

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN DADU ANGKA DI TK DHARMAWANITA
PERSATUAN AGAM**

NURMAINI

ABSTRAK

Nurmaini. 2012, Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Angka di TK Dharmawanita Lubuk Basung, Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Kemampuan berhitung anak Taman Kanak-kanak Dharmawanita masih rendah dalam menyebutkan urutan bilangan 1 – 10, membilang/menyebutkan urutan bilangan, menghubungkan lambang bilangan dengan kartu bendera. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam menerapkan sebuah metode belajar berhitung dengan perlombaan permainan dadu angka. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas, subjek penelitian ini adalah anak kelompok A berjumlah 14 orang. Hasil penelitian dilakukan 2 siklus, Pada siklus II pertemuan pertama sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.

Kata kunci : Berhitung; Anak Usia Dini; Permainan Dadu Angka

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini. Hal ini tercantum dalam UUD No.20 Tahun 2003 tentang pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 bahwa “pendidikan anak usia dini adalah upaya pemberian rangsangan pendidikan bagi anak usia dini usia 0 – 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Guru TK diharapkan terampil dalam mengembangkan dimensi pertumbuhan dan perkembangan anak usia TK, agar semua aspek-aspek perkembangan yang ada pada diri anak seperti aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni dapat berkembang secara optimal sesuai dengan taraf perkembangan anak.

Kenyataan yang terjadi di TK Dharmawanita Persatuan Agama Lubuk Basung, peneliti menemukan beberapa fenomena. Dalam pelaksanaan pembelajaran terdahulu ditemukan bahwa pembelajaran kemampuan berhitung anak masih kurang. Hal ini dilihat pada kegiatan sehari-hari.

Peneliti menemukan beberapa yaitu pembelajaran untuk pemahaman konsep berhitung anak masih kurang seperti membilang/menyebutkan urutan bilangan, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, media dan metode yang digunakan guru tidak bervariasi sehingga menimbulkan kebosanan bagi anak ketika mengembangkan berhitung anak.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan Dadu Angka di TK Dharmawanita Lubuk Basung, agar kemampuan berhitung anak bermanfaat di dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat memperbaiki metode pembelajaran berhitung anak dalam proses pembelajaran sesuai dengan tumbuh kembang anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas dan dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dibidang pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2003:9) menyatakan bahwa : penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis, refleksi terhadap berbagai aksi atau tindakan yang dilakukan oleh guru/pelaku mulai dari perencanaan sampai dengan penelitian tindakan nyata di dalam kelas yang berupa bahagian belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang di lakukan.

Penelitian tindakan kelas juga dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu praktik pembelajaran yang di lakukan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran. Guru dapat melaksanakan kegiatan ini setelah meneliti kegiatan-kegiatan sendiri, di kelasny sendiri dengan melibatkan anak didiknya, melalui tindakan yang di rencanakan, dilaksanakan dan di evaluasi, guru akan

memperoleh umpan balik yang sistematis mengenai apa yang selama ini dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdiri dari II siklus, siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan yang membahas materi dan rencana tindakan dengan menekankan pada kemampuan berhitung anak dengan permainan dadu Angka. Siklus II melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang ditemukan yang belum tercapai di siklus I. Untuk pelaksanaan dua siklus ini sesuai dengan urutan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Untuk mengetahui data yang di dapat dari kegiatan anak selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan melalui observasi dan hasilnya di tulis didalam lembaran observasi dan RKH, dan dokumentasi berupa kamera untuk merekam pembelajaran yang sedang berlangsung. Data yang diperoleh dari observasi akan dianalisis, setiap kegiatan yang akan dilakukan.

Hasil

Dengan criteria penilaian yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:241) seperti dibawah ini :

- a. 81% - 100% : Sangat Tinggi
- b. 61% - 80% : Tinggi
- c. 21% - 60% : Rendah

Berdasarkan rumus persentase dan criteria penilaian di atas maka peneliti dapat melakukan analisis data untuk dapat menghasilkan yang akurat berkenaan dengan keberhasilan pada setiap pertemuan yang dilaksanakan.

Hasil peningkatan berhitung anak melalui kegiatan bermain dadu angka pada siklus I pertemuan pertama pada aspek pertama bahwa anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1 – 10 memperoleh nilai Sangat Tinggi ada 2 orang dengan persentase 14%, bernilai Tinggi ada 4 orang dengan persentase 29%, bernilai Rendah ada 8 orang dengan persentase 57%. Pada aspek kedua anak dapat membilang benda sesuai dengan lambang bilangan 1 – 10 yang memperoleh nilai Sangat Tinggi ada 2 orang dengan persentase 14%, bernilai Tinggi ada 4 orang dengan persentase 29%, nilai Rendah ada 8 orang dengan persentase 57%. Pada aspek ketiga anak dapat menghubungkan permen dengan lambang bilangan memperoleh nilai Sangat Tinggi ada 1 orang dengan persentase 7%, bernilai Tinggi ada 2 orang dengan persentase 14%, bernilai Rendah ada 11 orang dengan persentase 79%. Pada aspek keempat anak dapat menghitung permen sesuai dengan angka memperoleh nilai Sangat Tinggi ada 1 orang dengan persentase 7%, bernilai Tinggi ada 4 orang dengan persentase 29%, bernilai Rendah ada 9 orang dengan persentase 64%.

Data yang dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus Hariyadi (2009:24) sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P% : Persentase aktivitas
 F : Frekuensi aktivitas yang dilakukan anak
 N : jumlah anak dalam suatu kelas

Pada siklus I pertemuan kedua pada aspek pertama anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1 – 10 dengan bermain dadu angka memperoleh nilai Sangat Tinggi ada 3 orang dengan persentase 21%, bernilai Tinggi ada 5 orang dengan persentase 36%, bernilai Rendah 6 orang persentase 43%. Pada aspek kedua anak dapat membilang benda sesuai dengan lambing bilangan 1 – 10 memperoleh nilai Sangat Tinggi ada 3 orang dengan persentase 21%, bernilai Tinggi ada 5 orang dengan persentase 36%, bernilai Rendah ada 6 orang dengan persentase 43%. Pada aspek ketiga anak dapat menghubungkan permen dengan lambang bilangan memperoleh nilai Sangat Tinggi ada 2 orang dengan persentase 14%, bernilai Tinggi ada 4 orang dengan persentase 14%, bernilai Tinggi ada 4 orang dengan persentase 29%, yang bernilai Rendah ada 8 orang dengan persentase 57%. Pada aspek keempat anak dapat menghitung permen sesuai dengan angka memperoleh nilai Sangat Tinggi ada 2 orang dengan persentase 14%, bernilai Tinggi 5 orang dengan persentase 36%, bernilai Rendah 7 orang dengan persentase 50%.

Pada siklus I pertemuan ketiga pada aspek satu bahwa anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1 – 10 bernilai Sangat Tinggi ada 4 orang dengan persentase 29%, bernilai Rendah 3 orang dengan persentase 21%. Pada aspek kedua anak dapat membilang benda sesuai dengan lambing bilangan 1 – 10, bernilai Sangat Tinggi 4 orang dengan persentase 29%, bernilai Tinggi 7 orang dengan persentase 50%, bernilai Rendah 3 orang dengan persentase 21%. Pada aspek ketiga anak dapat menghubungkan permen dengan lambing bilangan, bernilai sangat Tinggi 3 orang dengan persentase 21%, bernilai Tinggi 5 orang

dengan persentase 36%, bernilai Rendah 6 orang dengan persentase 43%. Pada aspek keempat anak dapat menghitung permen sesuai dengan angka, bernilai Sangat Tinggi 3 orang dengan persentase 21%, bernilai Tinggi 6 orang dengan persentase 43%, bernilai Rendah 5 orang dengan persentase 36%.

Pada siklus II pertemuan pertama dan rata-rata peningkatan berhitung anak melalui bermain dadu angka sudah banyak peningkatan. Pada aspek pertama anak mampu menyebutkan urutan bilangan dengan kartu angka sesuai yang didapat yang bernilai sangat tinggi 8 orang dengan persentase 57%, bernilai tinggi 6 orang dengan persentase 43% bernilai rendah 0%. Pada aspek ke dua anak dapat membilang benda sesuai dengan lambing bilangan yang bernilai sangat tinggi 6 orang dengan persentasi 43% yang bernilai tinggi 8 orang dengan persentase 57% yang bernilai rendah 0%. Pada aspek ke tiga anak dapat menghubungkan permen sesuai dengan lambang bilangan yang bernilai sangat tinggi 5 orang dengan persentase 36% yang bernilai tinggi 8 orang dengan persentase 57% yang bernilai rendah 1 orang dengan persentase 7% pada aspek ke keempat yang bernilai sangat tinggi 8 orang dengan persentase 57% yang bernilai tinggi 5 orang dengan persentase 36% yang bernilai rendah 1 orang dengan persentase 7%.

1) Refleksi

Berdasarkan hasil belajar yang di peroleh pada siklus II telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hal ini dapat di lihat pada aspek yang dinilai yaitu :

- a. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dengan kartu angka 1-10, dengan nilai Sangat Tinggi 57%, Tinggi 43%, Rendah 0%.
- b. Anak dapat membilang benda sesuai dengan lambang bilangan dengan kartu angka 1 – 10, dengan nilai sangat tinggi 43%, tinggi 57%, rendah 0%.
- c. Anak dapat menghubungkan jumlah permen yang sesuai dengan angka, dengan nilai sangat tinggi 36%, tinggi 57%, rendah 0%.
- d. Anak dapat menghitung permen sesuai dengan angka, dengan nilai Sangat Tinggi 57%, Tinggi 36%, dan Rendah 0%.

Berdasarkan analisis indikator yang telah di uraikan di atas maka dapat di simpulkan bahwa kinerja dalam tindakan telah dapat menemui capaian optimal yang telah ditetapkan 75%, maka penelitian di TK Dharmawanita persatuan Agam Lubuk Basung sudah berhasil pada siklus II sampai pertemuan pertama dan tidak perlu lagi dilanjutkan ke pertemuan kedua, maka kegiatan dihentikan sampai disini. Adanya peningkatan dari siklus I 70% dan meningkat pada siklus II menjadi 96%, bahkan melebihi batas KKM yang sudah ditentukan yaitu 75%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di uraikan pada siklus I dan siklus II tentang peningkatan berhitung anak TK melalui bermain dadu angka di TK Dharmawanita Persatuan Agam Lubuk Basung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada keterkaitan anak untuk melakukan kegiatan berhitung melalui permainan dadu angka merupakan salah satu dari sekian banyaknya cara untuk meningkatkan keterampilan berhitung anak.

Menurut Depdiknas (2000:1) permainan berhitung merupakan bahagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika.

Dengan adanya media untuk kegiatan berhitung melalui permainan dadu angka ini maka anak dapat secara langsung mau melakukan kegiatan pembelajaran berhitung melalui permainan. Secara sederhana penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan berhitung anak.

Namun demikian kemampuan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran melalui media yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak jauh lebih penting. Artinya tanpa strategi yang menyenangkan bagi anak kegiatan tidak akan berhasil dilakukan dan juga tanpa ada kemauan dari guru. Dengan demikian peningkatan kemampuan berhitung anak tidak akan berhasil tanpa didukung oleh kemampuan guru.

Berdasarkan hasil tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan dengan penggunaan alat permainan dadu angka dalam mengoptimalkan perkembangan anak sebagai berikut :

1. Pembahasan Siklus I

Siklus I pertemuan pertama peningkatan pada aspek pertama anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1 – 10 dengan kartu angka 2 orang bernilai Sangat Tinggi dengan persentase 14%, 4 orang yang bernilai Tinggi dengan persentase 29%, 8 orang yang bernilai Rendah dengan persentase 57%. Pada aspek kedua anak dapat membilang dengan benda sesuai dengan lambang bilangan 1 – 10 yang bernilai Sangat Tinggi 2 orang dengan persentase 14%, yang bernilai Tinggi 4 orang dengan persentase 29%, dan yang bernilai Rendah 8 orang dengan persentase 57%. Pada aspek ketiga anak dapat menghubungkan permen dengan lambang bilangan yang bernilai Sangat Tinggi 1 orang dengan persentase 7%, yang bernilai Tinggi 2 orang dengan persentase 14%, yang bernilai Rendah 11 orang dengan persentase 79%. Pada aspek keempat yang bernilai Sangat Tinggi 1 orang dengan persentase 7%, yang bernilai Tinggi 4 orang dengan persentase 29%, yang bernilai Rendah 9 orang dengan persentase 64%.

Pada pertemuan kedua pada aspek pertama anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1 – 10 yang bernilai Sangat Tinggi 3 orang dengan persentase 21%, yang bernilai Tinggi 5 orang dengan persentase 36%, yang bernilai Rendah 6 orang dengan persentase 43%. Pada aspek kedua yang bernilai Sangat Tinggi 3 orang dengan persentase 21%, yang bernilai Tinggi 5 orang dengan persentase 36%, yang bernilai Rendah 6 orang dengan persentase 43%. Pada aspek ketiga anak dapat menghubungkan permen sesuai dengan lambang bilangan yang bernilai Sangat Tinggi 2 orang dengan persentase 14%, yang bernilai Tinggi 4 orang dengan persentase 29%, yang

bernilai Rendah 8 orang dengan persentase 57%. Pada aspek keempat yang bernilai Sangat Tinggi 2 orang dengan persentase 14%, yang bernilai Tinggi 5 orang dengan persentase 36%, yang bernilai Rendah 7 orang dengan persentase 50%.

Pada pertemuan ketiga aspek pertama anak dapat menyebutkan urutan 1 – 10 yang bernilai Sangat Tinggi 4 orang dengan persentase 29%, yang bernilai Tinggi 7 orang dengan persentase 50%, dengan bernilai Rendah 3 orang dengan persentase 21%. Pada aspek kedua yang bernilai Sangat Tinggi 4 orang dengan persentase 29%, yang bernilai Tinggi 7 orang dengan persentase 50%, yang bernilai Rendah 3 orang dengan persentase 21%. Pada aspek ketiga anak dapat menghubungkan permen sesuai dengan lambang bilangan yang bernilai Sangat Tinggi 3 orang dengan persentase 21%, yang bernilai Tinggi 5 orang dengan persentase 36%, yang bernilai Rendah 6 orang dengan persentase 43%. Pada aspek keempat anak dapat menghitung permen sesuai dengan angka yang bernilai Sangat Tinggi 3 orang dengan persentase 21%, yang bernilai Tinggi 6 orang dengan persentase 43%, yang bernilai Rendah 5 orang dengan persentase 36%.

2. Pembahasan Siklus II

Pada siklus II pertemuan pertama pada aspek pertama anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1 – 10 dengan kartu angka yang didapat yang bernilai Sangat Tinggi 8 orang dengan persentase 57%, yang bernilai Tinggi 6 orang dengan persentase 43%, yang bernilai Rendah 0%. Pada aspek kedua anak dapat membilang benda sesuai dengan lambang bilangan yang

bernilai Sangat Tinggi 6 orang dengan persentase 43%, yang bernilai Tinggi 8 orang dengan persentase 57%, yang bernilai Rendah 0%. Pada aspek ketiga anak dapat menghubungkan permen dengan lambang bilangan yang bernilai Sangat Tinggi 5 orang dengan persentase 36%, yang bernilai Tinggi 8 orang dengan persentase 57%, yang bernilai rendah 1 orang dengan persentase 7%. Pada aspek keempat anak dapat menghitung permen sesuai dengan angka yang bernilai Sangat Tinggi 8 orang dengan persentase 57%, yang bernilai Tinggi 5 orang dengan persentase 36%, yang bernilai Rendah 1 orang dengan persentase 7%.

Sardiman (2011:75) dalam kegiatan belajar, motivasi dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arahan kegiatan belajar sehingga diharapkan tujuan tercapai.

Peningkatan kemampuan berhitung anak di TK Dharmawanita Persatuan Agam Lubuk Basung peningkatan mulai dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus II dilaksanakan hanya satu kali pertemuan karena pertemuan pertama ini sudah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Simpulan dan Saran

a. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan berhitung anak melalui permainan dadu angka di TK Dharmawanita Persatuan Agam Lubuk Basung sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan berhitung anak dalam menyebutkan urutan bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan konsep bilangan.
2. Agar tujuan kemampuan berhitung anak dapat tercapai maka diperlukan media yang menarik dan metode yang bervariasi.
3. Rancangan penelitian yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.
4. Melalui permainan dadu angka di kelompok A di TK Dharmawanita Persatuan Agam Lubuk Basung, ini terlihat dari tingkat keberhasilan anak pada setiap aspek pada siklus I dan siklus II pada pertemuan pertama sudah mencapai batas KKM yang ditetapkan, bahkan sudah melebihi KKM.

b. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada masa yang akan datang.

1. Sebaiknya guru TK Dharmawanita Persatuan Agam Lubuk Basung perlu memahami cara pembelajaran secara optimal sehingga guru dapat memahami keutuhan dari masalah anak dalam bermain sambil belajar.
2. Kepada sekolah TK Dharmawanita Persatuan Agam Lubuk Basung hendaknya melengkapi sarana dan prasarana, sehingga pemahaman

kemampuan berhitung anak meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

3. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah tempat penelitian agar di masa yang akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain dadu angka.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai refleksi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiyah. 1992. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2010. *Kurikulum Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Muhammad, Hariadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Perf.