

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
BERMAIN DADU ANGKA DI TK ABA 1 KALIWATES JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016-2017**

Ayat Hidayat, Khoiriyah, Eriqa Pratiwi

Universitas Muhammadiyah Jember

Ayathidayat1995@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui bermain dadu angka. Penelitian ini dilaksanakan 9-17 Mei 2017 pada anak kelompok A TK ABA Kaliwates Jember. Jenis penelitian yang dilakukan pada siswa kelompok A ini, dengan menggunakan penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang memfokuskan pada satu kelompok kelas yaitu pada kelompok kelas A yang berjumlah 16 orang anak, lokasi penelitian dilaksanakan di TK ABA 1 Kaliwates Jember. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa bermain dadu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, Data yang diperoleh dari hasil evaluasi siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan anak yang semula pada tahap pra siklus anak yang tuntas hanya 25%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I terdapat peningkatan ketuntasan belajar anak yaitu 43.75%, dan pada siklus II hasil ketuntasan belajar anak terdapat 100%, dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa penelitian yang dilakukan menunjukkan progres peningkatan. sehingga dapat mencapai target dengan standart ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu 87.5% mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

ABSTRACT

This study aims to find out how to improve children's numeracy through playing dice numbers. This research was conducted on May 9-17, 2017 in children group A TK ABA Kaliwates Jember. The type of research conducted on this group A students, using classroom action research is research that focuses on one class group that is in the class A group of 16 children, the location of research conducted in ABA Kindergarten 1 Kaliwates Jember. Ased on the result of observation it can be concluded that dice play digit can increase counting ability of children, Data obtained from result of evaluation of cycle I and cycle II show that the completeness of the original child in pre cycle cycle of complete child is only 25%, after done action in cycle I there Improvement of children's learning mastery that is 43.75%, and on the second cycle of completeness of children's learning there are 100%, from the results can be seen that research conducted shows progress improvement. So that it can reach the target with the learning stability standard set that is 87.5% experienced a significant increase

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan *fundamental* bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Berk, 1992 (dalam Sujiano, 2013:6) Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian pada anak. Atas dasar itu lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik dan motorik (dalam Suyadi, 22: 2014)

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu pendidikan

yang menjadi prioritas utama bagi pemerintah terutama di Indonesia, melihat dari fakta yang ada dilingkungan masyarakat pendidikan anak usia dini masih sangat jauh dari standart pendidikan pada dasarnya, apabila hal tersebut di bandingkan dengan negara lain. Hal itu dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat (SDM) terkait pentingnya pendidikan bagi anak.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung, tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya: tahapan penguasaan konsep, tahapan transisi, dan tahapan pengenalan lambang (Depdiknas, dalam Susanto, 2011:100). Kemampuan berhitung pemula adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang

terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dengan pengurangan.

Terkait dengan cara belajar anak usia dini yang tergolong unik yaitu bermain seraya belajar, sehingga hal tersebut akan memunculkan berbagai pandangan terhadap metode dan media yang sesuai dengan cara belajar anak usia dini, media dan metode yang menarik perlu digunakan agar ketika anak belajar tidak merasa bosan dan menyenangkan, sehingga hal tersebut akan membangkitkan semangat dan minat belajar, maka hal itu akan mempengaruhi terciptanya kreatifitas anak dengan sendirinya.

Terkait dengan media dadu angka yang digunakan dalam penelitian ini, tentunya memiliki beberapa keunggulan yang dianggap dapat menarik perhatian dan minat belajar anak dalam berhitung. Media dadu angka dalam permainan ini dibentuk dengan sisi yang berjumlah 10 yang didalamnya terdapat bilangan 1-10, selain itu dadu di bentuk dengan warna yang berbeda-

beda disetiap sisinya, apabila dadu dilempar akan berbunyi “kringing” dan terdapat gambar-gambar binatang atau buah pada bidak dadu yang menunjukkan sebagai konsep bilangan dan pion yang menjadi komponen media dadu angka.

Penelitian ini juga didukung dengan adanya penelitian sebelumnya (Nurmaini, 2012) dan (Tauriska, 2014:4) yang menyatakan bahwa kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan melalui permainan dadu angka, sehingga hal tersebut dapat mengatasi permasalahan yang ada di TK terkait dengan kemampuan berhitung anak.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Metode pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data adalah peneliti dengan bantuan pedoman observasi. Teknik penganalisisan data adalah dekriptif dengan kriteria kesuksesan setiap peserta didik mendapatkan bintang 3 pada tiap tiap indikatornya.

3. PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan penelitian, penelitian ditujukan untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan berhitung anak, untuk memenuhi tujuan tersebut penelitian tindakan kelas menggunakan kegiatan bermain dadu angka. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak meningkat dari siklus I ke siklus II. Siklus I peneliti menerapkan kegiatan bermain dadu angka dengan tema mengikuti ketentuan lembaga yaitu alam semesta.

Agar lebih menunjang hasil penelitian maka perlu adanya capaian yang menjadi patokan dalam penelitian ini, hal itu sesuai dengan Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun yaitu sebagai berikut: 1. Mengenal lambang bilangan 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengetahui konsep banyak sedikit. Penelitian ini dilandasi oleh beberapa aspek penilaian yang ada dalam kegiatan bermain dadu angka yaitu: 1. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan yang muncul pada sisi atas dadu angka. 2. Anak mampu

mengenal konsep bilangan yang ada pada bidak. 3. Anak mampu membedakan konsep banyak sedikit pada bidak.

Hasil observasi anak di TK ABA Kaliwates Jember adalah terdapat pencapaian ketuntasan belajar anak dalam kemampuan berhitung yang masih belum optimal, hal tersebut terlihat dari ketuntasan belajar anak hanya terdapat 4 dari 16 orang dengan prosentase 25%. Hasil observasi siklus I menunjukkan tingkat pencapaian keberhasilan belajar anak yang masih belum mencapai standar dengan perolehan anak yang tuntas terdapat 7 anak dari 16 dengan prosentase 43.75%, dengan adanya hasil tersebut tentu ada beberapa faktor yang menjadi kendala dalam kegiatan belajar anak, yaitu 1. Cara penyampaian peneliti sebagai guru yang kurang menarik dan masih canggung dihadapan anak. 2 Media pembelajaran yang terlalu sempit sehingga anak tidak bebas untuk bergerak, hal sesuai dengan ungkapan bahwa kegiatan menghitung harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. Pada tahap ini guru atau orang tua harus dapat memberikan

pembelajaran yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak menjadi jera atau bosan (dalam Susanto, 2011: 100).

Siklus kedua merupakan tindakan perbaikan yang diterapkan untuk mencapai perolehan ketuntasan belajar anak yang diharapkan, pada pertemuan pertama peneliti mulai mengenalkan kepada anak terkait dengan pembaharuan yang dilakukan pada siklus kedua baik itu cara penyampain guru dan media yang desain dengan bentuk yang lebih besar, pada pertemuan pertama anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan yang muncul pada sisi atas dadu terdapat 16 anak, kemudian anak yang mampu mengenal konsep bilangan pada bidak terdapat 9 anak dan anak yang mampu membedakan konsep banyak sedikit terdapat 12 anak dengan dengan perolehan anak mendapatkan bintang tiga. Peretmuan kedua anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan terdapat 16 anak, kemudia anak yang mampu mengenal konsep bilangan yang ada pada bidak terdapat 12 anak dan anak yang mampu membedakan konsep banyak sedikit terdapat 15

anak dan pada pertemuan ketiga anak telah mencapai ketuntasan belajar yang signifikan dengan capaian anak mendapatkan bintang tiga di setiap indikatornya dengan prosentase 100%.

Berdasarkan hasil capain ketuntasan belajar anak yang sudah mencapai standar dalam penelitian ini tentunya hal tersebut dipengaruhi oleh tindakan yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan strategi yang diterapkan pada siklus kedua, sehingga hal tersebut menunjang semangat dan kemauan anak-anak dalam bermain dadu angka, terkait dengan hal tersebut sependapat dengan Jeffree, McConkey dan Hewson (dalam Sujiono, 2013:146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu: 1) Bermain muncul dari dalam diri anak, keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Itu artinya bermain dilakukan dengan kesukarelaan, bukan paksaan. 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk

dinikmati, bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan.

3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dengan bermain. Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.

4) Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil, dalam bermain anak harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptakan oleh anak. Dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang anak mainkan dan mendapatkan keterampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan memperoleh pengetahuan dari apa yang anak mainkan.

5) Bermain harus didominasi oleh pemain, dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri itu tidak didominasi oleh orang dewasa, karena jika bermain didominasi oleh orang dewasa maka

anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya.

6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain, bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain, anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan memperoleh pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan baru.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa melalui bermain dadu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak TT ABA I Kaliwates jember tahun pelajaran 2016-2017, dengan demikian maka hasil tersebut sekaligus telah menjawab dari hipotesis dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

Astuti, Rini T. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui bermain Kartu Angka Di Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal II*. Disertasi tidak diterbitkan. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.

- Ardiana, Erlina. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain (Berhitung Kereta Angka) di TK Amanah Sumbersari Kelompok B Tahun Pelajaran 2014/2015*. Disertasi tidak diterbitkan. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Online). *Pengertian Dadu* (<http://kbbi.web.id/main>, diakses 10 April 2017)
- Mifta, Ahmad 2013. (Online) Permainan Dadu Geometri (<http://id.mausarjana.blogspot.co.id/2013/06/permainan-dadu-geometri.html?m=1>), diakses 20 april 2017.
- Nurmiani, 2012. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Angka di TK Dharmawanita Persatuan Agam,
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indibesia No 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Rahmat Tuhan yang Maha Esa Menteri Pendidikan Nasional*. 2009, Jakarta: MENTRI PENDIIDKAN NASIONAL REPUMBLIK INDONESIA.
- Peraturan Menteri Pendiidkan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 2014, Jakarta: MENTRI PENDIIDKAN DAN
- KEBUDAYAAN REPUMBLIK INDONESIA
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: K E N C A N A.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar dalam Brbagai Aspek*. Jakarta: K E N C A N A.
- Sujiono, Yuliani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT INDEKS, Jakarta 2013.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Kependidikan Perguruan Tinggi, Jakarta 2005*.
- Tauriska, Vivi Eka, 2014. *Penggunaan Media Dadu Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A di TK Jenderal Sudirman*.
- Wasik, Barbara A. & Carol Seefeldt 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Memasuki Sekolah*. PT INDEKS, Jakarta 2008.