

**UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN MENGISI POLA GEOMETRI PADA ANAK
KELOMPOK B DI RA GUPPI I KALIJAMBE SRAGEN
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

JURNAL PUBLIKASI ILMIAH

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai gelar

Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh :

UMI SALAMAH

NIM : A53H111098

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013/2014**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan, Kartasura Tlp. (0271) 717417 Fax.: 715448 Surakarta 57102

Website : <http://www.ums.ac.id>

Email : ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi / tugas akhir

Nama : Dra. Sri Gunarsi, SH. MH

NIP/ NIK : 202

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : UMI SALAMAH

NIM : A53H111098

Program Studi : PG PAUD PSKGJ

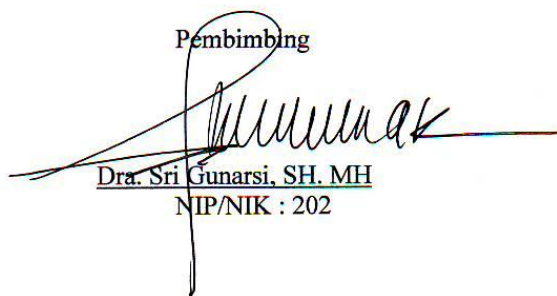
Judul Skripsi : UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
PERMULAAN MELALUI PERMAINAN MENGISI POLA GEOMETRI
PADA ANAK KELOMPOK B DI RA GUPPI 1 KALIJAMBE
KABUPATEN SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014.

Naskah artikel tersebut layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 10 Maret 2014

Pembimbing



Dra. Sri Gunarsi, SH. MH
NIP/NIK : 202

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismilahirrohmanirrohim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Umi Salamah
NIM/NIK/NIP : A53H111098
Fakultas/Jurusan : FKIP / PAUD
Jenis : Skripsi
Judul : UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERHITUNG PERMULAAN MELALUI PERMAINAN
MENGISI POLA GEOMETRI PADA ANAK
KELOMPOK B DI RA GUPPI I KALIJAMBE SRAGEN
TAHUN PELAJARAN 2013/2014

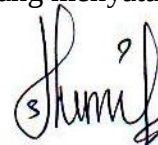
Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk

1. Memberikan hak bebas royalti kepada perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, serta mengailhkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukumyang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 2Maret 2014

Yang menyatakan



Umi Salamah
A53H111098

**UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN MENGISI POLA GEOMETRI PADA ANAK
KELOMPOK B DI RA GUPPI I KALIJAMBE SRAGEN
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

UMI SALAMAH

NIM : A53H111098

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

ABSTRAK

**UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN MENGISI POLA GEOMETRI PADA ANAK
KELOMPOK B DI RA GUPPI I KALIJAMBE SRAGEN
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Umi Salamah. A 53H111098. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2014.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B di RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen melalui permainan mengisi pola. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 3 siklus. Prosedur dalam penelitian ini terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya perkembangan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan permainan mengisi pola pada setiap siklusnya. Kemampuan anak berkembang dari prasiklus 48,21% menjadi 66,07% pada siklus I. Pada siklus II kemampuannya berkembang menjadi 76,78% dan siklus III menjadi 87,50%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui kegiatan permainan mengisi pola dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak kelompok B di RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen.

Kata kunci : Kemampuan Berhitung, Permainan Mengisi Pola

1. PENDAHULUAN

Menurut Lally (Gordon, 1993: 364) bermain bagi anak adalah eksplorasi, eksperimen, peniruan, dan penyesuaian. Permainan merupakan salah satu cara menyajikan dalam mengajarkan berhitung, dan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan anak itu sendiri. Pembelajaran bagi anak usia dini mempunyai kekhasan tersendiri, yakni mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Secara alami memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan spontan anak mengembangkan kemampuannya. Mengacu pada kemampuan dasar yang harus dikembangkan pada anak usia dini salah satunya adalah kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan ini bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan alternatif solusi, mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah, mengelompokkan, serta mengembangkan kemampuan berfikir teliti.

Weikart (Eliason and Jenkins, 1994) mengemukakan, bahwa pembelajaran yang berorientasi perkembangan mempunyai arti bahwa pendekatan yang digunakan guru adalah pembelajaran yang berorientasi pada anak itu sendiri. Menurut Poerwadarminto (1990:311), berhitung adalah mengerjakan hitungan dengan menjumlahkan, mengurangi, membagi, dan mengalikan bilangan. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung dapat diartikan kecakapan, keterampilan, dan penguasaan dalam menyelesaikan persoalan yang berhubungan dengan bilangan.

Pengenalan berhitung pada anak usia dini dimulai dari pemahaman konsep dasar sehingga dalam perkembangannya anak diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi karena kemampuan kognisinya terlatih sejak dini. RA GUPPI I Kalijambe Sragen merupakan salah satu sekolah yang berusaha memberikan pembelajaran yang sesuai dengan

karakter dan kebutuhan anak didiknya. Peneliti memilih RA GUPPI I Kalijambe Sragen sebagai tempat penelitian karena peneliti adalah salah satu staf pengajar di RA tersebut, sehingga memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian dan mendukung data yang dibutuhkan oleh peneliti. Implementasi pembelajaran berhitung melalui bermain mengisi pola sesuai dengan pembelajaran untuk anak usia dini, karena pada pelaksanaannya melatih anak dalam mengklarifikasikan bentuk-bentuk sesuai dengan pola sesuai contoh guru, dan sesuai konsep berhitung pada anak usia TK dan pembelajaran ini pilih sebagai salah satu alternative dalam mengajarkan berhitung pada anak usia dini, dan juga permainan ini belum pernah dilakuakn sebelumnya. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui kemampuan berhitung anak yang masih mengalami kesulitan dalam konsep berhitung.

II. METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA GUPPI I Kalijambe Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada Semester Genap dari bulan Desember 2013 sampai Februari 2014.

B. Subyek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah murid kelompok B RA GUPPI I Kalijambe Sragen, yang berjumlah 20 anak.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang melalui empat prosedur penelitian yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Arikunto, 2007:74).

D. Alat dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

E. Indikator Pencapaian

Indikator pencapaian pada pengembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan mengisi pola adalah sebagai berikut:

Untuk penentuan keberhasilan dan keefektifan penelitian ini maka dirumuskan indikator kinerja yang digunakan sebagai acuan keberhasilan. Presentase keberhasilan penelitian ini berakhir setelah mencapai 80% (target yang diinginkan).

Indikator Kinerja

Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
45%	65%	70%	80%

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I, II dan III menunjukkan berkembangnya berhitung anak melalui kegiatan membentuk dengan bermain mengisi pola dari kondisi awal. Adapun presentase keberhasilan penilaian tiap siklus dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel Rata-rata ketuntasan penilaian setiap siklus

Keberhasilan Penilaian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Skor riil rata-rata	13,5	18,5	21,5	24,5
Rata-rata presentase Pencapaian berhitung anak dalam 1 kelas	48,21%	66,07%	76,78 %	87,50%
Presentase Keberhasilan		≥65%	≥70%	≥80%

Setelah dilaksanakan pengembangan berhitung melalui kegiatan bermain mengisi pola terlihat respon anak di RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen sangat baik. Anak lebih antusias dan tertarik untuk mengembangkan berhitungnya melalui bermain, anak juga menjadi lebih berani untuk mengeluarkan pendapat, aktif dalam berkompetisi, bertanya dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.

Berhitung anak menunjukkan berkembang setiap siklusnya. Dimana rata-rata hasil presentase perkembangan berhitung anak pada Siklus I berkembang menjadi 66,07% dari hasil presentase perkembangan berhitung anak saat prasiklus adalah 48,21%. Pada Siklus I menunjukkan perkembangan menjadi 66,07% melebihi presentase keberhasilan sebesar $\geq 65\%$ yang peneliti targetkan. Jika dibandingkan berhitung anak saat Siklus I dengan prasiklus berkembang sebesar 17,86%. Pada prasiklus, peneliti menggunakan bermain mengisi pola yang sudah bercampur dengan semua warna (kumel), tetapi saat siklus I peneliti menggunakan media yang penuh dengan warna, anak terlihat mulai tertarik mengikuti kegiatan pengembangan berhitung anak pada Siklus I dibandingkan saat prasiklus. Dalam siklus I ini dilihat dari beberapa kemampuan anak masih belum berkembang secara maksimal. Maka untuk mengembangkan berhitung anak agar lebih baik, peneliti melanjutkan dengan perbaikan kegiatan bermain mengisi pola pada Siklus II berdasarkan hasil refleksi Siklus I.

Dalam pengamatan tindakan pada siklus II, peneliti mengamati pelaksanaan tindakan belajar sebagai berikut: pada siklus II, peneliti melaksanakan kegiatan diluar ruangan. Rata-rata hasil presentase perkembangan berhitung anak pada siklus II menunjukkan perkembangan menjadi 76,78% dari hasil rata-rata skor riil 21,5 presentase perkembangan berhitung anak pada siklus I sebesar 66,07% dari rata-rata skor riil 18,5. Jika dibandingkan berhitung anak siklus II berkembang sebesar 10,71% dari kenaikan skor riil 3. Dari jumlah 20 anak dalam satu kelas mencapai nilai berhitung diatas 70% .

Dalam pengamatan tindakan pada siklus III, peneliti mengamati pelaksanaan tindakan belajar sebagai berikut: pada Siklus III, peneliti melaksanakan kegiatan dengan menghasilkan hasilkarya perindividu. Rata-rata hasil presentase perkembangan berhitung anak pada Siklus III menunjukkan perkembangan menjadi 87,50% dari hasil rata-rata presentase perkembangan berhitung anak pada siklus II sebesar 76,78%. Jika dibandingkan berhitung anak Siklus III berkembang sebesar 10,72%. Pada Siklus III menunjukkan perkembangan yang pesat menjadi 87,50%. Dari jumlah 20 anak dalam satu kelas yang mencapai nilai berhitung diatas 80% melebihi target yang dicapai . Dari jumlah 20 anak dalam satu kelas mencapai nilai berhitung diatas 80% (data terlampir)

IV. SIMPULAN

A. Kesimpulan

Dari Penelitian yang telah dilaksanakan di RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan mengisi pola dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B di RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan dengan berkembangnya kemampuan kreativitas anak dari prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III yaitu dari presentase rata-rata 48,21% pada prasiklus, 66,07% pada siklus I, 76,78% pada siklus II dan berkembang menjadi 87,50% pada siklus III. Dengan demikian bermaian

pola dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berhitung anak didik kelompok B di RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyampaikan saran untuk pihak-pihak terkait, antara lain:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepada sekolah hendaknya lebih kreatif dalam menciptakan kondisi belajar yang memadai dengan memperhatikan sarana dan prasarana di sekolah, alat peraga indoor maupun outdoor yang mengandung unsur edukatif.

2. Bagi Guru

Kepada guru hendaknya memaksimalkan metode dan media pembelajaran agar tidak membosankan, serta memberikan stimulus dan pelatihan agar kemampuan berhitung anak dapat meningkat.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih lanjut yang serupa dengan penelitian ini, terutama untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2004. Membaca, Menulis dan Berhitung di Taman Kana-kanak. Provinsi Jawa Tengah. Depdiknas.
- . 2007. Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak. Jakarta. Depdiknas.
- Cahya, Nur. 2004. Efektivitas Pengajaran Geometri Melalui Teori Van Hick dan teori Piaget. Surakarta: UMS (tidak diterbitkan)
- Depdiknas.2007. Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permualan di Taman Kanak-kanak. Jakarta.
- Milati, Arina, Nur. 2010. Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tata Angka. Suarakarta: UMS (tidak diterbitkan).
- Montolalu, dkk. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta. Universitas terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelegences Anak Usia TK). Jakarta: Depdiknas.
- .2008. Cerdas Melalui bermain. Yogyakarta: Gramedia.
- Rahmawati, Mia. 2007. Pengembangan Kepribadian dan Daya Kreativitas Siswa Melalui Metode bermain Matematika. Surakarta: UMS (tidak diterbitkan)
- Ramli, MA. 2000. Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak. Jakarta.
- Rustanti. 2010. Pengaruh bermain Geometri terhadap kecerdasan logiko-Matematik. Surakarta: UMS (tidak diterbitkan)
- Semiawan, Cory R. 2002. Belajar dan pembelajaran dalam Taraf Usia Dini. Jakarta: PT Prenhallindo.
- Sudono, Anggani. 2000. Sunber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Grasindo.
- Suharyani, Lilis. 2010. Peningkatan kemampuan Sosial Melalui permainan Berhitung. Surakarta: UMS (tidak diterbitkan)
- Sujiono, Y.N, 2006. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tedja Saputra, Mayke S. 2001. Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta: Grasindo.

Tim Penyusun Balai Pustaka. 2001. Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi ke tiga.
Jakarta: Depdiknas.

Widyawati, Asih. 2006. Prestasi Belajar Geometri Di Tinjau dari Minat Belajar
dan Mengajar.