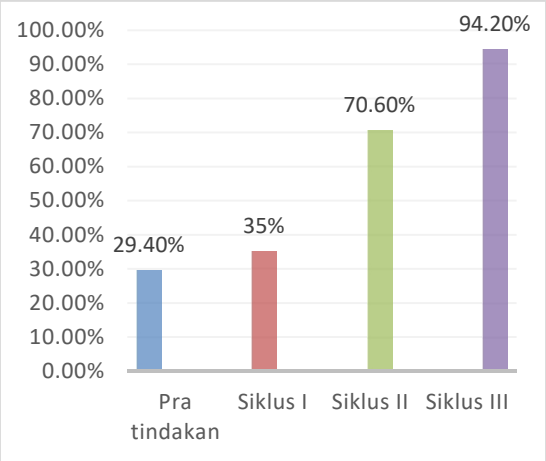
Pelaksanan siklus II kemampuan anak dalam membilang 1-10 sudah banyak yang berkembang anak sudah mampu membilang 1-10 tanpa bantuan guru walaupun masih ada beberapa yang masih perlu bimbingan hal ini dikarenakan permainan dilakukan diluar ruangan dengan membentuk 2 kelompok kegiatan satu kelompok. Prosentase ketuntasan belajar anak dalam mengembangkan kemampuan membilang 1-10 pada siklus II mencapai 70,5% atau 12 anak sehingga pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan tetapi masih belum memenuhi kriteria peneliti yaitu 75%. Maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus III.

Pelaksanaan siklus III ini mengalami tingkat pencapaian yang maksimal dimana hanya 1 anak yang belum mampu membilang 1-10 pada siklus III permainan dilakukan dengan mencari angka di bawah pohon yang ada balonnya serta membilang balon yang ada anak-anak juga berhak mendapatkan balon tersebut sehingga anak bersemangat dalam bermain. Hasil penilaian unjuk kerja pada siklus III meningkat cukup baik dengan prosentase ketuntasan mencapai 94,2% diatas kriteria peneliti. Hal ini terbukti bahwa penerapan permainan petualangan angka dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A Paud Ngudi kaweruh Tanggunggunung kabupaten Tulungagung.

Untuk mencapai hasil kriteria ketuntasan minimal pada siklus III peneliti merancang pambalajaran yang lebih menarik bagi anak untuk melakukan kegiatan membilang 1-10 dengan menjadi 2 kelompok dan bermain diluar ruangan serta memberikan reward pada semua anak. Keberhasilan dalam siklus I sampai siklus III dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai ber

Gambar 4.1

Diagram ketuntasan belajar pratindakan sampai Siklus III



Permainan petualangan angka merupakan salah satu upaya untukmengembangkan kemampuan kognitif anak. Pengembangan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan petualangan angka dapat memberikan stimulasi yang baik terhadap fungsi otak dalam memproses informasi sehingga dapat mengembangkan kemampuan membilang 1-10 anak akan merasa senang, nyaman selama pembelajaran berlangsung sehingga semangat belajar anak akan meningkat. Permainan petualangan angka merupakan sarana bermain anak untuk dapat mengembangkan kemampuan hal ini sesuai dengan pendapat Gagne (dalam Sadiman dkk, 2006:6) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang ada disekitar yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan kognitif anak usia dini. Pendapat ini dikuatkan oleh Zaman (2011:4.13) bahwa media berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dan penerima pesan.

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berdasarkan analisis data diperoleh aktifitas anak selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran langsung pada kegiatan dengan baik. Hal ini terlihat dari

aktifitas guru yang muncul, diantaranya aktifitas memberi contoh, memotivasi anak, memberi bimbingan dan mengamati dalam setiap kegiatan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yanng dilakukan dengan jelas dan mudah dipahami oleh anak sehingga prosentase untuk aktifitas sangat baik.

Berdasarkan pengambilan hasil observasi dapat dievaluasi bahwa langkah-langkah yang telah di programkan dan dilaksanakan mampu mencapai tujuan yang diharapkan peneliti. Khususnya dalam pengembangan kognitif membilang 1-10 pada anak kelompok A PAUD Ngudi kaweruh Tanggungungung kabupaten Tulungagung pada tahun Ajaran 2016/2017 dapat meningkat. Dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan berhasil atau mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan petualangan angka dalam pembelajaran terbukti dapat mengembangkan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A PAUD NgudiKaweruhTanggunggunungn Kabupaten Tulungagung Tahun ajaran 2016.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal, 2011. *Penelitian tindakan kelas untuk guru SD,SLB,dan TK.* Bandung: Prama Widya.

Depdiknas, 2007. *pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di taman kanak –kanak.*Jakarta: Direktorat pembinaan Taman Kanakkanak dan Sekolah Dasar.

Herman, T . 2010. *Bahan Ajar Mandiri, Pendidikan Matematika 1.* Bandung: UPI Press

Istianah, 2014.*Mengembangkan kemampuan Membilang 1-10 Menggunakan Media biji-bijian di kelompok A TK Dharma Wanita Suwaru Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun pelajaran 2014/2015*. Skripsi tidak di publikasikan . Kediri : UNP Kediri.

Montolalu, B.E.F,dkk.2011. *Bermain Dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Sadiman,Arif S, dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

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

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka

Supartini, Ellis. 2016. *Modul Guru Pembelajar Taman Kanak-Kanak Kelompok Kompetensi A.* Bandung: PPPPTK TK dan PLB Bandung

Zaman, Badru 2011. *Media Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka