ARTIKEL

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA KREATIF PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA PERKEBUNAN GEGER KECAMATAN SENDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2017/2018

Oleh:

WARIH SUCI TUNGGAL TRIANJANI
NPM : 14.1.01.11.0123

Dibimbing oleh:

1. **DEMA YULIANTO, M.Psi**
2. **EPRITHA KURNIAWATI, M.Pd**

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

2018

SURATPERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN2017

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Warih Suci Tunggal Trianjani
NPM : 14.1.01.11.0123
Telepon/HP : 085855010150
Alamat Surel (Email) : anjanitunggal95@gmail.com
Judul Artikel :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA KREATIF PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA PERKEBUNAN GEGER KECAMATAN SENDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2017/2018

Fakultas – Program Studi : FKIP - PGPAUD
Nama Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi : Jalan K.H. Achmad 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 I dan II.

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

Mengetahui		Kediri, 01 Agustus 2018
Pembimbing I Dema Yulianto, M.Psi NIDN. 0710078203	Pembimbing II Epritha Kurniawati, M.Pd NIDN. 0711029001	Penulis, Warih Suci Tunggal Trianjani NPM. 14.1.01.11.0123

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA KREATIF PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA PERKEBUNAN GEGER KECAMATAN SENDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2017/2018

WARIH SUCI TUNGGAL TRIANJANI
NPM : 14.1.01.11.0123
FKIP – PGPAUD
anjanitunggal95@gmail.com

Dema Yulianto, M.Psi. danEpritha Kurniawati, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman guru, bahwa kemampuan berhitung, yaitu kemampuan dalam mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Perkebunan Geger masih rendah, Dijumpai sebagian besar anak hanya memperoleh bintang satu dan dua, ini dapat dilihat dari hasil pengamatan peneliti. Hal ini dikarenakan kurang menariknya metodeyang digunakan guru saat mengajar, seta media yang digunakan sangat terbatas.Permasalahan yang akan dipecahkan melalui penelitian ini adalah : apakah melalui permainan ular tangga kreatif dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Perkebunan Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2017/2018?. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian 12 anak kelompok B TK Dharma Wanita Perkebunan Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2017/2018. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen RPPM, RPPH, lembar observasi guru, dan lembar penilaian unjuk kerja kemampuan berhitung anak.Kesimpulan hasil penelitian ini adalah permainan ular tangga kreatif terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Perkebunan Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2017/2018. Hal ini terbukti dari kenaikan presentase rata-rata kemampuan berhitung anak dari pra tindakan sebesar 25% kemudian naik menjadi 41,67% padasiklus I, 58,33% pada siklus II, dan kemudian pada siklus III menjadi 83,33%. Hasil tersebut sudah sesuai dengan batas ketuntasan minimal yang sudah ditentukan yaitu sebesar 75%.

Kata Kunci: kemampuan berhitung, permainan ular tangga kreatif.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Dalam mengembangkan

fungsi tersebut maka pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak usia lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih.

Tujuan program kegiatan belajar di PAUD adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan untuk anak usia dini yaitu perkembangan kognitif.Menurut Suyanto (2005: 53) perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Perkembangan kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa(Susanto, 2011:48).

Dalam pembelajaran permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak, berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalur apabila mendapat rangsangan atau stimulasi/ motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Menurut Montolalu (2008: 6.1) apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak, diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuasi dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Menurut Sriningsih (dalam Nurwindia, 2011: 12) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan

menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (route counting atau rational counting).Kemampuan berhitung pada anak usia dini dapat ditelaah dengan lebih memahami pengertian berhitung. Dari sejumlah referensi dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Bagi anak usia dini, kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan berhitung permulaan, yakni kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya. Karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya. Sejalan dengan perkembangan kemampuannya, anak dapat meningkat ke tahap pengertian dapat mengenal jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2011:98).

Secara umum berhitung permulaan bagi anak usia dini bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus, dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan (Depdiknas, 2000).

Mengingat banyaknya faktor yang mempengaruhi perkembangan dan besarnya dampak yang ditimbulkan apabila kemampuan berhitung tidak dikembangkan dan dikuasai anak sejak dini, maka sangat perlu dilakukan tindakan.Dalam penelitian ini peningkatan kemampuan berhitung dilakukan melalui kegiatan bermain dengan menggunakan permainan ular tangga kreatif.Permainan ular tangga kreatif adalah inovasi dari permainan tradisional ular tangga dengan media yang lebih besar. Cara bermain sama seperti permainan ular tangga pada umumnya hanya saja anak sendirilah

yang jadi bidaknya (Tatminingsih, 2015: 8.42). Dalam setiap kotak terdapat perintah yang harus dikerjakan anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung.Banyak sekali manfaat yang diperoleh anak melalui permainan ini. Melalui permainan ini anak akan mudah meningkatkan kemampuaan berhitungnya, permainan ini sengaja dibuat semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik anak. Karena karakteristik anak sebagai pembelajar yang aktif, anak senang dan kaya akan fantasi atau daya khayal serta anak dapat belajar dan berkembang dengan baik melalui kegiatan bermain. Karena pembelajaran yang efektif yang harus diajarkan pada anak adalah pembelajaran yang menyenangkan yang dilakukan melalui permainan.

Dalam pembelajaran berhitung, pendidikan sering dihadapkan pada suatu persoalan yang berkaitan dengan hasil pembelajaran anak yang berkaitan dengan harapan guru. Termasuk pada anak–anak di kelompok B TK Dharma Wanita Perkebunan Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018, berdasarkan proses dan hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru, kemampuan berhitung anak–anak di sana masih rendah. Hal itu bisa terjadi karena kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik minat anak, sehingga dalam proses pembelajaran anak merasa bosan. Dalam pembelajaran berhitung guru seringkali hanya menulis di papan tulis. Media yang digunakan oleh guru kurang inovatif. Hal inilah yang menyebabkan selama proses pembelajaran seringkali anak asyik bermain dengan temannya, ramai sendiri dan tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "*Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Ular Tangga Kreatif pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Perkebunan Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018*".

II. METODEPENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah anak Kelompok B TK Dharma Wanita Perkebunan Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018 dengan jumlah 12 anak terdiri dari 7 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Pemilihan Kelompok B

TK Dharma Wanita Perkebunan Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018 sebagai tempat untuk penelitian dengan memperhatikan alasan karena sebagian besar kemampuan berhitung anak masih rendah.

Model penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif.Kolaboratif digunakan karena peneliti bekerjasama dengan guru kelas/fasilitator untuk mengobservasi ketika pembelajaran. PTK yang digunakan mengacu pada rancangan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 3 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 4 langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi. Analisis data dilaksanakan secara terus menerus selama penelitian berlangsung. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan anak (persentase yang memperoleh bintang 3 dan 4) antara sebelum tindakan, setelah tindakan siklus I, setelah tindakan siklus II, dan setelah tindakan siklus III.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rekapitulasi hasil unjuk kerja kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga kreatif dari Pra Tindakan sampai Siklus III sebagai berikut :

Tabel 1.1

Hasil kemampuan berhitung

Melalui permainan ular tangga kreatif

No	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus 1	Tindakan Siklus 2	Tindakan Siklus 3
1.	★	33,33%	8,33%	0%	0%
2.	★★	41,67%	50%	41,67%	16,67%
3.	★★★	16,67%	25%	33,33%	41,67%
4.	★★★★	8,33%	16,67%	25%	41,67%
Persentase ketuntasan belajar		25%	41,67%	58,33%	83,33%

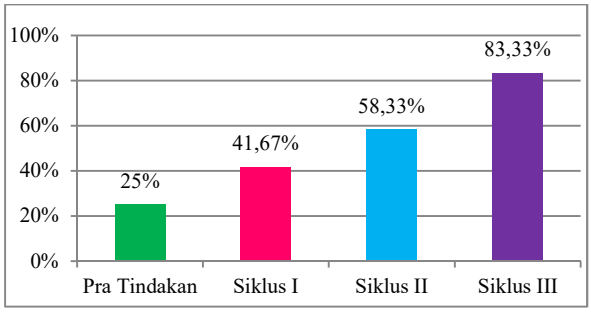
Tabel 1.1 tersebut dapat diketahui bahwa hasil penilaian perkembangan anak dalam kemampuan berhitung dari Pra Tindakan sampai dengan Siklus III mengalami kenaikan yang signifikan. Pada pra tindakan anak yang mendapat nilai bintang 3 sebanyak 16,67%, dan yang mendapat bintang 4 sebanyak 8,33%. Dari data tersebut diperoleh ketuntasan belajar mencapai 25%.Hal ini dikarenakan anak kurang tertarik pada pembelajaran sehingga memerlukan bantuan dan motivasi guru dalam pembelajaran berhitung.

Tindakan Siklus I anak yang mendapat nilai bintang 3 sebanyak 25%, dan yang mendapat bintang nilai 4 sebanyak 16,67%. Dari data tersebut diperoleh ketuntasan belajar mencapai 41,67%. Namun masih di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan

yaitu 75%.Hal ini dikarenakan penerapan permainan ular tangga kreatif dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.Tetapi pada Siklus I ini pelaksanaan kegiatan kurang maksimal sehingga harus dilaksanakan tindakan Siklus II.

Tindakan Siklus II anak yang mendapat nilai bintang 3 sebanyak 33,33% dan yang mendapat bintang nilai 4 sebanyak 25%. Dari data tersebut diperoleh ketuntasan belajar mencapai 58,33%. Namun masih di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75%.Oleh karena itu untuk mengoptimalkan kemampuan anak dalam berhitung perlu dilaksanakan tindakan Siklus III.

Tindakan Siklus III ketuntasan belajar anak mengalami peningkatan yang signifikan. Anak yang mendapat nilai bintang 3 sebanyak 41,67%, dan yang mendapat bintang 4 sebanyak 41,67%. Dari data tersebut diperoleh ketuntasan belajar mencapai 83,33% dan sudah melampaui kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75%. Hal ini dikarenakan anak sangat senang dan antusias mengikuti kegiatan permainan ular tangga kreatif, sehingga kemampuan anak dalam berhitungmeningkat. Presentase ketuntasan belajar anak dalam berhitungmelalui permainan ular tangga kreatif dari Pra Tindakan sampai Siklus III disajikan pada gambar 1.1 berikut :



Gambar 1.1
Perbandingan Presentase Ketuntasan Belajar Anak Dalam Berhitung melalui Permainan Ular Tangga Kreatif dari Pra-Tindakan-Siklus III

Peningkatan nilai dan presentase ketuntasan seperti yang di tunjukkan gambat 1.1 diatas, menjadi indikasi bahwa pelaksanaan siklus sudah bisa mencapai hasil atau target yang diharapkan. Presentase ketuntasan belajar setiap siklus selalu menunjukkan grafik perkembangan yang positif. Dari data di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Permainan Ular Tangga Kreatif dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak Kelompok B TK Dharma Wanita Perkebunan Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018, sehingga dapat dinyatakan bahwa hipotesis tindakan **Diterima**

IV .Daftar Pustaka

Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta

Montolalu. 2008. *Bermain dan Permainan Anak* . Jakarta: Universitas Terbuka.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar dalam Berbagai Aspeknya.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Tatminingsih, Sri. 2015. *Bermain dan Permainan Anak. Tangerang Selatan:* Universitas Terbuka.

Nurwindia. 2011. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini.* Bandung: Pustaka Sebelas.