

ARTIKEL
PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN LEMPAR SUSUN DADU



Oleh

NANI LUTRI
NIM. 57368/2010

JURUSAN PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Mai 2012
Yang menyatakan,

Nani Lutri

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN LEMPAR SUSUN DADU

Nani Lutri

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelatangi adalah banyak ditemui anak yang kemampuan berhitungnya masih rendah. Ini disebabkan oleh kurangnya teknik pembelajaran yang menyenangkan, kemampuan penggunaan media pembelajaran, kreatifitas dalam menggunakan metode. Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan lempar susun dadu. Hasil penelitian, pada siklus I kemampuan berhitung anak masih rendah. Siklus II terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak. Sehingga rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan.

Kata kunci : berhitung; lempar susun dadu.

A. Pendahuluan

Manusia diciptakan oleh Tuhan sebagai makhluk yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk yang lain, karena manusia telah dikaruniai oleh Tuhan berupa akal dan pikiran. Dengan akal dan pikiran itulah manusia dapat bertingkah laku sesuai dengan kodratnya. Kemampuan akal dan pikiran itu salah satunya adalah kemampuan kognitif yang diperlukan untuk pengembangan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba, ataupun cium melalui panca indra yang dimilikinya. Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan lembaga pendidikan sejenis, pengembangan kognitif dikenal dengan istilah pengembangan kognitif dikenal dengan istilah pengembangan daya pikir.

Bermain bagi seorang anak adalah suatu yang sangat penting, sebab melarangnya dari bermain seraya memaksanya untuk belajar terus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya "Ismail" (2006:3). Bermain tidak bisa lepas dari diri anak, tidak dipungkiri bahwa usia anak adalah usia bermain, karena itu peneliti mengadakan penelitian melalui permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, anak melalui permainan lempar susun dadu.

Pada saat inilah permainan angka mulai dikenal pada anak Taman Kanak-kanak mayoritas anaknya memiliki kemampuan kognitif yang kurang misalnya, dalam kegiatan membilang ataupun menunjukkan ukuran bilangan dengan benda 1-10, ataupun mengenal konsep bilangan anak masih dalam kesulitan.

Berdasarkan hasil observasi, dilihat dari materi pembelajaran yang akan di capai sesuai dengan indikator yang diharapkan yaitu menunjukkan urutan benda dengan bilangan 1-10 masih terdapat kendala dalam peningkatan kemampuan perkembangan kognitif melalui permainan dadu angka diantara kendala tersebut:

1. Kesalahan bagi anak menghitung benda sesuai dengan media pembelajaran
2. Anak sering terlihat masih ragu menjawab pertanyaan yang diajukan guru
3. Ketidakhati-hatian anak dalam menentukan urutan benda dadu
4. Seringnya anak kurang tepat untuk melempar dadu bahkan sedang menyusun dadu pun dadunya jatuh
5. Penggunaan media yang kurang tepat dan metode pembelajaran masih kurang bervariasi

Hal ini bila tidak di luruskan tentu perkembangan kognitif anak akan terganggu karena anak memiliki konsep dan persepsi yang berbeda tentang berhitung.

Adapun tujuan penelitian ini untuk peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan lempar susun dadu di TK Muhammadiyah Maninjau. Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait seperti:.

1. Bagi anak, memperkaya pengetahuannya dan dapat mengembangkan potensi anak melalui permainan lempar susun dadu.
2. Bagi guru untuk menambah wawasan, menerapkan konsep bilangan terhadap penguasaan kognitif anak usia dini dalam permainan lempar susun dadu.
3. Bagi TK sebagai masukan proses pembelajaran matematika dapat menjadi pelajaran yang disenangi dan tidak ditakuti oleh peserta didiknya.
4. Bagi peneliti, dapat menambah serta memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan terutama dibidang pengembangan kognitif anak.

B. 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. Untuk memperbaiki mutu pembelajaran dan mencoba hal-hal baru di bidang pembelajaran demi peningkatan mutu dari hasil pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 di TK Muhammadiyah Maninjau Kabupaten Agam Sumatera Barat dengan jumlah anak 15 orang, adapun peneliti memilih kelompok ini sebagai subjek penelitian karena kemampuan berhitung anak pada kondisi awal masih kurang. Peneliti adalah guru dari kelompok B.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus: siklus I dan siklus II. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 siklus. Hasil observasi dan tes atau penilaian dalam tiap siklus sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan prestasi belajar aspek kognitif.

Arikunto (2008:16) mengemukakan model yang didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu:

1. Perencanaan atau *planning*
2. Tindakan atau *acting*
3. Pengamatan atau *observing*

4. Refleksi atau *reflecting*

Zaman dkk (2005) jenis alat permainan yang diciptakan oleh para ahli adalah :

Alat permainan edukatif ciptaan Montessori dirancang untuk memudahkan anak meningkatkan konsep dan mengajak anak mandiri berbentuk geometri.

Pada kondisi awal sebelum dilaksanakan penelitian, kemampuan kognitif anak di TK Muhammadiyah Maninjau masih rendah. Hal ini terlihat sebagian anak di kelompok B mengalami kesulitan ketika membilang (menyebutkan konsep bilangan 1-10 dengan dadu angka, membuat urutan bilangan 1-10 dengan dadu angka, dan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 dengan dadu angka (anak tidak disuruh menulis)

Siklus dari penelitian yang akan peneliti lakukan dapat dilihat pada bagan II.

1. Siklus I

a. Perencanaan tindakan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu merumuskan jadwal penelitian, meminta persetujuan kepada kepala sekolah dan guru kelas untuk melakukan penelitian. Setelah itu peneliti berunding dengan guru kelas mengenai waktu pelaksanaan penelitian itu, setelah waktu penelitian didapatkan langkah selanjutnya adalah:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran berupa satuan kegiatan mingguan dan satuan kegiatan harian yang berisikan tentang pembelajaran berhitung.
- 2) Menyiapkan pembelajaran yang akan diberikan kepada anak berupa dadu angka sebanyak 20 buah.
- 3) Menyiapkan lembaran instrumen penelitian yaitu lembaran observasi, lembaran wawancara, dan lembaran penilaian.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan terdiri dari 3 bagian yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Untuk lebih jelasnya akan dikemukakan pada bagian berikut ini:

- 1) Pembukaan
 - a) Melihat kehadiran anak didik dan mengkondisikan tempat duduk anak;
 - b) Apersepsi yaitu memberikan kaitan pelajaran yang lalu dengan yang akan dipelajari.

- c) Menciptakan kegiatan awal yang menarik dan mengajukan hal-hal yang menimbulkan rasa ingin tahu anak sehingga anak termotivasi untuk belajar. Kegiatan ini dilakukan melalui tanya jawab dan percakapan.

2) Kegiatan inti

a) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama ini guru memperkenalkan media berupa dadu angka, kemampuan yang dikembangkan adalah membedakan satu-persatu bentuk angka yang sudah dilempar dengan langkah sebagai berikut:

1. Guru mengatur tempat duduk anak dengan rapi dan kemudian membaca do'a minta kemudahan dalam belajar bersama anak.
2. Guru menerangkan dan bercakap-cakap tentang tema
3. Guru memperkenalkan dadu angka
4. Guru mencontohkan bagaimana cara memainkan dadu angka
5. Guru memanggil anak ke depan tiga orang untuk memainkan alat permainan
6. Anak melempar dadu
7. Anak menghitung dadu yang jatuh
8. Anak menyebutkan angka yang ada pada dadu
9. Anak secara bergiliran bermain

b) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua ini aspek yang dinilai yaitu membedakan dadu yang jatuh dengan dadu yang tinggal dan menghitung keseluruhannya, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru mengatur tempat duduk anak dengan rapi dan membaca do'a belajar
- 2) Guru menerangkan dan bercakap-cakap tentang tema
- 3) Guru memperkenalkan dadu tema
- 4) Guru mencontohkan cara memainkan dadu angka
- 5) Guru memanggil anak ke depan satu orang mencoba memainkan alat permainan secara bergantian
- 6) Anak melempar dan menghitung dadu yang jatuh dan menyebutkan angka yang ada pada dadu yang jatuh
- 7) Guru memberikan semangat pada anak untuk melakukan permainan

8) Guru mengadakan tanya jawab sebagai evaluasi terhadap permainan yang telah dilaksanakan anak

c) Pengamatan

Pengamatan dilakukan secara bersama saat pelaksanaan berlangsung. Pengamatan merupakan serangkaian kegiatan mengenali, merekam, mendokumentasikan dan mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan hasil yang dicapai sebagai dampak dari tindakan yang dilakukan. Observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data selama penelitian berlangsung.

d) Perenungan

Perenungan merupakan upaya yang terjadi dan apa hasil yang telah dicapai setelah melakukan penelitian. Apakah penelitian ini perlu dilakukan tindak lanjut pada penelitian berikutnya.

2. Siklus II

Pada siklus II ini, peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang ditentukan atau indikator yang belum tercapai pada siklus I.

Penelitian ini menggunakan instrument penelitian:

1. Format observasi

Tabel 1. Format Observasi Kegiatan Anak

No	Aspek	Nilai					
		Sangat Tinggi (ST)		Tinggi (T)		Rendah (R)	
		Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
1	Menyebutkan konsep bilangan dengan benda 1-10 dengan dadu angka						
2	Mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan dadu angka						
3	Menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan dadu angka						
	Rata-rata						

2. Dokumentasi

Berupa kamera untuk merekam dan memotret pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan sumber data di atas, maka teknik pengumpulan data adalah:

1. Data yang di dapat dari kegiatan anak yang diamati selama proses belajar berlangsung dilakukan melalui observasi dan hasilnya ditulis dalam lembaran observasi dan SKH.
2. Dokumentasi
merekam pembelajaran yang sedang berlangsung

Data yang diperoleh dari observasi belajar mengajar akan di analisis. Setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagian bahan untuk menentukan tindakan selanjutnya. Di samping itu juga seluruh data digunakan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan yang dilakukan.

1. Cara menganalisis hasil observasi

Data yang di analisis dalam persentase dengan menggunakan rumus oleh Hariyadi (2009:24) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P % = persentase aktivitas

f = frekuensi aktivitas

N = jumlah anak dalam satu kelas

Aktivitas anak dikatakan meningkat jika persentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan sebelumnya yang dapat dilihat pada format berikut:

2. Data tentang aktivitas anak yang diamati

Menentukan bahwa aktivitas anak meningkat, maka interpretasi aktivitas belajar anak adalah sebagai berikut: dalam Arikunto (2006:241) dilambangkan dengan sangat tinggi (ST) rentang persentasenya antara 75%-100% dengan kriteria bekerja mandiri dan tidak ada kesalahan, tinggi (T) rentang persentasenya 40%-75% dengan kriteria bekerja mandiri tapi masih ada sedikit kesalahan, dan rendah (R) rentang persentasenya 0%-40% dengan kriteria masih memerlukan bimbingan dan masih banyak kesalahan. Dengan demikian dapat dikategorikan: anak yang berkategori bernilai sangat tinggi berarti anak

sudah dikatakan mampu, anak dengan kategori nilai tinggi berarti masih berkembang dan anak dengan kategori nilai rendah masih memerlukan nilai.

C. Hasil

Perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus 1 meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut: menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) untuk melaksanakan tindakan perbaikan, pembelajaran materi kemampuan kognitif siklus 1 ini dilaksanakan 3 kali pertemuan. Alokasi waktu pertemuan adalah 1 x 60 menit.

RKH mencakup ketentuan tingkat pencapaian perkembangan capaian perkembangan indikator, media, sumber belajar dan penilaian.

Mempersiapkan fasilitas dan sarana untuk pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas. Ruang kelas yang digunakan adalah kelas yang biasa digunakan kegiatan belajar mengajar setiap hari. Mempersiapkan dadu balok dan bola pelembar untuk kegiatan pembelajaran.

Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat segala aktivitas selama pelaksanaan pembelajaran berisi yang mencakup kegiatan anak. Lembar pengamatan yang digunakan untuk anak meliputi bagaimana aktivitas pembelajaran yang antara lain bagaimana anak memperhatikan penjelasan guru, serta segala sesuatu yang berlangsung dalam kegiatan.

a. Pelaksanaan tindakan

Guru melaksanakan proses pembelajaran mengembangkan kognitif anak sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah direncanakan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari rabu tanggal 4 April 2012. Guru memperkenalkan kepada anak tentang alat permainan lempar susun dadu dengan langkah-langkah kegiatan :

1. Guru mengatur posisi duduk anak
2. Guru memperlihatkan alat permainan lempar susun dadu



(a) Media permainan



(b) Anak selesai melempar dadu



(c) Anak menyusun dadu

3. Guru menjelaskan kepada anak cara melakukan kegiatan permainan lempar susun dadu

Cara kerja :

- 1) Dadu angka disusun seperti piramid
 - 2) Anak melempar dadu angka
 - 3) Anak menghitung dadu yang jatuh
4. Guru membimbing anak dalam melakukan kegiatan
 5. Anak melakukan kegiatan
 6. Guru mengamati dan melakukan observasi terhadap anak dalam melakukan permainan lempar susun dadu.

Pada pertemuan ini masih ini masih banyak anak yang belum bisa membilang konsep bilangan dengan benda 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda, menghubungkan bilangan dengan benda pada pertemuan ini kognitif anak masih dalam kategori rendah.

Pada pertemuan kedua pada hari senin 9 April 2012 dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut :

- 1) Guru memperagakan cara menggunakan alat permainan lempar susun dadu
- 2) Guru membagi anak atas 3 kelompok
- 3) Guru menugaskan satu kelompok secara bergantian melakukan permainan lempar susun dadu
- 4) Masing-masing kelompok melakukan permainan dengan menggunakan alat permainan lempar susun dadu
- 5) Anak menyebutkan angka berapa saja yang ada pada dadu yang jatuh dengan bimbingan guru
- 6) Anak dalam kelompok yang lain memperhatikan lambang bilangan yang jatuh hal ini dilakukan berulang-ulang agar anak memahami.
- 7) Guru mengobservasi kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing kelompok dengan menggunakan lembaran observasi yang telah disiapkan.

Pada pertemuan ketiga hari selasa 10 April 2012 guru berusaha meningkatkan dari segi cara dan media yang digunakan dengan langkah sebagai berikut :

- 1) Guru bertanya jawab dengan anak mengenai materi bilangan atau angka.
- 2) Guru memperagakan dengan cara melempar dadu dan menghitung dadu yang jatuh
- 3) Dengan menggunakan permainan lempar dadu anak menghitung dadu yang jatuh

- 4) Beberapa anak ditugaskan melakukan permainan dengan alat permainan lempar susun dadu secara bergantian dan berulang.
- 5) Guru mengamati dengan menggunakan lembaran observasi anak sesuai dengan format yang telah dipersiapkan.

Hasil belajar yang peneliti temukan pada siklus 1 belum maksimal pada siklus ini kemampuan kognitif anak melalui permainan lempar susun dadu

Masih belum optimal, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya.

b. Pengamatan

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut :

1. Anak merasa tertarik dan berminat untuk mengikuti kegiatan permainan lempar susun dadu.
2. Anak dapat mengulang lambang bilangan
3. Anak sudah dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10.
4. Anak dapat menerapkan konsep angka dan lambang bilangan dalam kehidupan
5. Masih ada beberapa anak yang masih belum berminat/ bersemangat dalam melakukan permainan lempar susun dadu.
6. Masih ada beberapa anak yang masih menemui kesulitan dalam permainan lempar susun dadu.

Dari hasil pelaksanaan siklus I, ternyata tidak mencapai hasil maksimum. Maka penulis melanjutkan penelitian pada siklus II yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 24 April 2012. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 April 2012.

c. Perencanaan

Perencanaan siklus II ini hampir sama dengan siklus I. Guru melaksanakan proses pembelajaran untuk peningkatan kemampuan berhitung anak dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah direncanakan. Tingkat pencapaian perkembangan diambil dari menyebutkan lambang bilangan 1-10 menghubungkan lambang dan benda.

Perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut : menyusun RKH untuk melaksanakan tindakan perbaikan, pembelajaran materi kemampuan berhitung siklus II ini dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan mempersiapkan alat permainan lempar susun dadu untuk kegiatan pembelajaran.

Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat segala aktivitas selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini penulis berusaha lebih maksimal dengan meningkatkan kegiatan pembelajaran dari pelaksanaan siklus I.

Langkah pertama mempersiapkan alat bantu yang akan digunakan. Semua anak dapat melaksanakan perintah dan mereka dapat memakai alat bantu, dan anak dapat membilang dan mengurutkan lambang bilangan dengan dadu angka.

d. Tindakan

Pelaksanaan siklus II ini dilaksanakan untuk lebih meningkatkan hasil tentang kompetensi bilangan 1 sampai 10. Meningkatkan hasil menyebutkan bilangan, mengurutkan, dan menghubungkan dengan benda. Pelaksanaan kegiatan pada siklus ini dilaksanakan di TK Muhammadiyah Maninjau, Kecamatan Tanjung Raya dengan uraian sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- a) Guru mengadakan apersepsi pada bilangan 1-10 dengan benda, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengertian anak tentang menyebutkan bilangan, mengurutkan dan menghubungkan lambang bilangan.
- b) Guru memberikan informasi tentang materi pembelajaran berhitung yang akan dipelajari bersama dengan mempergunakan alat bantu dadu angka.

2) Kegiatan Inti

- a) Anak memperhatikan penjelasan guru.
- b) Guru menunjukan bilangan 1-10. Guru memberi contoh cara mengurutkan bilangan 1-10.
- c) Anak menyebutkan urutan angka.
- d) Anak menghitung jumlah benda
- e) Anak menghubungkan jumlah benda dengan angka.

3) Kegiatan penutup

- a) Tanya jawab
- b) Doa dan salam
- c) Pulang.

D. Pembahasan

Pada kondisi awal sebelum adanya tindakan dalam penelitian ini kemampuan berhitung anak masih terlihat rendah pada setiap aspek dengan persentase keberhasilan secara keseluruhan 55,5%. Ini menunjukkan bahwa anak belum mampu membilang bilangan dengan benda 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda.

Setelah diadakan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan persentase kemampuan berhitung anak, namun belum mencapai hasil yang maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa ada aspek yang belum tercapai oleh anak. Anak telah mampu membilang/ mengenal konsep bilangan dengan benda 1-10. Ada beberapa anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda. Maka penelitian dilanjutkan dengan siklus II.

Pada siklus II terjadi peningkatan persentase kemampuan berhitung anak dan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75%. Hal ini menunjukkan bahwa anak telah mampu untuk setiap aspek yang diamati: membilang/ mengenal konsep bilangan dengan benda 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda.

Dengan menggunakan metode permainan lempar susun dadu ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung. Hal ini terlihat pada peningkatan kemampuan berhitung anak pada kondisi awal, siklus 1 sampai siklus II dalam 3 aspek yang diamati. membilang/ mengenal konsep bilangan dengan benda 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan benda dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda.

Sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Kamtini, 2005: 54) yang mengemukakan bahwa: "Bermain sebagai suatu media yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak". Sejalan dengan teori diatas, permainan lempar susun dadu dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Belajar melalui bermaian memungkinkan anak melatih kompetensinya, dan menguasai keterampilan baru dengan cara yang menyenangkan. Menurut Vygotsky (dalam Montolalu, dkk 2005: 113) membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan berhitung. Melalui bermain anak mempelajari sesuatu hal yang baru dimana anak akan mencoba memadukan pengetahuannya dengan kenyataan yang ada di sekelilingnya.

Dari pembahasan hasil penelitian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan lempar susun dadu di TK Muhammadiyah Maninjau dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

E. Simpulan dan Saran

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan masa yang tepat meletakkan dasar pengembangan kemampuan berhitung salah satu cara meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah melalui permainan lempar susun dadu.

Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan lempar susun dadu pada siklus I sampai siklus II menunjukkan adanya peningkatan.

2. Saran

Untuk lebih meningkatkan kemampuan berhitung anak para guru lebih inovatif untuk menciptakan media dan merancang pembelajaran yang lebih kondusif dan menarik bagi anak supaya anak meningkat kemampuan berhitungnya.

F. Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____.(2006). *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Sujiono, Anas. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Zaman, Badru. Dkk. (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: UT.