MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN DAKON PADA ANAK KELOMPOK A RA PERWANIDA BABADAN – KECAMATAN WLINGI KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2013 - 2014

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana PAUD
Pada Jurusan PG PAUD

OLEH :
BINTI CHOLIFATU SOLICHAH
NPM : 12.1.01.11.0353 P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2014

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

BINTI CHOLIFATU SOLICHAH

NPM : 12.1.01.11.0353 P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN DAKON PADA ANAK KELOMPOK A RA PERWANIDA BABADAN – KECAMATAN WLINGI KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2013 - 2014

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 21 Februari 2014

Pembimbing I	Pembimbing II
Dema Yulianto, M.Psi	**Anik Lestariningrum, M.Pd**
NIDN. 071008203	NIDN. 0708027803

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

BINTI CHOLIFATU SOLICHAH

NPM : 12.1.01.11.0353 P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN DAKON PADA ANAK KELOMPOK A RA PERWANIDA BABADAN – KECAMATAN WLINGI KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2013 - 2014

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PAUD FKIP UNP Kediri
Pada Tanggal : 28 Februari 2014

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji :		Tanda tangan
1. Ketua	: Dr. Setya Adi Sancaya, M.Pd	
2. Penguji I	: Anik Lestariningrum, M.Pd	
3. Penguji II	: Dema Yulianto, M.Psi	

Mengetahui
Dekan FKIP
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Dr. Sulistiono, M.Si
NIDN. 0007076801

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN DAKON PADA ANAK KELOMPOK A RA PERWANIDA BABADAN – KECAMATAN WLINGI KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2013 - 2014

Binti Cholifatu Solichah
12.1.01.11.0353P
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Dema Yulianto, M.Psi dan Anik Lestariningrum, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Masa perkembangan anak usia dini adalah masa yang paling tepat untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Jika potensi ini tidak dikembangkan sejak dini, maka masa emas perkembangan perkembangan potensial akan terlewat, meskipun dapat dikembangkan pada tahun berikutnya, namun hasilnya tidak akan tercapai dengan maksimal. Oleh karena itu, pendidik anak usia dini berperan aktif sebagai fasilitator dalam mengembangkan potensi tersebut. Membekali diri anak dengan wawasan tentang seni pada anak, pendidik diharapkan menjalankan peranannya dengan baik sehingga pengembangan potensi seni anak dapat tercapai dengan maksimal.

Rancangan penelitian ini dilakukan di RA Perwanida Bbadan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) model siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan dakon di RA Perwanida Babadan sangat membantu anak. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan nilai proses dari siklus I sampai siklus III.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dakon dapat meningkatkan kemampuan berhitung, lebih mudah mengingat angka. Dengan melakukan permainan dakon yang diberikan guru, dapat melatih anak untuk berimajinasi dan mengembangkan kreatifitas anak. Guru lebih mempersiapkan kelengkapan belajar agar suasana dapat terkondisikan dengan baik sehingga apa yang disampaikan dapat dimengerti anak. Guru harus memotivasi anak agar percaya diri untuk melakukan sesuatu yang baru.

Kata Kunci : media dakon, meningkatkan kemampuan berhitung.

I. PENDAHULUAN

Usia dini adalah usia awal dimana anak mulai banyak belajar segala hal. Pada masa ini perkenbangan jaringan otak mengalami peningkatan yang sangat pesat, oleh karena itu pendidikan usia dini merupakan dasar bagi perkembangan berikutnya.

Pada masa usia dini perkembangan jaringan otak mengalami peningkatan yang sangta pesat, oleh sebab itu pendidikan usia dini sangat diperlukan untuk menjadikan dasar bagi skemampuan kognitif. Peran pendidikan sangat diperlukan dalam upaya mengembangkan kegiatan belajar anak. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Fokus pemasalahan yang diprioritaskan dalam penelitiaan bagaimana anak dapat belajar dikelas secara optimal.

Permasalahan yang dikembangkan dalam penelitiaan ini adalah bagaimana meningkatkan motifasi atau minat anak dalam belajar berhitung. Dalam kenyataanya minat belajar anak khususnya berhitung masih kurang. Hal tersebut disebabkan karena waktu yang ada terbatas sehingga kegiatan belajar tidak optimal. Oleh karena itu untuk meningkatkan motivasi belajar membaca anak dalam penelitiaan ini, kajian diarahkan pada aktifitas yang lebih menarik untuk anak.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Berhitung

1. Pengertian Kemampuan Berhitung

Dalam pembelajaran berhitung pemula di taman kanak-kanak (2000) dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika yang untuk menumbuhkembangkan ketrampilan berhitung yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pengertian berhitung permulaan menurut Susanto (2011) kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya. Karakteristik perkembangan dimulai dari lingkungan yang terdekat

2. Fungsi Berhitung

a. Anak usia taman kanak-kanak adalah pada tahapan praoprasional konkret dan berfikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar kecil bentuk benda didasarkan pada interprestasinya dan pengalamannya sendiri.

b. Usia taman kanak-kanak adalah sangat strategis untuk mengenalkan berhitung dijalur matematika karena taman kanak-kanak sangat peka terhadap rangsangan yang diberikan.

c. Permainan berhitung maenajarkan anak pada konsep kuantitas, berat, kecepatan,

penjumlahan, pengurangan sehingga fungsi kecerdasan matematikanya menjadi aktif.

d. Menurut Paimin (Nurani,2005) konsep berhitung yang ada tidak lagi hanya pada konsep bilangan, tetapi lebih berkaitan dengan konsep abstrak dimana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis.

e. Menurut Harlock (1993) bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif berhitung :

a. Stimulasi
b. Aspek pertumbuhan fisik
c. Faktor minat dan bakat
d. Faktor pembentukan

4. Metode pengembangan berhitung di taman kanak-kanak

a. Metode bercerita
b. Metode bercakap-cakap
c. Metode tanya jawab
d. Metode pemberian tugas
e. Metode demontrasi

5. Media untuk mengembangkan kemampuan berhitung

a. Bermain pola
b. Bermain klasifikasi
c. Bermain bilangan
d. Bermain geometri
f. Bermain statistika

B. Permainan Dakon

Pengertian permainan Dakon

Permainan Dakon adalah sebagian orang menyebut congklak atau daku.\ Kelengkapan yang dibutuhkan untuk permainan dakon :

1. Dulu alat yang digunakan terbuat dari kayu bentuknya seperti prahu
2. Pada prahu ada dua deretan 5 atau 7 lubang diameter 5 cm yang letaknya saling bersebrangan masing-masing pemain memiliki hak atas lubang itu.
3. Biji-bijian yang disebut kuwuk yaitu sejenis kerang yang berukuran kecil. Bisa pula biji asem atau kerikil yang ukuranya sama berjumlah 98 butir.

Prosedur permainan Dakon

Mula-mula pemain duduk saling menghadapi dakon. Kemudian lubang kecil diisi dengan 5 atau 7 butir sesuai jumlah lubang. Permainan diawali dengan menentukan pemain pertama bisa dilakukan dengan dengan jemsuit yaitu menentukan pemain pertama dengan mengadu jari tangan. Untuk memulai permainan, pemain yang sedang mendapat giliran mengambil 7 kuwuk dari 1 lubang diantara 7 lubang yang menjadi haknya. Jika kuwuk terakhir berhenti dilubang yang kosong, maka dia mati.

Fungsi permainan Dakon bagi perkembangan anak

1. Dakon melatih motorik sekaligus sensorik

2. Melatih anak untuk berstrategi, kesabaran, dan ketelitian.

III. METODE PENELITIAN

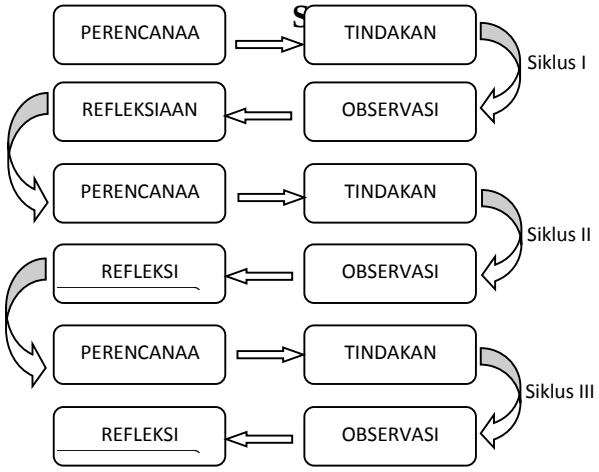
A. Subyek dan Setting Penelitian

- Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan pada anak kelopok A RA. Perwanida babadan Wlingi Kabupaten Blitar.
- Waktu Penelitian : Bulan Februari – Maret 2014

B. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan pendekatan kwalitatif jenis PTK. Kehadiran team teaching sebagai tim peneliti sangat penting karena sebagai instrument utama yang berperan dalam hal (1) perencanaan kegiatan (2) pengumpulan data (3) penganalisis data (4) pelapor hasil penelitian (5) sebagai guru.

Permasalahan siklus dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada berikut ini :



Alur PTK

Bagan 3.1 Model Kemmis dan Baggart

Sumber : Arikunto, 2008

Dari gambar ini dapat dijelaskan bahwa dalam 1 siklus (satu putaran) meliputi empat langkah yaitu :

1. Perencanaan (*planning*)
2. Tindakan (*acting*)
3. Pengamatan (*Observing*)
4. Refleksi (*reflecting*)

C. Instrumen Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan hasil karya anak. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah penilaian hasil karya dan observasi untuk mengamati proses pembelajaran.

Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktifitas Belajar Anak

No	Nama Anak	Hasil Penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
1	DST				
2	ICC				
3	ASH				
4	RA				
5	FRL				
6	FZ				
7	JL				
8	NLM				
9	DN				
10	IRD				

11	RN				
12	JHN				
13	YYK				
Jumlah					

Table 3.2 Lembar Observasi Aktifitas Guru

No	Aspek yang Diobservasi	Ada		Ket
		Ya	Tidak	
1	Metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kegiatan			
2	Penggunaan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran			
3	Motivasi belajar			
4	Keaktifan dan minat anak dalam kegiatan pembelajaran			
5	Kegiatan pembelajaran anak			
6	Mau menyelesaikan tugasnya sendiri			
7	Hasil karya anak			

D. Tehnik Analisis Data

Tehnik analaisi data penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif.

tehnik analisa data yang digunakan untuk mengolah data yang dihasilkan dari penilaian perkembangan anak menggunakan rumus

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

Ket :

P = Prosentase anak yang mendapat bintang tertentu

F = Jumlah nak yang mendapat bintang tertentu

n = Jumlah anak keseluruhan

Rentang skor dan kriterianya sebagai berikut :

Tabel 3.3 **Rentang Skor dan Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Anak**

Rentang Skor	Kriteria
90% - 100%	Sangat Baik
70% - 80%	Baik
50% - 70%	Cukup Baik
40% - 60%	Kurang
4% <-	Sangat Kurang

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian ini ditujukan kepada anak kelompok A RA Perwanida Babadan – Wlingi sejumlah 13 anak.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada bulan Februari di RA Perwanida Babadan – Wlingi dengan jumlah 13 anak.

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Siklus 1

No	Nama Anak	Hasil Penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
1	DST			✓	
2	ICC			✓	
3	ASH			✓	
4	RA			✓	
5	FRL	✓			
6	FZ			✓	
7	JL		✓		
8	NLM			✓	
9	DN		✓		
10	IRD		✓		
11	RN		✓		
12	JHN			✓	
13	YYK		✓		
Jumlah		**1**	**6**	**6**	
		7,70 %	**46,15 %**	**46,15 %**	**-**

Tabel 4.2 Lembar Observasi Dalam Proses Kegiatan Pembelajaran Siklus I

No	Aspek yang Diobservasi	Ada		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kegiatan	✓		Guru memberikan metode sudah sesuai dengan rancangan dan tujuan
2	Penggunaan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran	✓		Kurang maksimal dalam penggunaan media
3	Motivasi belajar	✓		Guru memberikan motivasi kepada anak untuk mengikuti pembelajaran
4	Keaktifan dan minat anak dalam kegiatan pembelajaran		✓	Masih ada beberapa anak yang belum aktif dalam pembelajaran
5	Kegiatan pembelajaran anak	✓		Sudah sesuai dengan rencana yang dibuat
6	Mau menyelesaikan tugasnya sendiri		✓	Beberapa anak masih membutuhkan bantuan guru dalam mengerjakan tugasnya

Analisa data penelitian kegiatan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan berhitung adalah sebagai berikut menghitung prosentase.

$$P = \frac{f}{N} X\,100$$

$$P = (1 \times 1) + (2 \times 5) + (3 \times 7) + (4 \times 0)$$

$$= 1 + 10 + 21 + 0$$

$$= \frac{32}{4 \times 13} X\,100$$

$$= 0{,}61 \times 100$$

$$= 61{,}54\ \%$$

Jadi prosentase kemampuan berhitung pada siklus I adalah 61,54 %.

Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada bulan Maret di RA Perwanida Babadan dengan jumlah 13 anak.

Tabel 4.3 Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Dalam Pembelajaran Siklus II

No	Nama Anak	Hasil Penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
1	DST			✓	
2	ICC				✓
3	ASH				✓
4	RA		✓		
5	FRL			✓	
6	FZ			✓	
7	JL				✓
8	NLM				✓
9	DN			✓	
10	IRD			✓	
11	RN	✓			
12	JHN				✓
13	YYK			✓	
Jumlah		**2**	**2**	**6**	**3**
		15,38 %	**15,38 %**	**46,15 %**	**23,09%**

Menghitung prosentase kemampuan berhitung siklus II adalah :

$$P = \frac{f}{N} X\,100$$

$$P = (1 \times 1) + (2 \times 1) + (3 \times 6) + (4 \times 5)$$

$$= 1 + 2 + 18 + 20$$

Tabel 4.4 Lembar Observasi Dalam Proses Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No	Aspek yang Diobservasi	Ada		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kegiatan	✓		Guru memberikan metode sudah sesuai dengan rancangan dan tujuan
2	Kegiatan pembelajaran	✓		Penggunaan sudah maksimal namun media masih

				berbentuk lingkaran
3	Motivasi belajar	✓		Guru memberikan motivasi kepada anak untuk mengikuti pembelajaran
4	Keaktifan dan minat anak dalam kegiatan pembelajaran		✓	Masih ada beberapa anak yang belum aktif dalam pembelajaran
5	Kegiatan pembelajaran anak	✓		Sudah sesuai dengan rencana yang dibuat
6	Mau menyelesaikan tugasnya sendiri		✓	Anak sudah mulai bisa menyelesaikan tugasnya dengan mandiri

$$= \frac{41}{4 \text{ x } 13} \text{ X } 100$$

= 0,788 x 100

= 78,8 %

Jadi prosentase pada siklus II adalah 78,8 %.

Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada bulan Maret di RA Perwanida Babadan Kecamatan Wlingi dengan jumlah anak 13 anak.

Tabel 4.5 Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Dalam Pembelajaran Siklus III

No	Nama Anak	Hasil Penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
1	DST				✓
2	ICC				✓
3	ASH				✓
4	RA			✓	
5	FRL			✓	
6	FZ			✓	
7	JL				✓
8	NLM				✓
9	DN				✓
10	IRD				✓
11	RN			✓	
12	JHN				✓
13	YYK				✓
Jumlah		**-**	**1**	**6**	**6**
		-	**7,70 %**	**46,2 %**	**46,2%**

Analisa data penelitian kegiatan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan berhitung adalah sebagai berikut :

Menghitung prosentase kemampuan berhitung siklus III adalah :

$$P = \frac{f}{N} X 100$$

$$P = (1 \times 0) + (2 \times 0) + (3 \times 4) + (4 \times 9)$$

$$= 0 + 0 + 12 + 36$$

$$= \frac{48}{4 \times 13} X 100$$

$$= \frac{48}{52} X 100$$

$$= 0{,}923 \times 100$$

$$= 92{,}3\ \%$$

Tabel 4.6 Lembar Observasi Dalam Proses Kegiatan Pembelajaran Siklus III

No	Aspek yang Diobservasi	Ada		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kegiatan	✓		Guru memberikan metode sudah sesuai dengan rancangan dan tujuan pembelajaran
2	Model pengembangan kegiatan	✓		Kegiatan sudah sesuai dengan rancangan
3	Penggunaan alat peraga dalam kegiatan	✓		Media dibuat lebih menarik dan dapat digunakan secara maksimal
4	Motivasi belajar	✓		Guru memberikan motivasi kepada anak untuk mengikuti pembelajaran
5	Keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran	✓		Anak sudah aktif dalam pembelajaran karena tertarik dengan media yang digunakan
6	Kegiatan pembelajaran anak	✓		Sudah sesuai dengan rencana yang dibuat
7	Mau menyelesaikan tugasnya sendiri	✓		Anak sudah mampu menyelesaikan tugasnya sendiri

Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Dalam Pembelajaran Siklus III

Jadi prosentase pada siklus III adalah 92,3 %.

Berdasarkan hasil analisis dari keseluruhan siklus III penilaian anak dalam kegiatan pembelajaran peningkatan berhitung dikategorikan sudah sangat baik yaitu pencapaian 92,3 %.

Tabel 4,7 Hasil Penelitian Siklus I sampai dengan Siklus III

No	Hasil Penelitian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	★	23,1 %	7,70 %	15,38 %	-
2	★★	53,8 %	46,15 %	15,38 %	7,70 %
3	★★★	23,1 %	46,15 %	46,15 %	46,15 %
4	★★★★	-	-	23,09 %	46,15 %
Jumlah		100	100	100	100

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak sudah tuntas dengan hasil yang baik. Hipotesis dinyatakan diterima.

Kendala dan Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah :

Minimnya waktu penelitian sehingga peneliti harus lebih jeli dalam mengambil setiap keputusan karena jadwal penelitian kadang terbentur dengan kegiatan sekolah.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media permainan dakon dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Penerapan pembelajaran menggunakan media permainan dakon memiliki dampak positif yaitu meningkatkan minat belajar anak.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar guna mengembangkan kemampuan anak lebih efektif dan lebih memberi hasil yang optimal, maka disimpulkan saran sebagai berikut :

Untuk guru :

1. Untuk menggunakan media dakon ini harus sudah dipersiapkan dengan cukup matang sebelum kegiatan dilaksanakan.
2. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar anak, guru hendaknya lebih kreatif dan memahami tentang kebutuhan anak.

Untuk lembaga :

Untuk penggunaan media dakon lebih optimal perlu peningkatan sarana supaya anak lebih leluasa bermain.

Untuk peneliti lain :

Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan - perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Perkembangan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Deppenas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Direktorat Pembinaan TK – SD.

Deppenas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Direktorat Pembinaan TK – SD.

Aisyah. dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Nuraida Luthfi Hastuti. 2013. *Bermain Matematika Melalui Congklak (Dakon)* Yogyakarta Indonesia.

Padmono Dewo. (2003). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta

Susanto. 2011. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta : Direktorat Pembinaan TK – SD.

Sriningsih. 2008. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta : Direktorat Pembinaan TK – SD.