ARTIKEL

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK B TK DHARMA WANITA NGADI KECAMATAN MOJO KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

OLEH :
EKA RENI NURLITA
NPM 14.1.01.11.0068

Dibimbing oleh :
1. Veny Iswantiningtyas, M.Psi
2. Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: EKA RENI NURLITA
NPM	: 14.1.01.11.0068
Telepun/HP	: 085785594167
Alamat Surel (Email)	: ekareni804@gmail.com
Judul Artikel	: MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK B TK DHARMA WANITA NGADI KECAMATAN MOJO KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018.
Fakultas – Program Studi	: FKIP PG-PAUD
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. ACHMAD DAHLAN NO 76

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, 23 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis
VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi NIP / NIDN.0704118202	AYU TITIS RUKMANA SARI, M.Sn NIP / NIDN.0719128803	EKA RENI NURLITA NPM. 14.1.01.11.0068

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK B TK DHARMA WANITA NGADI KECAMATAN MOJO KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

EKA RENI NURLITA
14.1.01.11.0068
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan PG-PAUD
Email: Ekareni804@gmail.com
Veny Iswantiningtyas, M.Psi dan Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Hasil penilaian perkembangan menunjukan bahwa kemampuan berhitung 1-20 anak kelompok B TK Dharma wanita Ngadi Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri masih rendah. Ditemukan fakta dari 25 anak didik hanya 5 anak yang mendapat bintang empat, 7 anak mendapat bintang tiga, 8 anak mendapat bintang dua, dan 5 anak mendapat bintang satu. Upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menerapkan permainan ular tangga dalam pembelajaran. Rumusan masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah apakah pembelajaran melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 anak kelompok B TK Dharma Wanita Ngadi Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2017/2018 ?. Metode pada penelitian ini yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis & McTaggart yang dilakukan sebanyak 3 siklus. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik unjuk kerja. Hasil analisis data menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan tercapai ketuntasan 88% dari kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75%. Maka hipotesis tindakan diterima. Kesimpulanya adalah penggunaan permainan ular tangga untuk pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 anak kelompok B TK Dharma Wanita Ngadi Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2017/2018.

KATA KUNCI : Kemampuan Berhitung 1-20, Permainan Ular Tangga

I. LATAR BELAKANG

Perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (meaningfull). Gadner menggambarkan perkembangan kognitif sebagai kapasitas untuk tumbuh, menyampaikan, dan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk setting, sistem simbol ini meliputi kata, gambar, isyarat, dan angka. Gardner (dalam Sujiono 2013: 20).

Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Dengan kemampuan kognitif ini, maka anak dipandang sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia. Desmita (2015:45).

Perkembangan dalam mengenal angka sangat penting, karena mangenal angka akan menjadi dasar dalam penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya. Pada tahap awal, anak belajar menyebutkan nama bilangan atau angka namun belum mengerti arti dari bilangan tersebut, tahap tersebut disebut tahap membilang. Kemudian, seiring dengan pertumbuhan dan pengalaman yang diperoleh anak maka anak akan mampu membilang dengan benda atau tahap berhitung dengan benda. Pada tahap ini, disebut dengan tahap berhitung. Hartati (2015: 21)

Pengembangan kemampuan berhitung 1-20 pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan, bertujuan mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilih dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Kemampuan berhitung kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengambangkan kemampuannya sesuai karakteristik perkembangan, kemampuan yang dimulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya, sejalan dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian.

Mengenal lambang bilangan, dan jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Berhitung di TK di perlukan untuk mengembangkan kemampuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar seperti konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai fungsi bentuk. Alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Permainan berhitung juga di perlukan untuk membentuk sikap logis, kritis cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak, karena masa TK salah satunya adalah masa bermain. Susanto (2011: 981).

Sesuai hasil observasi yang dilakukan di TK Dharma Wanita Ngadi Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri khususnya kelompok B peneliti menemukan adanya masalah yaitu rendahnya kemampuan berhitung 1-20, terlihat pada proses belajar mengajar banyak anak didik yang tidak dapat membilang dan mengenal angka 1-20. Hal ini ditemukan fakta dari 25 anak didik hanya 5 anak yang mendapat ★★★★, 7 anak mendapat ★★★, 8 anak mendapat ★★, dan 5 anak ★. Faktor yang mempengaruhi yaitu fasilitas sekolah yang kurang memadai yang hanya menggunakan papan tulis dan LKA dalam proses pembelajaran, serta metode pemberian tugas yang di gunakan guru dalam pembelajaran berhitung anak usia dini kurang menarik minat anak. Guru hanya memberikan lembar kerja anak dan anak di tuntut untuk mampu menyelesaikan tugas secara tertulis, pada kegiatan hitung yang dilakukan hanya menekankan pada hasil hitung, bukan pada saat proses menghitung benda, padahal kemampuan berhitung anak dapat dilihat pada saat proses anak memecahkan masalah dalam menghitung, hal itu yang menyebabkan antusias anak berkurang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Serta permainan yang digunakan masih tergolong pasif dan tidak ada modifikasi sehingga anak merasa bosan dan kurang menarik dalam melakukan kegiatan. Masih kurangnya permainan yang menyenangkan yang menarik minat anak dalam belajar, hal ini menyebabkan anak kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Oleh karna itu perlu diterapkan metode bermain sambil belajar agar anak mampu menguasai dan tertarik dalam pembelajaran. Suyadi (2009:302).

Musfiroh (2013:1.23) bermain dapat mengembangkan kognitif anak, karena bermain dapat mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan belajar mengenali makna sosialisasi dan keberadaan sendiri diantara teman sebaya. Dalam bermain, anak terdorong untuk melihat, mempertanyakan sesuatu, menemukan dan membuat jawaban dan kemudian menguji jawaban dan pertanyaan yang mereka buat sendiri. Dalam hal ini, maka perkembangan kognitif anak akan berkembang terutama dalam berhitung 1-20.

Salah satu permainan yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak adalah permainan ular tangga. Sriningsih (2008:95) Permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak. Selain itu, teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan khususnya pada materi perkembangan kemampuan berhitung. Permainan ular tangga sudah banyak dimainkan oleh anak Indonesia sejak zaman dahulu. Permainan ini merupakan permainan yang populer di masyarakat. Seiring berkembangya zaman, permainan ular tangga ini sudah hampir menghilang. Ular tangga pada umumnya terdiri atas satu petak permainan yang berisi kotak-kotak yang harus dilewati oleh para pemain dengan menggerakkan bidak setelah sebelumnya memutar dadu terlebih dahulu. Permainan ini sangat mudah untuk dimainkan, mendidik dan menghibur anak-anak. secara umum permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang perkembangan seperti kognitif. Keterampilan kognitif matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan dan konsep berhitung 1-20. Dari ketidak berhasilan tersebut pendidik berupaya untuk memecahkan masalah melalui penelitian tindakan kelas untuk kemampuan berhitung 1-20 dengan melakukan penelitian yang berjudul **"**Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Permainan Ular Tangga di Kelompok B TK Dharma Wanita Ngadi Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018**"**.

II. METODE

A. Subjek dan *setting* Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B TK Dharma Wanita Ngadi yang berjumlah 25 anak, terdiri dari 13 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Pemilihan kelompok B TK Dharma Wanita Ngadi Tahun Pelajaran 2017/2018 sebagai tempat penelitian dengan memeperhatikan alasan karena sebagian besar kemampuan berhitung 1-20 anak masih rendah. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 dengan permainan ular tangga. Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Ngadi karena peneliti setiap hari melaksanakan kegiatan belajar mengajar di tempat tersebut.

B. Prosedur Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang biasa disebut dalam bahasa inggris *Classroom Action Research* (CAR). Car & Kemmis, (dalam Wardhani & Wihardit 2014:1.4) mendefinisikan sebagai berikut :

1. Penelitian tindakan kelas adalah satu bentuk inkuiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri.
2. Penelitian tindakan dilakukan oleh peserta yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti guru, anak, atau kepala sekolah
3. Penelitian tindakan dilakukan dalam situasi sosial, termasuk situasi pendidikan.
4. Tujuan penelitiaan tindakan adalah memperbaiki: dasar pemikiran dan kepantasan dari praktik-praktik, pemahaman terhadap praktik tersebut, serta situasi atau lembaga tempat praktik tersebut dilaksanakan.

Sejalan dengan pengertian di atas menurut Arikunto (2014 : 2) berpendapat bahwa Penelitian Tindakan Kelas dalam bahasa inggris dikenal dengan istilah *Classroom Action Recearch* (CAR). Membentuk pengertian yaitu :

1. Penelitian yaitu kegiatan mencermati objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan yaitu suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas adalah sekelompok anak yang dalam waktu yang sama menerima

pelajaran yang sama dari seorang guru. Batasan yang ditulis untuk pengertian kelas tersebut adalah pengertian lama untuk melumpuhkan pengertian yang salah dan difahami secara luas oleh umum dengan "ruangan tempat guru mengajar" karena kelas bukan wujud ruangan tetapi sekelompok peserta didik yang sedang belajar.

Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran serta hasil belajar peserta didik.

Rencana penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Targart yang di lakukan sebanyak 3 siklus. Adapun model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Targart menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya) yaitu terdiri dari : 1) Perencanaan (*planning*), 2) Pelaksanaan tindakan (*action*), 3) Pengamatan (*observing*),dan 4) Refleksi (*reflecting*).

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Pembahasan

Siklus I

Dari hasil analisa perhitungan kemampuan berhitung 1-20 pada siklus I masih pada katagori kurang meningkat yaitu dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 44%, kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang di tetapkan yaitu sebesar 75%. Penyebab belum tuntasnya belajar anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 dipengaruhi oleh kemauan anak itu sendiri dalam mengikuti pembelajaran. Terlihat dalam mengikuti proses pembelajaran kegiatan permainan ular tangga anak masih banyak yang kurang memperhatikan dan malah bermain sendiri dan juga ada yang meminta bantuan guru dalam menyelesaikan tugasnya.

Selain itu, juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyampaikaan permainan dan penggunaan permainan dalam pembelajaran. Dalam menyampaikan pembelajaran, penjelasan guru mengenai permainan ular tangga terlalu cepat sehingga sulit dipahami anak dan anak tidak memahami tentang permainan ular tangga, serta permainan ular tangga yang digunakan ukuranya terlalu kecil jadi permainan ular tangga

menjadi tidak kondusif sehingga perlu dilakukan perbaikan dengan melakukan siklus II.

Siklus II

Perolehan nilai dari 25 anak pada siklus II, 10 anak belum tuntas 40% dan 15 anak sudah tuntas atau 60%. Dalam kegiatan permainan ular tangga masih ada anak yang tidak mau mengikuti permainan ular tangga dan bermain sendiri, dan ular tangga yang digunakan masih berukuran kecil namun pada siklus ini sudah ada peningkatan meskipun masih terdapat kekurangan dan masih berada pada tingkat minimal. Maka kegiatan pembelajaran ini masih belum tuntas dan harus diadakan perbaikan pada siklus III.

Siklus III

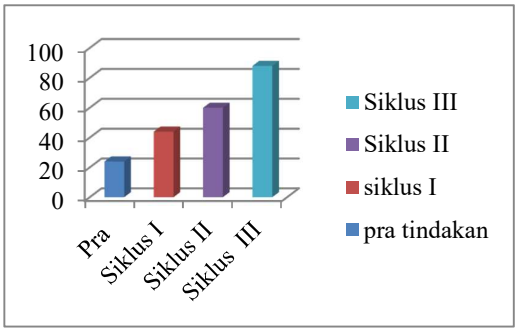
Kemampuan berhitung 1-20 pada siklus III tergolong sudah mencapai kriteria ketuntasan dengan persentase 88% dari kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75%. Permainan ular tangga dengan ukuran yang lebih besar dan variatif sesuai dengan tema membuat anak lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran berhitung. Dengan demikian guru sudah mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan mengajak anak untuk melakukan permainan yang menyenangkan dan menarik sehingga anak tampak senang dan antusias, tidak merasa bosan dan terpusat perhatianya pada kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.10
Hasil Penilaian Ketuntasan Belajar Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Permainan Ular Tangga Pra Tindakan Sampai Dengan Pelaksanaan Siklus III.

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Keterangan							
		Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Anak	%	Anak	%	Anak	%	Anak	%
1	BB	3	12 %	0	0 %	0	0%	0	0%
2	MB	16	64 %	8	56 %	10	40 %	3	12 %
3	BSH	4	16 %	6	24 %	8	32 %	12	48 %
4	BSB	2	8%	5	20 %	7	28 %	10	40 %
Jumlah		25 Anak	100 %	25 Anak	100 %	25 Anak	100%	25 Anak	100%

Adapun persentase tingkat ketuntasan belajar setelah pelaksanaan tindakan siklus III dapat dilihat pada gambar 4.3 sebagai berikut ini.

Gambar 4.3
Kenaikan persentase tingkat ketuntasan belajar kemampuan berhitung 1-20 dari pra tindakan sampai setelah pelaksanakan tindakan siklus III.



B. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Dari data di atas bahwa persentase ketuntasan belajar meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 melalui permainan ular tangga mengalami peningkatan dari pra tindakan sampai dengan siklus III. Dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Ngadi Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2017/2018. Dibuktikan dengan anak dapat berhitung 1-20 secara benar, anak mampu menghitung jumlah angka 1-20 melalui benda sesuai dengan tahap perkembangannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 anak kelompok B TK Dharma Wanita Ngadi Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2017/2018 dapat diterima.

IV.DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas,* Jakarta: Bumi Aksara

Desmita. 2015. *Psikologi Perkembangan* (Cetakan Kesembilan). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Hartati, S. 2015. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas

Musfiroh, T. 2013. *Bermain dan Permainan Anak.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Sujiono, Y.N. 2013. *Metode Pengembangan Kognitif Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka

Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Prenada Media Group.

Sriningsih, N. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini.* Bandung: Pustaka Sebelas.

Wardhani & Wihardit. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas,* Jakarta: Universitas Terbuka