

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI BERMAIN
TEBAK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK USIA 4 -5 TAHUN
PAUD SALSABILA JAMBESARI DARUS SHOLAH
TAHUN AJARAN 2016 – 2017

SKRIPSI

OLEH

FATIMAH

NIM : 1210271057



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIK ANAK USIA DINI

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Fatimah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji

Jember, 19 Juli 2017

Pembimbing I

Dr. Wahyu Dyah Laksmi Wardani, M.Pd

NPK. 06 03 424

BSTRAK

Fatimah, 2017. *Meningkatkan Kemampuan berhitung melalui bermain tebak angka di kelompok usia 4-5 tahun PAUD Salsabila Jambesari Darussholah tahun ajaran 2016-2017*. Skripsi, program studi pendidikan anak usia dini fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah jember: pembimbing I Dr. Wahyu Dyah Laksmi Wardani, M.Pd pembimbing II Misyana, M.Pd.

Kata kunci : kemampuan berhitung bermain tebak angka.

Anak usia dini adalah generasi penerus keluarga dan penerus bangsa, anak usia dini yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, pendidikan anak usia dini bukan berarti menekan apalagi memaksa kemampuan orang tua atau orang dewasa kepada anak untuk belajar, karena setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda salah satunya adalah kemampuan berhitung seperti mengurutkan angka 1-10, menghitung gambar 1-10, mencocokkan lambang bilangan dengan gambar benda 1-10. Kemampuan yang ada pada anak akan berkembang dengan maksimal bila diterapkan dengan bermain. Dengan bermain tebak angka anak dapat belajar berhitung dengan menyenangkan.

Masalah penelitian yang ingin diselesaikan adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain tebak angka pada anak kelompok usia 4-5 tahun PAUD Salsabila Jambesari Darussholah tahun ajaran 2016-2017. Penelitian bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain tebak angka pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Salsabila Jambesari Darussholah tahun ajaran 2016-2017. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan observasi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung dapat ditingkatkan dengan bermain tebak angka, dari 16 anak terdapat 13 anak yang tuntas belajarnya, yang berarti sudah tercapai kriteria kesuksesan, hal ini berarti kemampuan berhitung dapat ditingkatkan dengan bermain tebak angka di kelompok usia 4-5 tahun PAUD Salsabila Jambesari Darussholah tahun ajaran 2016-2017.

ABSTRACT

Fatimah, 2017. *Improving Counting ability by playing number guesses in 4-5 year age group early childhood education programs Salsabila Jambesari Darussholah 2016-2017. Thesis, early childhood education study program faculty teacher and education science university muhammadiyah jember: pembimbing I Dr. Wahyu Dyah Laksmi Wardani, M.Pd mentor II Misyana, M.Pd.*
Keywords: numeracy ability to play guess figures.

Early childhood is the next generation of families and successors of the nation, early childhood who are experiencing the process of growth and development, early childhood education does not mean pressing let alone force the ability of parents or adults to children to learn, because each child has different abilities- One of them is the ability to count as sorting 1-10 numbers, counting 1-10 images, matching the symbol of numbers with images of objects 1-10. The abilities that exist in children will develop with maximum when applied by playing. By playing guess figures kids can learn to count with fun.

The research problem to be solved is how to improve the ability to calculate through playing guess figures in children of 4-5 years age group early childhood education programs Salsabila Jambesari Darussholah 2016-2017. The aim of this research is to know how to improve how to increase arithmetic by playing guess figures at the age of year early childhood education programs Salsabila Jambesari Darussholah 2016-2017. The type of research conducted is classroom action research, data collection method used is the method of observation and documentation.

Based on the observations it can be concluded that the ability to count can be increased by playing guess figures, from 16 children there are 13 children who complete the study, which means that success criteria has been achieved, this means the ability to count can be increased by playing guess figures in the age group year early childhood education programs Salsabila Jambesari Darussholah 2016-2017.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah generasi penerus keluarga dan penerus bangsa. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini sangat penting untuk menciptakan generasi penerus yang baik dan berkualitas. Setiap anak bersifat unik, anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda serta memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Pendidikan bagi anak merupakan suatu hal yang penting dalam proses perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini dalam upaya meningkatkan potensi anak agar berkembang secara optimal.

Pendidikan anak usia dini bukan berarti menekan apalagi memaksa kemauan orang tua atau orang dewasa kepada anak untuk belajar. Pendidikan anak usia dini merupakan pemberian stimulasi termasuk pengasuhan, pembinaan dan pelatihan agar kemampuan yang dimiliki anak digunakan dalam kehidupannya sekarang dan masa yang akan datang. Pendidikan anak usia dini bersumber dari dasar pemikiran sesuai dengan tumbuh kembang anak berdasarkan usianya dengan menyajikan tempat belajar

dan tempat bermain yang mendasari terlaksananya permainan yang diminati anak secara terarah. Dunia anak adalah dunia bermain, karena dalam permainan anak akan melakukan percobaan, mencoba-coba, menyelidiki lingkungan sekitar sehingga anak mampu membangun suatu sikap pengetahuan menjadi kesan mendalam yang akan dibawa dan digunakan pada masa dewasanya.

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional, dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini 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 Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14).

Program pendidikan untuk anak usia dini merupakan salah satu program yang sangat penting sebab melalui program inilah semua rancangan pelaksanaan pengembangan penelitian dikendalikan.

Para ahli pendidikan sepakat bahwa periode keemasan tersebut hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Hal ini menunjukkan berapa ruginya suatu keluarga, masyarakat dan bangsa jika mengabaikan masa-masa penting yang berlangsung pada anak usia dini diantaranya oleh Bredekamp dan Copple serta Kollough sebagai berikut: Anak bersifat unik, anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, anak bersifat aktif dan energik, anak itu egosentris, anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, anak umumnya kaya dengan fantasi, anak masih mudah frustrasi, anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak, anak memiliki daya perhatian yang pendek, masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial, anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Belajar sambil bermain merupakan cara yang paling tepat untuk memberikan pelajaran yang menyenangkan bagi anak, karena dalam keseharian mereka tidak

terlepas dalam kegiatan bermain. Saat anak bermain biasanya sambil menghitung benda yang digunakan, namun sebagian dari mereka ada yang mampu berhitung meskipun tidak memahami konsepnya. Misalnya menghitung 6 mainan tapi anak belum tahu pada angka 6 itu seperti apa.

PAUD Salsabila Jambesari khususnya anak kelompok usia 4-5 tahun, dalam pelajaran menghitung dan pengenalan angka mengalami kesulitan seperti menyebut urutan bilangan, anak masih acak atau kebolak balik atau tidak urut. Dalam menunjukkan lambang kurang tepat saat diminta menunjuk angka 5 anak mengambil angka 7. Ketika mencocokkan angka dengan gambar masih salah seperti ditunjukkan angka 5 anak mengambil gambar yang jumlahnya 6. Hal tersebut dikarenakan metode atau strategi serta alat yang digunakan guru kurang menarik pada anak, misalnya hanya mewarnai angka dan tuntutan orang tua agar anak diberi pembelajaran menulis sehingga anak merasa jenuh.

Oleh karena itu, dengan tebak angka anak akan mengenal

konsep dasar matematika secara tidak langsung seperti angka, ukuran, bentuk, warna, banyak dan sedikit. Sebagai pegangan untuk menempuh pendidikan lebih lanjut. Hal tersebut akan lebih maksimal bila diterapkan dengan cara bermain. Salah satunya bermain tebak angka, karena permainan tebak angka akan merangsang kemampuan kognitif juga kartu angka yang digunakan untuk permainan sangat ringan sehingga anak mudah menggunakannya. Karena bermain tebak angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Selain itu, kartu angka mudah digunakan dan dapat dibuat sendiri oleh guru. Selain kartu angka mudah sekali rusak dan mudah dibuat kembali, maka dilapisi isolasi. Hal tersebut dalam bermain tebak angka akan lebih maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menggunakan kartu angka sebagai media untuk pembelajaran berhitung. Maka hal ini, menjadi latarbelakang penulisan skripsi dengan judul “Menigkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Tebak Angka Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun PAUD

Salsabila Jambesari Tahun Ajaran 2016/2017”.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain tebak angka di kelompok usia 4-5 tahun PAUD Salsabila Jambesari Tahun Ajaran 2016/2017?

B. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain tebak angka di kelompok usia 4-5 tahun PAUD Salsabila Jambesari Tahun Ajaran 2016/2017.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung mulai mengenal lambang bilangan, mengenal konsep bilangan dan membilang banyak benda karena berhitung sebagian dari matematika. Pemahaman tentang bilangan sangat berkaitan dengan kemampuan anak dalam mencocokkan, meletakkan

sesuatu secara berurutan (Plato dalam Wiyani2016:92).

Dalam penelitian ini kemampuan berhitung anak dapat diamati ketika anak mengurutkan angka 1-10 dengan tepat, terlihat ketika anak mampu membuat urutan angka 1-10 dengan tepat, sementara anak yang kurang mampu dalam membuat urutan bilangan tidak berurutan/acak, misal setelah urutan bilangan 5, anak meletakkan angka 7/8, ketika anak menghitung jumlah gambar pada kartu 1-10, anak yang mampu menghitung berurutan dengan benar pasti dapat mencari kartu gambar dengan jumlah yang tepat, anak yang kurang mampu dalam menghitung secara berurutan dengan benar akan kesulitan dalam menemukan kartu gambar sesuai jumlah, dan ketika anak mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah gambar, anak yang mampu berhitung secara berurutan dengan benar dan mengenal lambang bilangan dengan baik secara otomatis dapat mencocokkannya, berbeda dengan anak yang kurang mampu ketika mencocokkan terlihat tidak cocok antara lambang dan jumlah gambar.

Anak-anak akan lebih mudah belajar berhitung melalui kegiatan bermain salah satunya bermain tebak angka.

Bermain tebak angka merupakan permainan anak usia dini yang menggunakan kartu angka dan kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Dalam penelitian ini anak dapat mengembangkan kemampuan berhitung seperti membuat urutan angka 1-10, menghitung gambar pada kartu, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah gambar pada kartu. Berdasarkan alat permainan yang diciptakan oleh para ahli yaitu Maria Montessori, George Cruissenaire, Peabodi an Froeble. APE jenis ini banyak ditemukan dilembaga pendidikan anak usia dini di Indonesia, dan salah satunya APE ciptaan Dr. Maria Montessori adalah kartu lammbang bilangan sedangkan tujuan permainan ini dalam menggunakan kartu agar anak mengenal lambang bilangan dan belajar menghitung.

Pada kegiatan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, anak yang mendapat bintang tiga () hanya sebesar 25%



atau 4 anak didik dari jumlah keseluruhan yaitu 16 anak didik, data tersebut menunjukkan rendahnya kemampuan berhitung yang dimiliki anak, hal tersebut terjadi karena metode yang digunakan, alat/ media pembelajaran kurang menarik, serta anak-anak kurang fokus saat guru mencontohkan/menjelaskan. Setelah peneliti melakukan observasi maka langkah berikutnya melakukan perbaikan pada siklus I untuk mencapai kriteria kesuksesan sebesar 80%.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I dapat dilihat pada kegiatan observasi, semua aktivitas peneliti dalam pembelajaran di kelas telah dilaksanakan lebih baik dari sebelumnya. Semua kegiatan yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung telah sesuai dengan RKH (rencana kegiatan harian) yang sudah disusun. Peneliti telah memberikan pengarahan kepada semua anak didik secara maksimal. Proses kegiatan bermain tebak angka pada siklus I dapat dilihat pada refleksi siklus I. Hasil yang diperoleh pada siklus I terjadi peningkatan yang cukup baik dibandingkan hasil

pada tahap studi pendahuluan/prasiklus, persentase pada tahap prasiklus sebesar 25% atau 4 anak dari jumlah 16 anak, sedangkan hasil pada siklus I sebesar 31,2% atau 7 anak, data tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik setelah adanya tindakan, namun hasil yang diperoleh pada siklus I belum memenuhi kriteria kesuksesan sebesar 80%, maka dari itu peneliti melakukan perbaikan untuk mencapai kriteria kesuksesan tersebut pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I seperti yang telah diuraikan sebelumnya dapat diketahui prosentase rata-rata 31,2% yang tergolong dalam kriteria mengurutkan angka 1-10, menghitung gambar 1-10, dan mencocokkan lambang bilangan dengan gambar benda. Pada siklus I ini peneliti telah berusaha dengan menjelaskan dan mencontohkan apa yang harus dilakukan anak didik supaya kegiatan bermain tebak angka menarik minat anak.

Berdasarkan hasil tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung sebanyak 13 anak atau 81,25%

tingkat keberhasilan dari jumlah keseluruhan anak didik. Hal ini ditunjukkan oleh semakin berkurangnya jumlah anak yang mencapai bintang dua dan bintang satu. Meningkatnya kemampuan berhitung yang dimiliki anak membuat kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar. Perasaan senang dan tertarik terhadap media yang disediakan membuat anak lebih mudah mengingat apa yang telah dipelajari sehingga anak dapat mengurutkan angka, menghitung gambar, dan dapat mencocokkan lambang bilangan dengan gambar.

Pada indikator mengenal lambang bilangan 1-10 dengan aspek yang diamati di siklus satu pertemuan pertama anak dapat mengurutkan angka 1-10, ada 4 anak yang mendapat bintang tiga, ada 8 anak yang mendapat bintang dua, dan ada 4 anak yang mendapat bintang satu. Pada indikator membilang banyak benda 1-10 dengan aspek yang diamati anak dapat menghitung gambar 1-10, anak yang mendapat bintang tiga sebanyak 3 anak, anak yang mendapat bintang dua hanya ada 10 anak, dan anak yang mendapat bintang satu ada 3

anak. Pada indikator mengenal konsep bilangan dengan aspek yang diamati anak dapat mencocokkan lambang bilangan dengan gambar benda, jumlah anak yang mendapat bintang tiga sebanyak 5 anak, jumlah anak yang mendapat bintang satu hanya ada 9 anak, dan jumlah anak yang mendapat bintang satu tiga ada 2 anak. Pada pertemuan pertama siklus 11 dengan indikator mengenal lambang bilangan 1-10 dengan aspek yang diamati anak dapat mengurutkan angka 1-10 yang mendapatkan bintang tiga ada 12 anak di aspek dua ada 11 anak di aspek 3 ada 10 anak, pada pertemuan kedua siklus 11 anak yang mendapatkan bintang tiga di aspek 1 ada 13 anak di aspek 2 ada 13 anak di aspek 3 ada 13 anak atau 81,255.

Adapun faktor pendukung terjadinya peningkatan hasil yang diperoleh anak yaitu anak semakin antusias ketika melakukan pembelajaran menggunakan bermain tebak angka. Anak merasa senang karena ketika mengikuti kegiatan tidak ada paksaan dan larangan bagi anak, guru selalu memberi motivasi dan pujian ketika melakukan kegiatan, serta guru memperbaiki

kekurangan yang ada pada setiap pertemuan sehingga hasil yang diperoleh pada siklus II sebesar 81,25,%, angka tersebut telah memenuhi batas keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga penelitian dihentikan.

Pemilihan media permainan yang tepat bagi anak dapat menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran. Sesuai dengan tujuan penelitian bahwa peneliti ingin meningkatkan kemampuan berhitung anak, peneliti memilih kegiatan bermain tebak angka karena dengan permainan ini secara otomatis kemampuan berhitung anak akan terasah. selaras dengan penelitian ini Tri Astuti (2016 : 4) menyatakan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung sedangkan penelitian Siti Syamsiyah (2013:4) dalam penelitiannya mengatakan kemampuan berhitung anak dapat di tingkatkan melalui media berbagai macam biji. Hurlock juga berpendapat bahwa pemahaman bilangan atau konsep bilangan dapat dipahami ketika anak mulai bicara pengalamannya, pemahaman konsep bilangan akan

berkembang dengan cepat sampai pada peningkatan ke tahap pengertian mengenai jumlah, konsep bilangan berhubungan dengan penambahan dan pengurangan, oleh karena itu memahami konsep bilangan melalui permainan sangat penting karena dengan permainan anak akan cepat memahami maksud dari pembelajaran tersebut. Susanto Ahmad (2014: 107).

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan bermain tebak angka kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu setiap anak didik mampu mengenal lambang bilangan 1-10 terbukti saat mereka mampu mengurutkan angka 1-10, ketika anak didik mampu menghitung jumlah gambar, dan ketika anak didik mampu mencocokkan lambang bilangan dan gambar dengan tepat. pada pertemuan pertama siklus 1 anak yang mendapatkan bintang tiga di aspek 1 ada empat anak di aspek 2

ada tiga anak di aspek 3 ada lima anak , pada pertemuan kedua anak yang mendapatkan bintang tiga di aspek 1 ada enam anak di aspek 2 ada lima anak di aspek 3 ada enam anak pada pertemuan ketiga anak yang mendapatkan bintang tiga di aspek 1 ada tujuh anak di aspek 2 ada delapan anak di aspek 3 ada lima anak.

Pada pertemuan pertama di siklus 11 anak yang mendapatkan bintang tiga di aspek 1 ada dua belas anak di aspek 2 ada sebelas anak di aspek 3 ada sepuluh anak pada pertemuan kedua anak yang mendapatkan bintang tiga di aspek 1 ada tiga belas anak di aspek 2 ada tiga belas anak di aspek 3 ada empat belas anak pada pertemuan ketiga anak yang mendapatkan bintang tiga di aspek 1 ada tiga belas anak di aspek 2 ada tiga belas anak di aspek 3 ada tiga belas anak. Dari kegiatan siklus 1 dan siklus 11 membuktikan bahwa dengan bermain tebak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung.

B. SARAN

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan pembahasan dalam penelitian kemampuan

berhitung anak melalui permainan tebak angka, maka ada beberapa saran yang ingin disampaikan dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagi guru
Supaya kegiatan bermain tebak angka berhasil dan menarik minat anak maka beberapa hal yang diperhatikan diantaranya media yang disediakan menggunakan warna-warna yang cerah dan beragam, jenis tulisan pada kartu angka sebaiknya menggunakan jenis *Time New Roman*, bahasa yang digunakan dalam menyampaikan penjelasan menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh anak.
2. Bagi lembaga
Diharapkan lembaga dapat menyediakan fasilitas yang memadai seperti menyediakan media pembelajaran yang lebih banyak jenis dan ragamnya sehingga merangsang minat anak.
3. Bagi peneliti
Yang akan melaksanakan penelitian kemampuan berhitung dapat dijadikan bahan masukan atau acuan untuk mencari temuan baru

DAFTAR PUSTAKA

- Caroline Young. 2009. *Menghibur dan mendidik anak*. ESENSI, divisi dari penerbit Erlangga.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Direktorat PAUD. 2008. *Mudul 11 Implementasi Matematika Pada Anak Usia Dini*. Direktorat PAUD.
- Hanafi, dkk. 2013. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jember: FKIP Universitas Muhammadiyah Jember.
- Hermawan, Hery, Asep & Zaman, Badru. 2014. *Media Dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Montolalu, F.E.B, dkk. 2014. *Bermain Dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Montolalu. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan Universitas Terbuka.
- Mc, Taggart. 1982. *The Action Research Planner*. Deakin Univeraity.
- Permendiknas No. 58.2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Rini Tri Astuti. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Kartu Angka*, Jember : FKIP Universitas Muhammadiyah Jember.
- Siti Syamsiyah. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Berbagai Macam Biji*, Jember : FKIP Universitas Muhammadiyah Jember.
- Sujiono, Yuliani, nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: Indeks
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: kencana Prenada Media Group.
- Sujiono, Yuliani, Nuraini, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Thobroni, M & mumtas, fairuzul. 2016. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Jogjakarta: Kata Hati
- Wiyani, Ardy, Novan & Barnawi. 2016. *Format PAUD Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: ar-ruzzmedi