

DOI: <https://doi.org/10.37850/cendekia.v11i2.95>
<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/cendekia>.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI MEDIA DADU GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A

Dwi Rosyidatul Kholidah

STIT Al-Fattah Siman Lamongan, Pon. Pes Al-Fattah Siman Sekaran Lamongan,
Telp.0322-3382086, Fax.0322-3382086
Pos-el : dwirosyidatulkholidah@stitaf.ac.id

Abstrak

Anak merupakan sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan serta organisasi yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Anak mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental berarti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang kuat dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Setiap anak memiliki sejumlah potensi, baik potensi fisik, biologis, kognitif, maupun sosial emosional. Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan dua siklus, di mana setiap siklus terdiri empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, sedangkan instrument menggunakan observasi dan dokumentasi. Subyek penelitian ini anak Kelompok A TK Mentari Harapan Blimbing Paciran Lamongan Tahun Pelajaran 2017/2018 sebanyak 25 anak. Analisis data yang dilakukan dengan cara deskriptif kualitatif dengan ketuntasan individu 65 % dan ketuntasan kelas 85 %. Pada bagian ini, dapat disimpulkan bahwa, media bermain dadu geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK Mentari Harapan Blimbing Paciran Lamongan Tahun Pelajaran 2017/2018, hal ini terbukti dari hasil penelitian pra survey dengan ketuntasan kelas mencapai 59,2 %, pada siklus I ketuntasan kelas 72 % dan pada siklus II ketuntasan kelas mencapai 88,4 %.

Kata kunci: Kemampuan berhitung, Permainan Dadu Geometri

Abstract

Children are individual figures who are undergoing a process of very rapid development for life and organization which is a physical and spiritual unity that is intact with all its biological and psychological structures and devices so that it becomes a unique figure. Children experience a fundamental development process which means that development experiences at an early age can have a strong and long-term effect so that they underlie the child's subsequent developmental processes. Every child has a number of potential, both physical, biological, cognitive, and social emotional potential. The design of this study uses class action research (Classroom Action Research) with two cycles, where each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation and reflection, while the instrument uses observation and documentation. The subjects of this study were 25 children of Group A in Mentari Harapan Blimbing Paciran Lamongan in the Academic Year of 2017/2018. Data

analysis was carried out by means of descriptive qualitative with 65% individual completeness and 85% grade completeness. In this section, it can be concluded that, media playing geometry dice can improve numeracy skills in children in group A Mentari Harapan Blimbing Paciran Lamongan Academic Year 2017/2018, this is evident from the results of the pre-survey research with grade completeness reaching 59.2%, at Cycle I completeness grade 72% and in Cycle II completeness reaches 88.4%.

Keywords: Ability to count, Geometry Dice Game

PENDAHULUAN

Anak merupakan sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan serta organisasi yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Anak mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental berarti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang kuat dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya (Ningsih, 2010).

Anak usia dini sering juga disebut dengan istilah *golden age* atau usia emas, karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek (Sukiyanto & Maulidah, 2019). usia dini terutama di bawah 2 tahun menjadi masa yang paling peka dan potensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu. Masa peka pada masing-masing anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosio-emosional dan spritual (Wahyudin & Agustin, 2012). Masa anak merupakan fase yang penting bagi perkembangan individu, karena fase ini terjadi peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang.

Menurut (Sukiyanto, 2019) pembelajaran pada dasarnya adalah pencarian secara aktif pengetahuan dan setiap orang belajar dengan cara yang berbeda. Namun, masalah yang telah ditemukan bahwa kemampuan belajar anak usia dini belum cukup berkembang. Pada anak usia dini ada beberapa kemampuan yang harus dikembangkan diantaranya kemampuan kognitif dalam mengenal angka atau berhitung. Di TK Mentari Harapan Kelompok A kemampuan berhitung masih rendah, anak belum bisa membilang denganurut, anak belum bisa menyebutkan angka tertentu, anak masih bingung membedakan angka-angka.

Kemampuan Berhitung anak bertujuan untuk kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruangan dan waktu, serta

mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir yang teliti.

Cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam meningkatkan Kemampuan Berhitung dalam pembelajaran yaitu melalui metode, media yang menarik sehingga anak dapat menerima pembelajaran dengan senang dan nyaman. Apabila guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan metode dan media yang tidak menarik bagi anak, maka anak akan merasa bosan dalam menerima pembelajaran dan kegiatan yang disampaikan tidak akan diserap dengan baik oleh anak didik.

Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk menerapkan permainan edukatif berupa permainan dadu geometri untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Dadu geometri dapat diimplementasikan pada pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian adalah suatu kejadian ilmiah mencapai kebenaran yang didasarkan pada suatu penyelidikan dan agar tujuan mencapai kebenaran terwujud, maka diperlukan suatu cara tertentu yang dalam hal ini disebut dengan metodologi.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Action Research*) karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang ada didalam kelas. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat tercapai.

Penelitian ini mengacu pada perbaikan pembelajaran yang berkesinambungan. Kemmis dan Tanggart (1998), mengatakan bahwa model penelitian tindakan kelas adalah berbentuk spiral.

Tahapan penelitian tindakan pada suatu siklus meliputi perencanaan atau observasi dan refleksi. Siklus ini berlanjut dan akan diberhentikan jika sesuai dengan kebutuhan dan dirasa sudah cukup

Instrument pengumpul data menurut sumadi suryabrata (2008) adalah alat yang digunakan untuk merekam-pada umumnya secara kuantitatif-keadaan dan aktivitas atribut-atribut psikologis.

Instrument merupakan alat pengumpulan data yang akan menentukan kualitas hasil penelitian. Dalam melaksanakan penelitian, alat atau cara pengumpulan data yang digunakan di TK MENTARI HARAPAN antara lain: (1) observasi, catatan aknedot, unjuk kerja, dan hasil karya.

Untuk mendapatkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya secara ilmiah, penelitian data-data penelitian ini harus dinalisis dengan menggunakan teknik analisis tertentu yang handal.

Moleong (1995) mengemukakan analisa adalah suatu proses penelitian dan pengurutan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar, sehingga dapat

ditemukan tema seperti yang disarankan oleh data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Dengan maksud bahwa penelitian deskriptif dirancang untuk memperoleh informasi tentang status gejala pada saat penelitian dilakukan. Setelah data hasil penelitian terkumpul, maka selanjutnya data tersebut disusun secara sistematis. Dengan cara diorganisir, kemudian dikerjakan yang akhirnya data tersebut diungkap permasalahan yang penting sesuai dengan topik yang sesuai dengan permasalahan. Selanjutnya Miles & Huberman (1984) menerapkan tiga alur kegiatan dalam analisis deskriptif yang menjadi satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan, yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kegiatan pra survey yang menggunakan penyajian secara konvensional, diperoleh data bahwa diantara 25 anak ternyata hanya 7 anak saja yang mendapatkan nilai bagus, sedangkan 18 memperoleh nilai kurang bagus.

Pada siklus I disampaikan materi pembelajaran mengenai berhitung melalui pada permainan dadu geometri dengan menggunakan metode bermain. Pada proses pembelajaran berlangsung anak didik mengalami kesulitan materi yang disampaikan. Sehingga hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Sebagai upaya memperbaiki kemampuan anak didik, guru mempunyai cara yang bisa membantu anak mengatasi ketidakpahaman anak, yaitu mengganti papan permainan dengan yang lebih mudah.

Hasil tes demonstrasi dan observasi siklus I yang terdiri dari 25 anak ternyata hanya 13 anak saja yang sudah memahami materi. Ini menunjukkan prestasi ketuntasan belajar baru mencapai 72 %.

Pada pelaksanaan proses pembelajaran di siklus II ini sudah mengalami peningkatan signifikan. Pada pelaksanaan siklus II ini diperoleh data yaitu dari jumlah 25 anak ternyata ada 23 anak yang menyatakan senang dan bisa menyebutkan angka pada permainan dadu geometri dan hanya 2 anak saja yang kurang bisa membilang 1-10 dan menjumlah pada permainan dadu geometri.

Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak untuk itu diperlukan alat peraga/ media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan, selain itu bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar.

Hal ini sesuai dengan pendapat yew (dalam Susanto, 2011) mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak

capai. Pelajaran yang mengasyikan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari, selain itu Sriningsih (2008:95) mengungkapkan secara umum bahwa media permainan dadu geometri/ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju mundur, ke atas- kebawah, dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini diantaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep berhitung.

Maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dengan menggunakan permainan dadu geometri dapat meningkatkan aktivitas, antusias anak serta hasil belajar yang lebih baik pada diri anak. Pembelajaran seperti ini akan memudahkan bagi anak untuk mengingat materi dalam pengembangan aspek kognitif yakni mengenal cara berhitung sederhana khususnya mengenal cara berhitung melalui permainan dadu geometri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis data sebagaimana telah di jelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa, media bermain dadu geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK Mentari Harapan Blimbing Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan, hal ini terbukti dari hasil penelitian pra survey dengan ketuntasan kelas mencapai 59,2%, pada siklus I ketuntasan kelas 72 %, dan pada siklus II ketuntasan kelas mencapai 88,4 %.

Maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dengan menggunakan permainan dadu geometri dapat meningkatkan aktivitas, antusias anak serta hasil belajar yang lebih baik pada diri anak. Pembelajaran seperti ini akan memudahkan bagi anak untuk mengingat materi dalam pengembangan aspek kognitif yakni mengenal cara berhitung sederhana khususnya mengenal cara berhitung melalui permainan dadu geometri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Anas Sudijono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Andang Ismail. 2006. *Educational Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Badru Zaman, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Harun Rasyid. et al. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hurlock B. Elisabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Maimunah Hasan. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Martuti, A. 2008. *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Masitoh. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak Kanak*. Jakarta: Depdiknas .
- Menteri Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mudjito, A K. 2007. *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak - Kanak dan Sekolah Dasar.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak -Kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- Pitadjeng. 2006. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Prayitno, Elida . 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Padang: Angkasa Raya
- Santoso, Soegeng 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan
- Sari, Yulvia. 2001. *Strategi pengembangan matematika anak usia dini*. Semarang : IKIP Veteran Press.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Grafindo Persada.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar Taman Kanak - Kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2000, *Manajemen Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta
- Sukiyanto, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dengan Menggunakan Pendekatan *Active Learning* Pada Materi Bangun Datar. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*. Vol. 4, No. 1, Hal 57-76.

- Sukiyanto & Tsalitsatul, M. (2019). Pendampingan Kegiatan *Phonological Awareness dan Vocabulary* di Taman Posyandu (Tapos) Melati Desa Tunggul Paciran Lamongan. *J-Abdipamas: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*. 3(1). 139-147.
- Suwarsih Madya. 2007. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wahyudin, U. & Agustin, M. (2012). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.

