

C26. Baik Nilawati Astini

by Baik Nilawati Astini

Submission date: 03-Feb-2023 10:35PM (UTC-0600)

Submission ID: 2006017024

File name: C26_Peningkatan_Kemampuan_Berhitung_Pro siding_Nasional.pdf (370.63K)

Word count: 1866

Character count: 11978

Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di PAUD Merpati Ampenan

Baik Nilawati Astini, Nurhasanah*, Rizky Denizza

Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas FKIP, Universitas Mataram

*Corresponding Author:
Nurhasanah, Jurusan Ilmu
Pendidikan Fakultas FKIP,
Universitas Mataram;
Email:
nurhasanah@unram.ac.id

Abstract: Kemampuan berhitung pada anak usia dini penting untuk dikembangkan karena bermanfaat meningkatkan kemampuannya ke tahap pendidikan selanjutnya. Akan tetapi, pada kenyataannya di PAUD Merpati Ampenan kemampuan berhitung anak kelompok B masih rendah. Untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan agar kemampuan berhitung anak berkembang maksimal. Adapun tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana penerapan kegiatan bermain ular tangga yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di PAUD Merpati Ampenan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Pengembangan. Subjek dalam penelitian ini adalah 12 anak (7 anak perempuan dan 5 anak laki-laki). Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Langkah-langkah dalam bermain ular tangga yaitu (a) memperkenalkan permainan ular tangga, (b) membantu anak untuk menentukan kelompoknya dengan cara hompimpa, (c) memberitahukan kepada anak cara atau langkah dalam bermain ular tangga dengan cara mempraktekkan langsung kepada anak, (d) mengamati perkembangan anak selama permainan berlangsung, (e) melakukan diskusi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pengembangan I sebesar 56,42%, pengembangan II sebesar 70,65% dan pada pengembangan III sebesar 89,75%, dengan peningkatan 14,23% menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada pengembangan I ke pengembangan II dan 19,10% menunjukkan adanya peningkatan dari pengembangan II ke pengembangan III. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung terjadi melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak kelompok B di PAUD Merpati Ampenan tahun pelajaran 2016/2017.

Keywords: Kemampuan Berhitung, Ular Tangga

Pendahuluan ²

Ada enam aspek yang harus dikembangkan anak usia dini yaitu aspek perkembangan moral dan nilai agama, perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional dan perkembangan seni. Hal ini dikarenakan dengan mengembangkan aspek-aspek tersebut dapat mempermudah anak untuk melanjutkan ke tahap pendidikan selanjutnya.

Salah satu dari aspek yang harus dikembangkan adalah perkembangan kognitif, seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini perkembangan kognitif anak usia dini dibagi menjadi tiga tahapan perkembangan yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Anak

harus mencapai beberapa poin penting dalam konsep berfikir simbolik antara lain: Menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pada konsep menyebutkan lambang bilangan anak akan dikenalkan pada kegiatan berhitung permulaan, kegiatan berhitung yang dilakukan anak usia dini pada kelompok B rentang usia 5-6 tahun adalah membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-10, Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan lambang bilangan dengan benda.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di PAUD MERPATI kenyataan dilapangan yang peneliti temui adalah, kemampuan berhitung anak masih rendah. Hal tersebut terlihat pada saat proses belajar mengajar di kelas, sebagian anak belum mampu membilang dan menyebutkan bilangan

secara urut 1-10 dengan benar, anak belum bisa mencocokkan lambang bilangan dan benda dengan benar dan tepat, menggunakan lambang bilangan untuk mengitung dengan tepat dan anak masih merasa bingung. Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian pada tanggal 4 November 2016 dengan guru kelas B, menunjukkan bahwa dari 12 anak, hanya 4 anak yang menunjukkan kemampuan berhitung, sedangkan sisanya sebanyak 8 anak belum menunjukkan kemampuan berhitung. Penyebab dari belum berhasil 8 anak tersebut karena anak hanya mengerjakan lembar kerja di dalam kelas selain itu guru masih belum menggunakan APE dan media yang mendukung kemampuan berhitung anak sehingga pembelajaran menjadi monoton. Sehingga anak tidak merasa tertarik dengan kegiatan pembelajaran dan menyebabkan kemampuan berhitung pada anak rendah.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga pada Anak Kelompok B di PAUD Merpati Ampenan Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan kegiatan bermain ular tangga yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di PAUD Merpati Ampenan Tahun Pelajaran 2016/2017.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B di PAUD Merpati Ampenan yang berusia 5-6 tahun sebanyak 12 orang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 tahap dimana tiap tahap pengembangan terdiri dari perencanaan (mempersiapkan tempat untuk bermain, menyiapkan lembar observasi dan menyiapkan alat untuk dokumentasi), pelaksanaan (kegiatan awal, inti dan akhir), dan evaluasi/refleksi. Setiap tahap dilakukan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan adalah 1 x 60 menit. Penelitian ini mengukur perkembangan berhitung dengan kisi-kisi sebagai berikut:

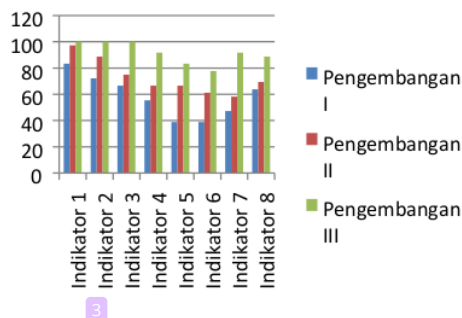
No.	TPP	Indikator
1.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan urutan bilangan 1-10
		Menunjukkan bilangan 1-10

No.	TPP	Indikator
2.	Mencocokkan lambang bilangan dengan benda	Membilang dengan menunjukkan benda yang berjumlah 1-10
		Kesesuaian dalam menempatkan bilangan sesuai urutan.
3.	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	Menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda
		Memasang lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda
3.	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	Membedakan konsep banyak-sedikit, lebih-kurang, sama-tidak sama.
		Menunjukkan jumlah yang samatidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit dari 2 kumpulan benda.

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini dapat ditunjukkan melalui diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga pada Pengembangan I-II-III

Pada pengembangan tahap I hasil penerapan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak masih kurang berkembang yaitu dengan persentase 58,27%. Oleh karena itu maka diperlukan perbaikan pada tahap pengembangan selanjutnya yaitu dengan cara:

- Membuat tanda belok kanan-kiri untuk alur jalannya pion.
- Menyetting tempat bermain ular tangga dengan lebih maksimal, agar anak merasa nyaman dan fokus dalam menerima penjelasan mengenai aturan dalam bermain ular tangga.
- Menjelaskan langkah-langkah bermain ular tangga yang tepat sesuai dengan tahapan

bermain ular tangga, sehingga anak akan cepat mengerti dan antusias pada saat bermain.

Kemudian pada tahap pengembangan II, pelaksanaan penerapan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan yaitu dengan persentase 72,87%. Hal ini disebabkan karena kekurangan-kekurangan yang terjadi pada tahap pengembangan I dapat diperbaiki pada tahap pengembangan II, sehingga pelaksanaan kegiatan dapat berjalan dengan baik. Akan tetapi pada tahap pengembangan II ini belum mencapai indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan pada penelitian ini sebesar 80%, sehingga perlu dilakukan lagi pengembangan tahap ke III. Karena masih ada perbaikan yang harus dilakukan pada tahap selanjutnya, yaitu dengan cara:

- a. Mengganti warna pada mata dadu menjadi satu warna, agar anak tidak mengingat jumlah mata dadu dari warnanya.
- b. Memberikan pujian dan semangat kepada anak pada saat bermain, sehingga dengan hal tersebut diharapkan akan membangun semangat anak pada saat bermain.
- c. Memberikan kepercayaan kepada anak pada saat bermain, dan membiarkan anak untuk bermain sendiri.

Pada tahap pengembangan III, pelaksanaan penerapan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan yaitu dengan persentase 91,62%. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan III ini merupakan kegiatan yang lebih baik jika dibandingkan dengan kegiatan pada tahap pengembangan I, dan pada tahap pengembangan II. Hal ini disebabkan karena kekurangan yang terjadi pada tahapan sebelumnya sudah dapat diperbaiki pada tahapan pengembangan III sehingga kegiatan dapat dilaksanakan dengan sangat baik. Dari hasil observasi dan evaluasi siswa mengalami peningkatan pada setiap tahapan pengembangan.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa dengan penerapan permainan ular tangga yang tepat maka dapat meningkatkan perkembangan kemampuan berhitung anak usia 56 tahun. Hal ini dapat dilihat dari jumlah persentase yang didapatkan pada tahap pengembangan I yaitu 58,27%, pada tahap pengembangan II yaitu 72,87%, dan pada tahap pengembangan III yaitu 91,62%. Peningkatan yang terjadi dari tahap pengembangan I – tahap pengembangan II yaitu 14,6%, dan peningkatan yang terjadi pada tahap pengembangan II – tahap pengembangan III yaitu 18,75%.

Sehingga perkembangan kemampuan berhitung anak dapat meningkat apabila penerapan

permainan ular tangga dilakukan dengan tepat yaitu dengan cara:

1. Memperkenalkan terlebih dahulu permainan yang akan dimainkan oleh anak yaitu dalam hal ini permainan ular tangga dengan cara memainkan permainan tersebut.



Gambar 2. Guru menjelaskan langkah permainan

2. Membantu anak untuk menentukan kelompoknya.



Gambar 3. Siswa secara berkelompok berhopimpa

3. Memberitahukan kepada anak cara/langkahlangkah dalam bermain ular tangga, seperti:
 - a. Tiap anak bergantian melempar 2 dadu, tiap dadu yang mempunyai mata lima.
 - b. Anak menghitung jumlah mata dadu dari hasil lemparannya.
 - c. Anak mengambil kartu angka dan menaruh/meletakkan pada tiap kotak sesuai urutan angka dari hasil jumlah mata dadu.
 - d. Kemudian anak meletakkan/menjalankan bidak/pion pada kotak kartu angka terakhir yang diletakkan (berdasarkan jumlah hasil mata dadu).
 - e. Kartu angka diambil lagi. Lalu anak yang lain bergiliran memainkan dengan langkah-langkah yang sama sampai berada dikotak *finish*.



Gambar 4. Kegiatan main siswa saat bermain ular tangga

4. Mengamati perkembangan anak selama kegiatan berlangsung



Gambar 5. Guru mendampingi anak bermain ular tangga

5. Melakukan diskusi dan evaluasi



Gambar 6. Kegiatan diskusi dan evaluasi setelah bermain ular tangga

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian ini dengan menggunakan III tahapan pengembangan pada indikator kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan yang sangat baik. Peningkatan terjadi secara bertahap. Hal tersebut disebabkan karena pada saat kegiatan bermain ular tangga langkah-langkah yang dilakukan sudah sesuai. Adapun langkah-langkah dalam bermain ular tangga yaitu (a) memperkenalkan permainan yang akan dilakukan yaitu permainan ular tangga, (b) membantu anak untuk menentukan kelompoknya

dengan cara hompimpa, (c) memberitahukan kepada anak cara atau langkah dalam bermain ular tangga dengan cara mempraktekkan langsung kepada anak, (d) mengamati perkembangan anak selama permainan berlangsung, (e) melakukan diskusi dan evaluasi. Selain itu juga sering dilakukan pembiasaan dan pengulangan permainan ular tangga tersebut. Sehingga dengan adanya pengulangan dan pembiasaan permainan ular tangga maka anak akan dapat memainkan permainan tersebut dengan baik.

Peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga yang dicapai berdasarkan penelitian dengan III tahap pengembangan. Dimana pada setiap tahap pengembangan terdiri dari 2 kali perlakuan dan mengalami peningkatan pada setiap tahap pengembangan. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase tahap pengembangan yaitu pada pengembangan I mendapat persentase 58,27%, pada pengembangan II mendapat persentase 72,87%, dan pada pengembangan III mendapatkan persentase 91,62%. Peningkatan yang terjadi dari tahap pengembangan I – tahap pengembangan II yaitu 14,6%, dan peningkatan yang terjadi pada tahap pengembangan II – tahap pengembangan III yaitu 18,75%.

Referensi

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar. S. 2012. *Metode Penelitian*. Jakarta: Buku Beta
- Handayani, Sri. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam*. Universitas Negeri Padang
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1659> diunduh pada 5 November 2015 pukul 20.18 Wita
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hurlock B. Elisabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Murdjito. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan DiTaman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Nurkancana, I Wayan dan Sunartana. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya.
- Seri Yulvia. 2001. *Strategi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Semarang: IKIP Veteran Press
- Ratnaningsih. 2013. *Sampai Dimana kemampuan Anak Prasekolah*. Jakarta: Media Kita.

- Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sudono, A. 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

C26. Baik Nilawati Astini

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.unismuhpalu.ac.id Internet Source	4%
2	kelasfpkkstkipkn.blogspot.com Internet Source	3%
3	jipp.unram.ac.id Internet Source	2%
4	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

C26. Baik Nilawati Astini

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5
