ARTIKEL

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN MENJEMUR DAN MENJEPIT PADA ANAK KELOMPOK USIA 4-5 TAHUN PAUD *SMART KIDS* DESA KLANDERAN KECAMATAN PLOSOKLATEN KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh:

IMANIA MAJID

14.1.01.11.0316

Dibimbing oleh :

1. **INTAN PRASTIHASTARI WIJAYA, M.Pd., M.Psi.**
2. **ITOT BIAN RAHARJO, S.E., S.Pd., M.M.**

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

2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Imania Majid
NPM	: 14.1.01.11.0316
Telepon/HP	: 085608311944
Alamat Surel (Email)	: imaniamjd@gmail.com
Judul Artikel	: Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengurutkan Angka 1-10 Melalui Permainan Menjemur dan Menjepit pada Anak Kelompok Usia 4-5 Tahun PAUD *Smart Kids* Desa Klanderan Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018.
Fakultas – Program Studi	: FKIP – Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
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, 19 Juli 2018
Pembimbing I Intan Prastibastari Wijaya., M.Pd., M.Psi. NIP / NIDN: 0729078402	Pembimbing II Itot Bian Raharjo, S.E.,S.Pd.,M.M. NIP / NIDN: 0718118401	Penulis, Imania Majid 14.1.01.11.0316

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN MENJEMUR DAN MENJEPIT PADA ANAK KELOMPOK USIA 4-5 TAHUN PAUD *SMART KIDS* DESA KLANDERAN KECAMATAN PLOSOKLATEN KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

IMANIA MAJID
14.1.01.11.0316
FKIP-Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
imaniamjd@gmail.com
Intan Prastihastari Wijaya., M.Pd., M.Psi[1] dan Itot Bian Raharjo, S.E.,S.Pd.,M.M[2]

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh guru terkait dengan kemampuan mengurutkan angka 1-10 yang masih memerlukan stimulus dikarenakan kurangnya pemahaman anak tentang bentuk angka dan cara berhitung secara urut belum benar, sehingga dari kegiatan yang telah dilakukan aspek mengurutkan angka 1-10 anak masih belum berkembang secara optimal. Hal tersebut nampak dari hasil belajar anak didik yang masih rendah. Pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan memggunakan permainan Menjemur dan Menjepit diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengurutkan angka 1-10 pada anak kelompok Usia 4-5 Tahun PAUD *Smart Kids* Desa Klanderan Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri. Tujuan penelitian ini adalah memperoleh data tentang kemampuan mengurutkan angka 1-10 pada anak kelompok Usia 4-5 Tahun sebelum dan sesudah dilakukan tindakan, melakukan tindakan berupa penerapan permainan Menjemur dan Menjepit sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan mengurutkan angka 1-10, mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan penelitian. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok Usia 4-5 Tahun PAUD *Smart Kids* Desa Klanderan Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri, yang berjumlah 20 anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen pembelajaran berupa RPPM dan RPPH. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan penilaian hasil unjuk kerja dan lembar observasi guru dan anak didik. Kesimpulan dari hasil observasi anak dalam mengurutkan angka 1-10 melalui permainan menjemur dan menjepit menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada setiap siklusnya. Terbukti dari hasil yang diperoleh anak pada Siklus I mencapai 45% (9 anak), pada Siklus II mencapai 70% (14 anak), dan pada Siklus III mencapai 90% (18 anak), sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil dengan baik dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar anak.

KATA KUNCI : permainan menjemur dan menjepit, kemampuan mengurutkan angka 1-10.

A. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan periode emas. Periode emas adalah masa dimana otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah hidup. Periode ini hanya berlangsung pada saat dalam kandungan hingga usia dini, yaitu 0-6 tahun. Otak merupakan kunci utama pembentukan kecerdasan. Pada masa ini perkembangan otak anak mencapai 80% dan 20% dimasa dewasanya kelak (Suyadi, 2010: 23). Dalam Pendidikan PAUD di Indonesia ada 6 aspek yang menjadi fokus program pengembangan yaitu mencakup nilai agama dan moral, aspek fisik-motorik, aspek kognitif, dan aspek bahasa, aspek sosial-emosional dan aspek seni (Hildayani dkk., 2014: 1.4). Dalam penelitian ini, peneliti mengambil fokus pada kelompok usia 4-5 tahun (TK A) untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1-10.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan dalam ide-ide belajar (Sujiono dkk., 2007: 1.3). Pada pembelajaran klasikal biasanya anak hanya diberi kesempatan untuk menulis dan duduk di bangku menggunakan buku atau lembar kerja anak untuk memahami angka, cara klasikal seperti ini membuat anak-anak merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran yang monoton, sehingga anak menjadi malas untuk belajar dan memahami angka.

Dari hasil penelitian Utomo (2015:1) dengan judul implementasi permainan penjepit baju diberitahukan bahwa perlu adanya desain setrategi baru dalam pembelajaran kognitif dikarenakan ada indikasi kejenuhan pada anak dengan metode-metode yang biasa digunakan. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, maka "menyalakan" cahaya kecerdasan anak pun harus dengan bermain (Suyadi, 2010: 275). Oleh karena itu, pendidik sebaiknya memberikan pembelajaran edukatif yang menyenangkan dan mendukung perkembangan anak. Montolalu dkk., (2014: 1.4) mengemukakan arti bermain dalam kegiatan di PAUD

yaitu: Bermain itu belajar, bergerak, dan membentuk perilaku.

Dari hasil observasi yang dilakukan guru pada anak kelompok usia 4-5 tahun di PAUD *Smart Kids*, dengan jumlah peserta didik 20 anak dalam satu kelas. Dari kegiatan mengurutkan kartu angka yang diberikan guru, ada 9 anak yang belum mampu mengurutkan angka dan belum mampu memahami bentuk angka, sehingga dalam menaruh kartu angka masih terbalik, 3 anak belum memahami bentuk angka dengan benar dan 4 anak kurang percaya diri mengikuti permainan, sedangkan 4 anak lainnya telah tuntas dalam mengurutkan angka 1-10. Pemecahan masalah dalam mengembangkan kemampuan anak mengurutkan angka 1-10 yang masih rendah adalah dengan menggunakan pembelajaran yang menarik seperti permainan menjemur dan menjepit, sehingga anak lebih mudah memahami cara mengurutkan angka 1-10. Melalui kegiatan permainan ini anak akan lebih senang dan lebih aktif mengikuti pembelajaran karena permainan ini sangat menarik dengan mengajak anak untuk aktif bergerak mengambil gambar, menjemur dan menjepit gambarnya pada seutas tali, sehingga pembelajaran tidak monoton duduk saja di dalam kelas. Permainan ini juga dapat dilakukan didalan maupun di luar kelas. Dengan pengalaman yang menyenangkan melalui kegiatan belajar yang menarik anak akan mudah memahami suatu pembelajaran yang diberikan. Penelitian ini tentunya diharapkan dapat memberikan banyak manfaat dan menjadi inovasi pembelajaran yang menarik, sehingga melalui Permainan menjemur dan menjepit dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengurutkan angka 1-10 pada anak kelompok usia 4-5 tahun PAUD *Smart Kids* Desa Klanderan Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart. Menurut Arikunto (2009: 16) PTK memiliki empat tahapan yang harus dilalui dalam satu siklus, Keempat tahapan itu meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Setelah tahapan keempat

lalu kembali lagi ke langkah pertama untuk siklus berikutnya dan seterusnya. Kusuma dan Dwitagama (2012:13) mengemukakan manfaat Penelitian Tindakan Kelas bagi guru adalah pengembangan keterampilan pembelajaran, menambah khasanah ilmu pendidikan, dan berpikir analitis ilmiah membiasakan menulis. Subjek yang dinilai pada penelitian ini adalah Anak kelompok usia 4-5 tahun PAUD *Smart Kids* Desa Klanderan Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri yang berjumlah 20 Anak. Kemampuan yang dinilai adalah kemampuan kognitif mengurutkan angka 1-10 melalui permainan menjemur dan menjepit. Teknik analisis pengumpulan data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan tekhnik penilaian yang digunakan adalah unjuk kerja anak dalam melakukan permainan menjemur dan menjepit yang menggunakan instrumen penilaian lembar observasi anak didik dan guru.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan 3 siklus yang dilatar belakangi pra tindakan. Penelitian ini dilakukan oleh Peneliti dan kolabolator yang berupaya melakukan persiapan dengan baik dan matang untuk terlaksananya Penelitian Tindakan Kelas ini agar dapat tercapai peningkatan kemampuan anak dalam mengurutkan angka 1-10 melalui permainan menjemur dan menjepit pada anak kelompok usia 4-5 tahun PAUD *Smart Kids* Desa Klanderan Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri. Adapun data hasil persentase penilaian kemampuan mengurutkan angka 1-10 pada Pra Tindakan sampai tindakan Siklus III sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Ketuntasan Belajar Anak

TINDAKAN	BELUM TUNTAS	TUNTAS
PRA TINDAKAN	80%	20%
SIKLUS I	55%	45%
SIKLUS II	30%	70%
SIKLUS III	10%	90%

Dari tabel 1 di atas dijelaskan ketuntasan belajar anak dalam mengurutkan angka 1-10 pada saat Pra Tindakan hanya 20%, pada Siklus I meningkat menjadi 45%, kemudian pada Siklus II meningkat menjadi 70%, dan pada Siklus III meningkat hingga mencapai 90%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwa melalui permainan menjemur dan menjepit mampu meningkatan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan perolehan nilai dan ketuntasan belajar anak, sehingga anak mengalami peningkatan dalam mengurutkan angka 1-10, namun pada saat tindakan Siklus III masih terdapat 2 anak (10%) belum mencapai ketuntasan belajar dikatakan berhasil dengan baik dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar anak.

Ketuntasan belajar anak dalam mengurutkan angka 1-10 pada saat Pra Tindakan hanya 20%, pada Siklus I meningkat menjadi 45%, kemudian pada Siklus II meningkat menjadi 70%, dan pada Siklus III meningkat hingga mencapai 90%.

D. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan tujuan penelitian dan data hasil penelitian, kemampuan mengurutkan angka 1-10 pada anak kelompok usia 4-5 tahun sebelum dilakukan tindakan hanya mencapai 20% sesudah dilakukan tindakan Siklus I menjadi 45%, pada Siklus II menjadi 70% dan pada Siklus III ketuntasan hasil belajar anak mencapai 90%. Hal ini membuktikan adanya perbedaan antara sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa melalui permainan menjemur dan menjepit dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1-10 pada anak kelompok usia 4-5 tahun PAUD *Smart Kids* Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri. Jadi, penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dapat dikatakan berhasil dan hipotesis dapat diterima.

2. Saran

Demi terlaksananya upaya meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1-10 sebaiknya Kepala PAUD *Smart Kids* Desa Klanderan Kecamatan Plosoklaten hendaknya memotivasi para guru untuk mengamati perkembangan anak, mendukung kreatifitas dan inovasi guru, serta menfasilitasi alat, bahan maupun media belajar

edukatif di sekolah. Guru hendaknya lebih kreatif dengan memberikan permainan yang lebih bervariasi pada anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif, agar anak tidak merasa bosan belajar dan memiliki pengalaman bermain lebih banyak. Disamping itu, hendaknya para orangtua sebaiknya membantu perkembangan kognitif anak dengan kegiatan atau aktifitas menarik yang dapat dilakukan di rumah dan saran bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya dipersiapkan lebih dari dua, agar anak tak menunggu terlalu lama untuk antri bergantian dalam kegiatan permainan menjemur dan menjepit. Tatakan untuk tongkat sebaiknya dibuat lebih rapi dan lebih menarik misalnya dengan di beri warna kemudian dihias.

E. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suhaimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Hildayani, Rini dkk. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak.* Tangeramg: Universitas Terbuka.

Kusuma, Wijaya dan Dedi dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta: PT. Indeks .

Montolalu, B.E.F. dkk. 2014. *Bemain dan Permainan Anak*. Tanggerang: Universitas Terbuka.

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

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.

Utomo, Hanggara Budi. 2015. *Implemntasi Permainan Menjepit Baju Untuk Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. (online) tersedia: http://www.researchgate.net/publication/273757280_IMPLEMENTASI_PERMAINAN_PENJEPIT_BAJUUNTUK_MENGEMBANGKAN_KEMAMPUAN_KOGNITIF_ANAK_USIA_DINI, diunduh 18 Desember 2017