ARTIKEL SKRIPSI

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMBILANG BENDA 1-10 MELALUI PERMAINAN BALKABIN PADA KELOMPOK A TK DHARMA WANITA LODERESAN KECAMATAN KEDUNGWARU KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2017/2018.

Oleh :

DINA WIDIYANTI
14.1.01.11.0225

Dibimbing oleh :

1. **ROSA IMANI KHAN, M.Psi.**
2. **LINDA DWIYANTI, M.Pd**

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

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Lengkap	: DINA WIDIYANTI
NPM	: 14.1.01.11.0225
Telepun/HP	: 083847423593
Alamat Surel (Email)	: dinawidiyanti578@gmail.com
Judul Artikel	:Meningkatkan Kemampuan Membilang Benda 1-10 Melalui Permainan Balkabin Pada Kelompok A TK Dharma Wanita Loderesan Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018.
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PG PAUD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan K.H. Achmad Dahlan No. 76, Mojoroto Kota Kediri Jawa Timur

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 ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 02 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
ROSA IMANI KHAN, M.Psi.	**LINDA DWIYANTI, M.Pd**	**DINA WIDIYANTI**
NIDN. 0705068602	NIDN. 0707079101	NPM : 14.1.01.11.0225

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMBILANG BENDA 1-10 MELALUI PERMAINAN BALKABIN PADA KELOMPOK A TK DHARMA WANITA LODERESAN KECAMATAN KEDUNGWARU KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Dina Widiyanti
NPM: 14.1.01.11.0225
FKIP – PG-PAUD
dinawidiyanti578@gmail.com
Rosa Imani Khan, M.Psi., Linda Dwiyanti, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan yang dilakukan pada TK Dharma Wanita Loderesan Tulungagung tahun ajaran 2017/2018 khususnya pada aspek kognitif, yakni membilang benda 1-10, pada kelompok A yaitu kelompok usia 4-5 tahun mengalami kendala dalam hal ketuntasan belajar pada indikator kemampuan membilang benda 1-10. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, diperoleh data bahwa dari 17 anak, hanya 5 anak atau 29% yang mendapatkan bintang tiga (★3), dan 9 anak atau 53% yang mendapatkan bintang dua (★2) serta 3 anak atau 18% mendapatkan bintang satu (★1). Permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan permainan Balkabin dapat mengembangkan kemampuan membilang benda 1-10 pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Loderesan Kedungwaru Tulungagung tahun ajaran 2017/2018?. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian 15 anak terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Instrumen penelitian adalah Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), lembar penilaian unjuk kerja anak dan lembar observasi kegiatan pembelajaran. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah permainan Balkabin dapat mengembangkan kemampuan membilang benda 1-10 pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Loderesan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian pada Pra tindakan ketuntasan hasil belajar anak hanya 27%, meningkat pada siklus I ketuntasan hasil belajar anak mencapai 60%, kemudian pada siklus II menjadi 73%, dan pada siklus III ketuntasan hasil belajar anak didik mencapai 94%."

Kata Kunci : Membilang Benda 1-10, Permainan Balkabin

I.PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada TK Dharma Wanita Loderesan Tulungagung tahun ajaran 2017/2018 khususnya pada aspek membilang benda 1-10, pada kelompok A mengalami kendala dalam hal ketuntasan belajar pada indikator kemampuan membilang benda 1-10. Berdasarkan hasil pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran menghitung benda, diperoleh data bahwa dari 17 anak, hanya 5 anak atau 29% yang mendapatkan bintang tiga (★3), dan 9 anak atau 53% yang mendapatkan bintang dua (★2) serta 3 anak atau 18% mendapatkan bintang satu (★1).

Belum berkembangnya kemampuan membilang benda 1-10 anak kelompok A di TK Dharma Wanita Loderesan Kedungwaru Tulungagung tahun ajaran 2017/2018 terjadi karena anak didik hanya diminta berhitung saja, sehingga anak didik belum mengenal konsep bilangan. Proses pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik bagi anak, sehingga kurang mendapatkan perhatian dari anak didik, kurangnya ketersediaan media pada pembelajaran, media LKS yang digunakan belum dapat menarik perhatian.

Hal ini berarti kemampuan anak dalam membilang benda 1-10 masih tergolong rendah. Sehingga diperlukan pengembangan pembelajaran menggunakan media yang menyenangkan. Sebagaimana yang disampaikan Arsyad (2002: 6) bahwa disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media atau permainan dalam pembelajaran yang akan digunakan apabila belum tersedia.

Oleh sebab itu, diperlukan permainan yang menyenangkan untuk menambah pengalaman,

meningkatkan kecakapan dan memecahkan masalah serta memotivasi anak untuk meningkatkan kepercayaan diri. Salah satunya dengan menggunakan permainan Balkabin. Permainan Balkabin merupakan singkatan dari permainan Balap Kantong Bintang. Permainan Balkabin dimainkan oleh 2 kelompok, masing-masing kelompok mendapatkan keranjang berisi gambar benda yang akan ditempelkan pada kantong bergambar bintang yang ditempeli angka. Kelompok yang berhasil lebih dulu menempelkan gambar sesuai angka dengan benar, maka kelompok tersebut sebagai pemenangnya. Dengan menggunakan permainan Balkabin ini, anak akan mudah memahami sesuatu yang bersifat abstrak untuk diterjemahkan pada sesuatu yang konkret.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin meneliti tentang, "Mengembangkan Kemampuan Membilang Benda 1-10 Melalui Permainan Balkabin pada Kelompok A di TK Dharma Wanita Loderesan Kedungwaru Tulungagung".

II. METODE PENELITIAN

Subyek dan setting penelitian ini dilaksanakan pada TK Dharma Wanita Loderesan Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun ajaran 2017-2018, yang dipusatkan pada anak kelompok A. Jumlah keseluruhan anak di kelompok A, 15 anak terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Subjek penelitian atau responden adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2006: 145), subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, dimana penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang muncul

dalam kegiatan pembelajaran pada anak kelompok A TK Dharma wanita Loderesan Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung. Prosedur penelitian tindakan kelas ini memakai model seperti yang diterapkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Sa'dun, 2009: 14). Penelitian ini menggunakan tiga siklus yang mana pada masing-masing siklusnya terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

III HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Menurut Piaget (dalam Seefelt, 2008: 77) anak usia dini mulai mengembangkan kemampuan membilang. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Hartnett dan Gelman (dalam Seefelt, 2008: 392) membilang merupakan konsep matematika yang paling penting. Hasil penelitian pada siklus I, siklus II maupun siklus III menunjukkan adanya suatu peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat pada perbandingan perolehan nilai dan ketuntasan belajar anak seperti pada tabel perbandingan di bawah ini:

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Kemampuan Membilang Benda 1-10 Melalui Permainan Balkabin Mulai dari Pra Tindakan Sampai Siklus III

No	Hasil Penilaian	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	★	0%	0%	0%	0%
2	★★	73%	40 %	27 %	6%
3	★★★	27%	60 %	73 %	47 %
4	★★★★	0%	0%	0%	47 %
	Jumlah	100%	100 %	100 %	100 %

Berdasarkan Tabel 4.12 diperoleh data pengamatan serta penilaian hasil unjuk kerja anak dalam kegiatan pengembangan kemampuan membilang benda 1-10 melalui permainan Balkabin dapat diketahui adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar anak mulai pra tindakan anak yang tuntas belajar atau mendapatkan minimal bintang

3 sebanyak 27%, meningkat pada siklus I menjadi sebanyak 60%, siklus II anak yang tuntas belajar meningkat menjadi sebanyak 73% dan pada siklus III mencapai 94%.

Pada perbaikan siklus I diperoleh prosentase ketuntasan belajar anak didik masih mencapai 60%. Maka kegiatan pembelajaran ini belum tuntas dan akan diadakan perbaikan pada siklus II. Adapun berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran pada siklus ini terdapat temuan-temuan sebagai berikut: a) Kegiatan anak dalam pembelajaran masih sering dibantu oleh guru, b) unjuk kerja anak belum sesuai dengan apa yang telah dijelaskan oleh guru.

Pada perbaikan siklus II diperoleh prosentase ketuntasan belajar anak didik mencapai 73%. Maka kegiatan pembelajaran ini belum tuntas dan akan diadakan perbaikan pada siklus III. Adapun berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran pada siklus ini terdapat temuan-temuan sebagai berikut: a) kegiatan anak dalam pembelajaran sudah lebih meningkat, meskipun masih terdapat beberapa anak yang masih sering dibantu oleh guru, b) anak sudah mulai mampu membilang benda 1-10 dengan baik hal ini terlihat dari ketepatan anak membilang benda 1-10.

Pada perbaikan siklus III diperoleh prosentase ketuntasan belajar anak didik mencapai 94%. Dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan berhasil dengan baik. Adapun berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran pada siklus ini terdapat temuan-temuan sebagai berikut: a) kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak sudah baik dan tanpa adanya bantuan dari guru, b)anak sudah mampu membilang benda 1-10 dengan baik dan benar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Balkabin dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan membilang benda 1-10 pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Loderesan Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018. Sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat **diterima**. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Sujiono (2013) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan dapat mempercepat proses belajar-mengajar dan membantu siswa menangkap pengertian yang diberikan guru serta mempertinggi mutu belajar-mengajar. Salah satu permainan yang dapat memberikan informasi atau pesan kepada anak didik adalah permainan Balkabin yang memanfaatkan kertas karton yang ditempeli kantong berbentuk bintang dan angka 1-10, kemudian anak memasukkan gambar/benda pada kantong bintang sejumlah angka yang tertera pada kantong bintang. Sehingga anak dapat menjadi lebih cepat dalam belajar membilang benda 1-10.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa: pembelajaran melalui permainan Balkabin terbukti dapat mengembangkan kemampuan membilang benda 1-10 pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Loderesan Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian pada pra tidakan jumlah anak yang tuntas belajar sebanyak 27%, pada siklus I meningkat sebanyak 60%, pada siklus II jumlah anak yang tuntas belajar sebanyak 73%, dan pada siklus III jumlah anak yang tuntas belajar sebanyak 94%.

Saran-Saran

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

   Hendaknya menyediakan sarana dan prasana yang diperlukan dalam kegiatan membilang benda 1-10 melalui permainan Balkabin yang telah terbukti mampu meningkatkan taraf keberhasilan belajar anak didik serta mendorong guru untuk menggunakan permainan Balkabin ini agar kemampuan membilang benda 1-10 pada diri anak dapat ditingkatkan dengan optimal.

2. Bagi Guru

   Guru dapat memilih permainan yang mudah, murah serta aman dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru dapat lebih berkreasi dalam memilih atau menciptakan permainan untuk mengembangkan kemampuan anak secara maksimal.

3. Bagi Orangtua

   Orangtua dapat memilih permainan yang lebih berkreasi untuk mendampingi anak di rumah agar kemampuan anak dalam untuk membilang benda 1-10 dapat berkembang optimal.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Munadhi, Yudi. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sa'dun. 2009.*Penelitian Tindakan Kelas,* Jakarta: Rineka Cipta.

Sujiono, Yuliana Nuraini. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, Yuliani, Nurani. 2014. *Konsep Dasar Pendidikan Anak usia Dini.* Jakarta: PT Indeks.