

ARTIKEL

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN SEPANCI SUP PADA ANAK KELOMPOK A RA KUSUMA MULIA I BEDALI NGANCAR TAHUN PELAJARAN 2017/2018



Oleh:

MAMLU'ATUL ZULFA 14.1.01.11.0303

Dibimbing oleh:

- 1. Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi
- 2. Nur Lailiyah, M.Pd

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

MAMLU'ATUL ZULFA| 14.01.11.0303 FKIP- PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PG-PAUD)



SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Mamlu'atul Zulfa NPM : 14.1.01.11.0303 Telepun/HP : 085851519051

Alamat Surel (Email) : zulfanana13@gmail.com

Judul Artikel : Meningkatkan Kemampuan Memahami

Bilangan 1-10 Melalui Permainan Sepanci Sup pada Anak Kelompok A RA Kusuma Mulia I Bedali Ngancar 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 Kediri (64112)

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, 16 Juli 2018	
Pembimbing I Pembimbing II		Penulis,	
At my			
Drs. Kuntjojo, M. Pd, M.Psi	Nur Laillyah, M. Pd	Mamlu'atu√Zulfa	
NIDN. 0717015501	NIDN. 0731038605	NPM. 14.1.01.11.0303	

MAMLU'ATUL ZULFA | 14.01.11.0303 FKIP- PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PG-PAUD)



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN SEPANCI SUP PADA ANAK KELOMPOK A RA KUSUMA MULIA I BEDALI NGANCAR TAHUN PELAJARAN 2017/2018

MAMLU'ATUL ZULFA 14.1.01.11.0303

FKIP – PG PAUD

Email : zulfanana13@gmail.com Drs. Kuntjojo, M. Pd, M.Psi ¹ Nur Lailiyah, M.Pd ² UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Berdasarkan hasil penilaian perkembangan anak diketahui bahwa Kemampuan Memahami Bilangan 1-10 pada Anak Kelompok A RA Kusuma Mulia I Bedali Ngancar belum berkembang secara optimal, dari 9 anak 6 anak hanya mampu menyebutkan angka 1-5, 3 anak mampu menyeutkan angka 1-10 akan tetapi tanpa memahami bentuk bilangan atau angka itu sendiri. Hal ini disebabkan media yang digunakan guru kurang menarik minat dan perhatian anak. Masalah tersebut akan dipecahkan melalui permainan sepanci sup dengan rumusan masalah Apakah Melalui Permainan Sepanci Sup dapat Meningkatkan Kemampuan Memahami Bilangan 1-10 pada Anak Kelompok A RA Kusuma Mulia I Bedali Ngancar Tahun Pelajaran 2017/2018. Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dengan jumlah siklus yang digunakan sebanyak 3 siklus. Data dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja dan observasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan cara membandingkan persentase ketuntasan belajar antara waktu sebelum dilakukan tindakan dengan setelah dilakukan tindakan dengan norma 75% atau lebih. Hasil analisis data menunjukkan ketuntasan yang dicapai pada siklus I 52,77%, siklus II 61,11% dan siklus III 80,55%. Karena ketuntasan siklus terakhir sudah melebihi 75% maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Dengan demikian hipotesis dari Permainan Sepanci Sup dapat Meningkatkan Kemampuan Memahami Bilangan 1-10 pada Anak Kelompok A RA Kusuma Mulia I Bedali Ngancar Tahun Pelajaran 2017/2018 diterima.

KATA KUNCI: Kemampuan Memahami Bilangan 1-10, Permainan Sepanci Sup

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini
(PAUD) menurut NAEYC
(National Association for the
Education of Young Children)
dimulai saat kelahiran hingga anak

MAMLU'ATUL ZULFA | 14.01.11.0303 FKIP- PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PG-PAUD) berusia delapan tahun. Batita dan balita mengalami kehidupan secara menyeluruh di rentang usia itu dibanding periode-periode berikutnya. Aspek sosial, emosional, kognitif, bahasa dan



pendidikan jasmani tidak dipelajari secara terpisah oleh anak yang masih sangat muda. Orang dewasa yang sudah lebih dulu menolong diri sendiri akan membantu seorang anak dalam perkembangannya masa diharapkan memberikan perhatian yang lebih kepada anak yang masih membutuhkan bantuan (Santi. 2009:vii).

bermain sambil Kegiatan berhitung sangat baik bagi perkembangan kognitif anak. Bermain adalah naluri bagai setiap anak usia dini yang mempunyai banyak manfaat bagi proses mematangkan emosional anak memenuhi sehingga dapat fase kebutuhan setiap perkembanagan psikologi anak. Aktifitas bermain merupakan proses belajar, berfikir, berlatih dan memahami serta pengamatan terhadap lingkungan kemudian hasil pengamatannya diungkapkan melalui hasil karya anak. Agar kegiatan bermain memiliki makna dalam hubungannya dengan kognitif maka kegiatan bermain harus dapat mengembangkan kemampun kognitif, psikomotor dan efektif anak.

Kenyataan terjadi yang sewaktu kegiatan berhitung di RA Kusuma Mulia I Bedalui Ngancar pada Kelompok A, dari 9 anak 6 anak hanya mamapu menyebutkan angka 1-5, 3 anak mampu menyebutkan angka 1-10 akan tetapi tanpa memahami bentuk bilangan atau angka itu sendiri. Sehingga penguasaan konsep memahami bilangan 1-10 masih rendah. Hal ini tidak sejalan dengan aspek perkembangan kognitif khususnya dalam hal memahami bilangan. Selain itu media yang digunakan guru kurang menarik minat dan perhatian anak.

Dari berbagai uraian di atas, maka peneliti memfokuskan pada peningkatan penguasaan memahami bilangan 1-10 denga melalui permainan sepanci sup pada anak Kelompok A RA Kusuma Mulia I Bedali Ngancar Tahun Pelajaran 2017/2018. Permasalahan yang ditemukan pada anak kelompok A RA Kusuma Mulia I Bedali Ngancar Tahun Pelajaran 207/2018 adalah:

MAMLU'ATUL ZULFA | 14.01.11.0303 FKIP- PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PG-PAUD) simki.unpkediri.ac.id ||3||



- 1. Penguasaan konsep berhitung masih rendah dibuktikan Dari 9 anak 6 anak hanya mamapu menyebutkan angka 1-5, 3 anak mampu menyebutkan angka 1-10 akan tetapi tanpa memahami bentuk bilangan atau angka itu sendiri.
- Media yang digunakan guru kurang menarik minat dan perhatian anak.
- 3. Melalui permainan Sepanci Sup dapat meningkatkan kemampuan memahami bilangan 1-10 pada anak kelompok A.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut diatas, rumusan masalah dalam penelitian : "Apakah Melalui Permainan Sepanci Sup pada Anak Kelompok A RA Kusuma Mulia I Bedali Ngancar Tahun Pelajaran 2017/2018 dapat Meningkatkan Kemampuan Memahami Bilangan 1-10?"

Menurut Munandar (dalam Susanto, 2011: 97) bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan

PAUD)

sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kempuan yang dimilikinya. Dalam pandangan Munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang merupakan yang bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaaan dan latihan. sehingga ia mampu melakukan sesuatu.

Bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena menjadi dasar bagi penguasaan konsep matematika selanjutnya dijenjang pendidikan (formal) berikutnya.

Menurut Tadkirotun (2012) angka atau bilangan adalah lambang simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat di tulis dengan dua buah angka yaitu angka 1(satu) dan 0 (nol). Pentingnya kemampuan memahami bilangan 1-10 merupakan tahap awal dari kemampuan konsep berhitung permulaan karena ada dalam kehidupan sehari-hari.

MAMLU'ATUL ZULFA | 14.01.11.0303 simki.unpkediri.ac.id FKIP- PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PG- | 4 | |



Menurut Susanto (2011: 97) kemampuan memahami bilangan salah 1-10 merupakan kemampuan yang sangat penting anak bagi yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal dikehidupannya dimasa depan. Susanto (2011: 59-60) Dalam banyak faktor yang dapat mempengaruhi berhitung yaitu: Faktor permulaan hereditas/keturunan, 2) Faktor lingkungan, 3)Faktor kematangan, 4) Faktor pembentukan, 5) Faktor minat dan bakat, 6) Faktor kebebasan.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai kompetensi tertentu. Metode pembelajaran dirancang dalam kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan bagi anak. Setiap metode pembelajaran memiliki tujuan masing-masing.

B. METODE PENELITIAN

PAUD)

Penelitian ini dilakukan di RA Kusuma Mulia I Bedali MAMLU'ATUL ZULFA | 14.01.11.0303 FKIP- PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PG- Ngancar. (1) Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Tindakan penelitian adalah menggunakan pemainan sepanci sup Model penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan adalah model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart dengan 3 siklus dan siklusnya setiap mempunyai empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. (2) Sasaran dari penelitian ini adalah semua anak Kelompok A RA Kusuma Mulia I Bedali Ngancar yang berjumlah 9 anak dengan perincian 4 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. (3) Teknik pengumpulan data tentang kemampuan memahami bilangan 1-10 anak kelompok A RA Kusuma Mulia I Bedali Ngancar khususnya dalam permainan sepanci sup dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja dan observasi. (4) Teknik untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan melihat ketuntasan belajar

> simki.unpkediri.ac.id ||5||



(persentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan. tindakan siklus I. tindakan Siklus II, dan tindakan Siklus III. Langkah – langkah analisis data sebagai berikut: a) Menghitung persentase anak yang mendapat bintang 1, bintang 2, binyang 3, dan bintang 4 dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n}x \ 100\%$$

b) Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah tindakan siklus I. tindakan siklus II, dan tindakan siklu III. Adapun Alat dan Bahan yang digunakan untuk penelitian adalah sebagai berikut : a) Panci. b) Berbagai macam sayuran (Wortel, brikoli, kubis, kentang, bayam, tomat, sawi, buncis, kangkung, jagung manis). c) Angka 1-10 yang terbuat dari kertas. d) Double Tipe.

A. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

MAMLU'ATUL ZULFA | 14.01.11.0303 FKIP- PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PG-PAUD)

Rencana umum tindakan kelas ini bermula dengan adanya masalah, yang berupa belum berkembangnya memahami kemampuan bilangan 1-10 pada anak kelompok A RA Kusuma Mulia I Bedali. Berdasarkan hasil analisis dari kegiatan pra tindakan penilaian anak dalam memahami bilangan 1-10 diperoleh data sebagai berikut:

Persentase Ketuntasan Belajar pra tindakan

No	Hasil Penilaian Perkembangan	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	1 Anak	11,11 %
2	Belum Tuntas	8 Anak	88,89 %
Jumla	h	9 Anak	100 %

1. Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data pada kegiatan Pra Tindakan diperoleh hasil kemampuan Memahami Bilangan 1-10 anak yang sudah tuntas hanya sebesar 11,11% dan yang belum tuntas sebesar 88,89%, maka untuk itu perlu dilakukan tindakan penelitian Siklus I. Berdasarkan analisis dari kegiatan hasil Siklus I penilaian anak dalam



memahami bilangan 1-10 pada kegiatan Permainan Sepanci Sup diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.4 Persentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus I

pada Sikius i					
No.	Hasil	Jumlah	Persentase		
	Penilaian	Anak			
	Perkembangan				
	Anak				
1.	Tuntas	2	22,22%		
2.	Belum Tuntas	7	77,78%		
Juml	ah	9	100%		

Dari data pada tabel 4.4 menunjukkan anak yang belum perkembangannya tuntas sebanyak 7 anak dengan persentase sebesar 77,78%. Anak yang memdapatkan ★ adalah Ata dan Reza, mereka belum mampu menyebutkan bilangan 1-10 dan mengurutkan bilangan 1-10. Sementara anak mendapatkan yang $\star\star$ diantaranya adalah Mario, Risma, Arsya, Picha, Vena, mereka mampu menyebutkan bilangan 1-10 dan mampu mengurutkan bilangan 1-10 akan tetapi dengan bantuan guru. Penyebab dari belum tuntasnya belajar anak dalam meningkatkan kemampuan memahami bilangan 1-10 dipengaruhi oleh anak kurang memperhatikan penjelasan dari

MAMLU'ATUL ZULFA | 14.01.11.0303 FKIP- PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PG-PAUD) guru serta anak belum memahami kegiatan pembelajaran.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I ketuntasan belajar yang diinginkan masih belum tercapai, maka untuk memperbaiki Siklus I perlu dilakukan tindakan pada Siklus II. penilaian tersebut maka akan dilakukan tindakan selanjutnya. Berdasarkan hasil analisis dari kegiatan Siklus II penilaian anak dalam memahami bilangan 1-10 pada kegiatan Permainan Sepanci Sup diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.7 Persentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus II

No	Hasil Penilaian	Jumlah	Persentase
	Perkembangan	Anak	
	Anak		
1.	Tuntas	4	44,45%
2.	Belum Tuntas	5	55,56%
Jumlah		9	100%

Dari data pada tabel 4.7 menunjukkan anak yang belum tuntas perkembangannya sebanyak 5 anak dengan persentase sebesar 55,56%.

Anak yang memdapatkan ★ adalah Reza, karena belum

simki.unpkediri.ac.id | | 7 | |



mampu menyebutkan bilangan 1-10 dan mengurutkan bilangan 1-10. Sementara anak yang mendapatkan ★★ diantaranya adalah Ata, Risma, Arsya, Vena, mereka mampu menyebutkan dan bilangan 1-10 mampu mengurutkan bilangan 1-10 akan tetapi dengan bantuan guru. Penyebab dari belum tuntasnya belajar anak dalam meningkatkan kemampuan memahami bilangan 1-10 dipengaruhi oleh anak tidak mengikuti kegiatan sampai selesai, anak juga tidak mau melakukan kegiatan secara berkelompok.

3. Siklus III

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus II ketuntasan belajar yang diinginkan masih belum tercapai, maka untuk memperbaiki Siklus II perlu dilakukan tidakan pada Siklus III. Berdasarkan hasil analisis dari kegiatan Siklus III penilaian anak dalam memahami bilangan 1-10 pada kegiatan Permainan Sepanci Sup diperoleh data sebagai berikut:

MAMLU'ATUL ZULFA| 14.01.11.0303 FKIP- PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PG-PAUD)

Tabel 4.10 Persentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus III

	-		
No.	Hasil Penilaian	Jumlah	Persentase
	Perkembangan	Anak	
	Anak		
1.	Tuntas	7	77,78%
2.	Belum Tuntas	2	22,22%
Jumlah		9	100%

Dari data pada tabel 4.10 menunjukkan anak yang belum perkembangannya tuntas anak sebanyak dengan persentase sebesar 22,22%. Anak yang mendapatkan ★★ adalah Arsya dan Vena, mereka mampu menyebutkan bilangan 1-10 dan mampu mengurutkan bilangan 1-10 akan tetapi dengan bantuan guru. Penyebab dari belum tuntasnya belajar anak dalam meningkatkan kemampuan memahami bilangan 1-10 dipengaruhi oleh anak sibuk bermain sendiri. Dua anak tersebut belum tuntas dalam pembelajaran dikarenakan masih berada dalam tahap mulai berkembang dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, kemampuan memahami bilangan 1-10

> simki.unpkediri.ac.id | | 8 | |



melalui permainan sepanci sup dari siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Persentase Ketuntasan
Belajar Anak pada Pra
Tindakan, Siklus I, Siklus II
dan Siklus III
Anak Kelompok A RA
Kusuma Mulia I Bedali

Ngancar

N o	Tindak an	Pra Tindak an	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Keterang an
1		11,11	22,22	44,45%	77,78	Kriteria
١.	Tuntas	%	%		%	Ketuntas
2	Belum	88,89	77,78	55,56%	22,22	an
	Tuntas	%	%		%	Belajar
Jui	mlah	100%	100%	100%	100%	Minimal 75%

Dari data pada tabel 4.11

persentase ketuntasan belajar anak dari Pra Tindakan, siklus I, siklus II, siklus III diperoleh sebagai berikut: Pra Tindakan diperoleh 11,11% yang mengalami ketuntasan belajar. Siklus I diperoleh 22,22% yang mengalami ketuntasan belajar, Siklus II diperoleh 44,45% yang mengalami ketuntasan belajar, Siklus III diperoleh 77,78% mengalami yang ketuntasan belajar. Sedangkan kriteria ketuntasan belajar anak 75%, minimal maka data tersebut dinyatakan tuntas. Dengan demikian pelaksanaan

MAMLU'ATUL ZULFA| 14.01.11.0303 FKIP- PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PG-PAUD) penelitian dengan iudul "Meningkatkan Kemampuan Memahami Bilangan 1-10 Melalui Permainan Sepanci Sup pada Anak Kelompk A RA Kusuma Mulia I Bedali Ngancar Tahun Pelajaran 2017/2018" dinyatakan diterima.

B. PENUTUP

1. Simpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran telah yang dilaksanakan selama tiga siklus berdasarkan seluruh dan pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui permainan sepanci sup dapat meningkatkan kemampuan memahami bilangan 1-10 pada anak kelompok A RA Kusuma Mulia I Bedali Ngancar tahun pelajaran 2017-2018.

2. Saran

Berdasarkan latar belakang masalah dan kesimpulan, selanjutnya disampaika saransaran sebagai berikut:

a. Bagi guru

Bagi sesama Guru khususnya Guru Kelompok A simki.unpkediri.ac.id

sımkı.unpkediri.ac.id ||9||



apabila menghadapi masalah sulit berkembangnya anak pada perkembangan dalam Memahami Bilangan 1-10. maka peneliti menyarankan untuk mencoba dipecahkan tersebut melalui masalah permainan sepanci sup. Karena peneliti telah membuktikan kebenarannya bahwa permainan Sepanci Sup dapat meningkatkan kemampuan Memahami Bilangan 1-10

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian serupa diharapkan memakai media yang lebih bagus lagi, karena dengan media yang lebih bagus akan meningkatkan perkembangan anak khususnya dalam memahami bilangan 1-10.

C. DAFTAR PUSTAKA

Santi, Danar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT

MACANAN JAYA

CEMERLANG.

Susanto, Ahmad. 2011.

Perkembangan Anak Usia

Dini. Jakarta: Kencana*

*Prenada Media Group.

MAMLU'ATUL ZULFA | 14.01.11.0303 FKIP- PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PG-PAUD) Tadkirotun. 2012. Pengertian Angka, (Online), tersedia http://www.syedara.com/2016/10/pengertian-angka/, diunduh 21 November 2017