ARTIKEL

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MENGGUNAKAN MEDIA TABLET MAINAN PADA ANAK KELOMPOK A TK AL-KHODIJAH GEGER KECAMATAN SENDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG

Oleh:

ISTI NUR HIDAYAH

14.1.01.11.0134

Dibimbing oleh :

1. **ROSA IMANI KHAN, 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

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Isti Nur Hidayah
NPM	: 14.1.01.11.0134
Telepun/HP	: 081222221021
Alamat Surel (Email)	: istiprasetya96@gmail.com
Judul Artikel	: Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Menggunakan Media Tablet Mainan pada Anak Kelompok A TK Al-Khodijah Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung
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 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,31 Juli 2018
Pembimbing I Rosa Imani Khan, M.Psi NIDN. 0705068602	Pembimbing II Epritha Kurniawati, M.Pd. NIDN. 0711029001	Penulis, Isti Nur Hidayah NPM. 14.1.01.11.0134

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MENGGUNAKAN MEDIA TABLET MAINAN PADA ANAK KELOMPOK A TK AL-KHODIJAH GEGER KECAMATAN SENDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG

ISTI NUR HIDAYAH
14.1.01.11.0134
FKIP PG-PAUD
istiprasetya96@gmail.com

ROSA IMANI KHAN, M.Psi. dan EPRITHA KURNIAWATI, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman penulis di kelompok A TK Al-Khodijah Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung pada tahun pelajaran 2017/2018, bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 masih rendah. Penyebab rendahnya kemampuan mengenal angka 1-10 yaitu media yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang menarik, tidak inovatif, Guru sering kali menulis di papan tulis, sehingga anak merasa kurang tertarik dan malas mengikuti kegiatan belajar. Permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah apakah pembelajaran menggunakan media tablet mainan dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A TK Al-Khodijah Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung? Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak didik kelompok A TK Al-Khodijah Geger yang berjumlah 10 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus, masing-masing siklus memiliki 4 tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan berupa Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), lembar observasi kegiatan pembelajaran, dan lembar penilaian kemampuan mengenal angka. Kesimpulan penelitian ini adalah pembelajaran mengunakan media tablet mainan terbukti dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A TK Al-Khodijah Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar dari pra-tindakan sampai siklus III yaitu pra-tindakan sebesar 30%, siklus I sebesar 40%, siklus II sebesar 60%, dan siklus III sebesar 90%.

Kata kunci : kemampuan mengenal angka 1-10, media tablet mainan, anak

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak 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 lanjut (UU Sisdiknas, 2003 pasal 1:14). Anak usia dini khusus untuk PAUD adalah anak yang berusia dua sampai lima tahun. Periode perkembangan anak usia dini sering disebut sebagai periode keemasan (*golden age*). Hal ini dikarenakan perkembangan potensi anak sangat cepat, dimana mencapai 80% dari total seluruh perkembangan anak.

Tujuan program kegiatan belajar di PAUD adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk petumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Substansi program kegiatan di PAUD meliputi: perkembangan moral dan nilai-nilai agama (pembiasaan), sosial emosional dan kemandirian, pengembangan kemampuan berbahasa, fisik motorik dan pengembangan kemampuan seni, serta kemampuan kognitif.

Salah satu bidang pengembangan kegiatan pembelajaran anak yaitu bidang pengembangan ilmu matematika. Pengembangan ilmu matematika dapat diperoleh melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, membedakan sesuatu dan lain-lain. Pembelajaran membilang pada anak tidak terlepas dari angka-angka. Pada anak usia dini, minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Di sekitar lingkungan kehidupan anak, berbagai bentuk angka yang sering ditemui misalnya: pada jam dinding, mata uang, ukuran, umur, kalender, irisan kue, jumlah buah-buahan, kepingan geometri, kartu angka, lambang bilangan, permainan kubus, pohon berhitung, bahkan angka pada kue ulang tahun. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa angka telah menjadi bagian dalam kehidupan kita sehari-hari, sehingga perlu diperhatikan pemahaman-pemahaman intelektual akan kuantitas secara simbolis tentang angka pada anak (Depdiknas, 2007).

Depdiknas (2007) mengemukakan ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi pembelajaran membilang angka antara lain: a) Secara spontan telah menunjukan ketertarikan pada aktivitas pembelajaran angka-angka; b) Anak mulai menyebut urutan angka tanpa pemahaman; c) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan; d) Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya; e) Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja. Kemampuan anak mengenal angka 1 sampai 10 adalah salah satu kemampuan dasar yang penting bagi anak Taman Kanak-kanak, karena kemampuan mengenal angka digunakan anak dalam kehidupannya sehari-hari. Selain itu, kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan dasar yang dibutuhkan anak untuk

mempersiapkan diri menuju ke jenjang pendidikan berikutnya yaitu sekolah dasar (SD) (Sukayati, 2004).

Menurut Harahap (dalam Hariwijaya, 2009), angka merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan himpunan. Angka adalah suatu ide yang sifatnya abstrak atau lambang namun memberikan keterangan mengetahui banyaknya anggota himpunan. Menurut Copley (dalam Karim dkk, 2007), angka adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari bilangan-bilangan. Dalam pengenalan konsep angka ini tidak terlepas konsep tentang angka-angka. Pengenalan konsep angka melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlah suatu benda atau beberapa banyak benda. Pengenalan konsep angka ini pada akhirnya akan memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan.

Depdiknas (2007) mengemukakan tujuan kemampuan berhitung termasuk kemampuan membilang, antara lain sebagai berikut: 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak; 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung; 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi; 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya; 5) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Dalam pembelajaran pengembangan kognitif, khususnya pada kemampuan mengenal angka 1-10 di kelompok A TK Al-Khodijah Geger Tahun ajaran 2017/2018 guru sering dihadapkan pada suatu persoalan yang berkaitan dengan hasil pembelajaran anak yang tidak sesuai dengan harapan guru. Berdasarkan hasil evaluasi penilaian pada akhir kegiatan pembelajaran mengenal angka 1-10, diketahui bahwa hasil belajar anak masih rendah. Dari 10 anak, hanya 1 anak yang mendapat bintang 4, 2 anak mendapat bintang 3, 4 anak mendapat bintang 2 dan 3 anak mendapat bintang 1. Hal ini bisa terjadi karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan mengenal angka 1-10 kurang menarik minat anak, sehingga dalam proses pembelajaran anak sering merasa

bosan. Guru seringkali hanya menggunakan media pembelajaran papan tulis. Media yang digunakan oleh guru kurang inovatif. Hal ini terlihat selama proses pembelajaran seringkali anak ramai sendiri, asyik bermain dengan temannya dan tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan. Anak terlihat malas mengikuti proses belajar-mengajar karena mungkin anak merasa tidak mampu untuk mengikuti pelajaran.

Dengan adanya masalah seperti yang telah diuraikan di atas maka guru perlu melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dianggap bisa menarik minat anak dalam proses pembelajaran. Media yang dipilih oleh penulis yang dianggap bisa menarik minat anak adalah media tablet mainan. Sedangkan tablet mainan adalah mainan yang didesain menyerupai tablet sesungguhnya dan bila disentuh layarnya dapat mengeluarkan bunyi/suara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tablet mainan merupakan media visual yang berisi bahan ajar yang terdapat berbagai gambar dan angka yang bisa disentuh dan mengeluarkan bunyi.

II. METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelompok A TK Al-Khodijah Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017-2018. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 10 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

Dalam pengamatan penulis, kemampuan mengenal angka 1-10 kelompok A TK Al-Khodijah Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2017-2018 semester genap ini masih rendah. Pada saat proses belajar-mengajar, anak belum dapat mengenal angka 1-10. Dengan demikian, perlu usaha untuk meningkatkan keterampilan kognitif, yakni menggunakan media tablet mainan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran kognitif dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, maka dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 3 (tiga) siklus, dengan rincian setiap siklus terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Jenis data yang diperlukan yaitu a. Data tentang kemampuan mengenal angka pada anak-anak

kelompok A TK Al-Khodijah Geger, Kecamatan Sendang, Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017-2018 dan data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.

Teknik dan Instrumen yang digunakan yaitu Data tentang kemampuan mengenal angka dengan media tablet mainan anak-anak kelompok A TK Al-Khodijah Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung dikumpulkan dengan teknik penilaian unjuk kerja. Penilaian unjuk kerja (performance assesment) adalah penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa dalam melakukan sesuatu. (Uno, 2012). Penilaian dilakukan terhadap unjuk kerja, perilaku atau interaksi siswa. Penulis memilih unjuk kerja karena anak praktek langsung dalam menggunakan media tablet mainan dan guru mengamati. Dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

Bintang 1 (☆) : Anak mendapat bintang satu jika anak tidak dapat menunjuk angka pada media tablet mainan meski telah dibantu guru.

Bintang 2 (☆☆) : Anak mendapat bintang dua jika anak dapat menunjuk angka pada media tablet mainan dengan bantuan dari guru.

Bintang 3 (☆☆☆) : Anak mendapat bintang tiga jika anak mampu menunjuk angka pada media tablet mainan tanpa bantuan dari guru.

Bintang 4 (☆☆☆☆) : Anak mendapat bintang empat jika anak mampu menunjuk angka pada media tablet mainan dengan mudah, cepat, sesuai harapan guru.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Menurut Pardjono, dkk (2007), kualitatif yaitu menggambarkan data menggunakan kalimat untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci sedangkan kuantitatif yaitu data yang berupa bilangan, nilainya dapat berubah-ubah atau bersifat variatif. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dan anak di kelas. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil observasi dan catatan lapangan.

Data yang dianalisis yaitu hasil yang diperoleh pada pelaksanaan kegiatan mengenal angka menggunakan media tablet mainan. Analisisis data yang digunakan oleh penulis yaitu hasil

penelitian pada tiap siklus. Penulis membuat perbandingan persentase kemampuan anak sebelum tindakan dan sesudah tindakan.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A TK Al-Khodijah Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung pada Tahun Pelajaran 2017-2018 masih tergolong rendah, sehingga diperlukan suatu tindakan untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Pada saat pra tindakan, diketahui bahwa ketuntasan belajar anak dalam mengenal angka 1-10 hanya sebesar 30%. Hal ini berarti kemampuan mengenal angka 1-10 masih kurang dari standar ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan yaitu 75% sehingga perlu dilakukan tindakan penelitian kelas melalui kegiatan mengenal angka 1-10 menggunakan media tablet mainan.

Pelaksanaan siklus I, didapatkan hasil yang menunjukkan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10. Anak lebih antusias atau tertarik dalam mengikuti proses belajar, meskipun masih terdapat sebagian anak yang membutuhkan bimbingan guru. Selain itu, guru juga masih cukup sulit dalam memusatkan perhatian anak dalam kegiatan mengenal angka 1-10 menggunakan media tablet mainan dikarenakan guru masih melakukan penyesuaian terhadap anak dalam menerapkan media tablet mainan begitupun sebaliknya.

Pada siklus II, anak sudah menunjukkan peningkatan baik dari segi hasil maupun prosesnya. Antusiasme dan ketertarikan anak terhadap kegiatan mengenal angka 1-10 semakin besar dan keaktifan anak juga semakin tinggi. Namun beberapa anak terlihat ingin maju terlebih dahulu sehingga anak menggerombol dan kurang konsentrasi. Meskipun mengalami peningkatan namun hasil ini masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus III.

Pada siklus III Guru memberi tugas dan meminta anak untuk maju satu-persatu sesuai urutan bangku,sementara anak yang lain tetap pada pekerjaannya. Variasi yang dilakukan guru ini berdampak positif terhadap kemajuan kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10. Hasil prosentase ketuntasan pada siklus III ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 90%. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa menggunakan media tablet mainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A TK Al-Khodijah Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung pada Tahun Pelajaran 2017-2018 sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima. Pembelajaran menggunakan media dapat mempengaruhi kemampuan anak karena anak lebih tertarik dan pembelajaran lebih inovatif.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2008) yang mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa, yaitu: pertama pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Kedua, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan oleh kata-kata guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Keempat, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arsyad. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Coopley, J. 2000. *The Young Child and Mathematic Washington D.C* : NAEYC.

Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran bidang pengembangan kognitif taman kanak-kanak.* Jakarta: Ditjen Penelitian (Suprijono) .

Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad. 2012. *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta : Bumi Aksara.

Hariwijaya. 2009. *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*. Yogyakarta : Tugu Publiser.

Karim, Muchtar A. 2007. *Pendidikan Matematika untuk Anak Usia Dini.* Jakarta : Depdikbud.

Pardjono. 2007. Panduan Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta : Lembaga Penelitian UNY.

Sukayati, 2004. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta : Rajawali Press.

Undang-Undang No.20 tahun 2003, *Sistem Pedidikan Nasional*