

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENJUMLAH DAN MENGURANGI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU PADA KELOMPOK B DI TK PERTIWI SUMBERJO KECAMATAN SANANKULON KABUPATEN BLITAR

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi PG PAUD



OLEH PEPY PUTRIDHARI NPM. 12. 1. 01. 11. 0461 P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2014



LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

ATAS NAMA:
PEPY PUTRIDHARI
NPM: 12.1, 01, 11, 0461 P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENJUMLAH DAN MENGURANGI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU PADA KELOMPOK B DI TK PERTIWI SUMBERJO KECAMATAN SANANKULON KABUPATEN BLITAR

Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada :
Panitia Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Tanggal: 21 Maret 2014

Pembimbing I

Budi Survanto SE MM NIDN. Pembinsbing II

Hanggara Budi Utomo M.Pd.M.Psi NIDN. 0720058503



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ATAS NAMA:
PEPY PUTRIDHARI
NPM. 12. 1. 01. 11. 0461 P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENJUMLAH DAN MENGURANGI
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU
PADA KELOMPOK B DI TK PERTIWI SUMBERJO
KECAMATAN SANANKULON KABUPATEN BLITAR

Telah dipertahankan di depan panitia penguji Pada tanggal 28 Maret 2014 Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

PANITIA PENGUJI:

Ketua : Drs.Setya Adi Sancaya M. Pd
 Penguji I : Hanggara B.U, M.Pd,M.Psi

3. Penguji II : Budi Suryanto SE.MM

Mengesahkan Dekan FKIP

MAN ...



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENJUMLAH DAN MENGURANGI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DADU PADA KELOMPOK B DI TK PERTIWI SUMBERJO KECAMATAN SANANKULON KABUPATEN BLITAR

PEPY PUTRIDHARI 12.1.01.11.0461P

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Budi Suryanto, SE., MM. dan Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Kemampuan menjumlah dan mengurangi di Kelompok B TK Pertiwi Sumberjo Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar berdasarkan evaluasi kegiatan pembelajaran pra tindakan masih belum tuntas. Hal ini disebabkan metode pembelajaran yang digunakan guru mayoritas menggunakan metode pembelajaran pemberian tugas dan kurang melibatkan partisipasi anak. Guna meningkatkan hasil prestasi belajar anak Kelompok B TK Pertiwi Sumberjo Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar tersebut, peneliti mengatasi masalah pembelajaran kemampuan menjumlah dan mengurangi dengan menggunakan media pembelajaran dadu . Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan penerapan metode demonstrasi untuk pembelajaran kemampuan menjumlah dan mengurangi pada Pada Kelompok B TK Pertiwi Sumberjo Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar, (2) mendeskripsikan peningkatan kemampuan menjumlah dan mengurangi dengan menggunakan media pembelajaran dadu pada Kelompok B TK Pertiwi Sumberjo Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar dengan meetode demonstrasi.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode demonstrasi. Penelitian ini dilakukan pada Kelompok B TK Pertiwi Sumberjo Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar Instrumen yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data berupa tabel observasi. Peneliti terlibat secara penuh dalam kegiatan penelitian baik perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi maupun refleksi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan sebanyak tiga siklus, diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa dengan menerapkan metode demonstrasi mengalami peningkatan sebesar 60% pada siklus I pada siklus II 70% dan pada siklus III 85%. Hal ini menunjukkan metode demonstrasi dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran menjumlah dan mengurangi

Untuk itu disarankan agar guru dapat memilih metode yang tepat dan kreatif dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran pengenalan bilangan berhasil dengan baik dan tidak membosankan misalnya dengan menggunakan metode demonstrasi. Harapan peneliti, semoga dengan pengalaman peneliti ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan yang terjun di dunia pendidikan

Kata Kunci : Kognitif, Dadu dan Kemampuan Menjumlah dan Mengurangi



I. PENDAHULUAN

Pemakaian model pembelajaran yang tepat, sarana yang memadai dan gizi yang cukup untuk anak didik dan sangat menentukan keberhasilan mutu pendidikan. Berdasarkan pengamatan dalam praktek pembelajaran sehari-hari ditemukan fakta bahwa sebagian besar anak-anak kelompok B TK Pertiwi Sumberjo Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar dalam pengembangan kegiatan menjumlah dan mengurangi, anak kurang.

Proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar berorientasi pada pencapaian kompetensi dasar. Dalam pedoman penilaian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan menjumlah dan mengurangi anak sebagaimana yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Beberapa cara dapat dilakukan untuk mengumpulkan data tentang perkembangan siswa, antara lain : perkembangan moral keagamaan, berbahasa, kognitif, seni dan fisik motorik.

Penelitian dapat dilakukan dengan observasi, portofolio maupun unjuk kerja. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dilakukan dengan memperhatikan prinsip perkembangan anak yaitu proses pembelajaran dilakukan secara berulangulang.

Perkembangan kemampuan menjumlah dan mengurangi berhitung permulaan pada siswa

II. KAJIAN PUSTAKA

KajianTeori

Arti Kemampuan

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara temasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemapuan kemampuan matematika maupun ksiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Departemen Pendidikan Nasional (2007) Prinsip-Prinsip Permainan Berhitung:

kelompok B TK Pertiwi Sumberjo Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar menunjukkan bahwa dari 13 siswa terdapat 2 siswa mendapat bintang empat, 3 siswa mendapat bintang tiga, 3 siswa mendapat bintang dua dan 5 siswa mendapat bintang satu.

Proses pembelajaran yang diharapkan adalah siswa dapat mengembangkan kemampuan menjumlah dan mengurangi berhitung permulaan secara optimal. Berdasarkan data tersebut diatas tampak bahwa ada kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Oleh sebab itu guru selaku peneliti termotivasi untuk mencari permasalahan serta mencari solusi penyelesaian dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Metode "Permainan Dadu" merupakan sebuah alternatif yang dicoba untuk diterapkan di Taman Kanak-Kanak sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kearah yang lebih baik dan anak merasa senang karena proses pembelajaran dilaksanakan melalui permainan dadu.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Menjumlah dan Mengurangi Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Dadu Pada Kelompok B TK Pertiwi Sumberjo Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2013-2014".

Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman terhadap alam sekitar.

Pengetahuan dan ketrampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.

- a. Permainan akan berhasil jika anak anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah – masalahnya sendiri.
- b. Permainan berhitung membutuhkan situasi yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu perlukan alat atau media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh di lingkungan sekitar.
- d. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.



e. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan. Apabila anak sudah menunjukkan rasa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua

dan guru di TK harus tanggap, untuk segera melayanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia TK adalah masa strategis untuk mengenalkan berhitung jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi / rangsangan / motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain adalah wahana belajar dan bekerja bagi anak.

DPN (2007) permainan berhitung pada Taman Kanak – Kanak seharusnya dilakukan dalam tiga tahapan penguasaan berhitung dijalur matematika yaitu:

1. Penguasaan Konsep

Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

2. Masa Transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang bilangan abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memilik konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

3. Lambang

Menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Selain landasan teori di atas ada pendapat lain tentang "Bagaimana Anak Belajar Berhitung". Anak belajar berhitung bukan dari mengerjakan LK (Lembar Kerja) tetapi dari berbagai aktivitas permainan.

Contoh:

- Ketika anak menata meja, ia belajar tentang memasangkan benda yang sesuai, sendok dan garpu, gelas dan tatakannya dan seterusnya.
- Saat anak bermain balok, anak belajar tentang perbedaan dan seterusnya. Karena itu manfaatkan hari-hari dengan mengenalkan konsep berhitung melalui bermain.

Urutan-urutan proses belajar tersebut sangat penting untuk dilakukan karena anak memerlukan berbagai pengalaman yang nyata dengan benda yang nyata pula sebelum berlanjut ke visual maupun abstrak.

Berikan dorongan dengan berbagai fasilitas pelatihan, waktu untuk berekspresi material untuk di manipulatif, penghargan dan penguatan.

1. Media Yang Digunakan Adalah Dadu

Istilah media atau alat merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harafiah berarti perantara pengantar. Association Of Education Communication Technology (AECT) mengartikan alat atau media sebagai segala bentuk dan saluran untuk segala proses transmisi informasi. Sedangkan Olson mendefinisikan media sebagai teknologi untuk menyajikan, membagi dan mendistribusikan simbol dengan melalui rangsangan indra tertentu. Mendefinisikan media atau alat dalam lingkungan pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.



Media atau alat pembelajaran oleh Communication on Instructional Technology diartikan sebagai alat atau media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran disamping guru, buku teks dan papan tulis. Sementara itu Gagne menyatakan bahwa media atau alat pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs menyatakan bahwa media atau alat pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang untuk anak supaya proses belajar terjadi.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan peneliti bahwa media atau alat pembelajaran segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, pikiran dan kemauan (si belajar) sehingga dapat mendorong terjadinya proses, belajar yang disengaja bertujuan dan terkendali.

a. Kegunaan Media Pembelajaran.

Berbagai kajian teoritik maupun empirik menunjukkan kegunaan media dalam pembelajaran yaitu :

a.1. Media mampu memberian rangsangan yang bervariasai kepada otak anak sehingga dapat berfungsi secara optimal. Penelitian vang dilakukan oleh Roger W. Sperry, pemenang Nobel tahun 1984 menuniukkan bahwa belahan otak kiri merupakan kedudukan pikiran yang bersifat verbal, rasioanal, analistis dan konseptual. Belahan ini mengontrol bicara. Belahan otak sebelah kanan merupakan tempat kedudukan visual, emosional, holistik. fisikal dan kreatif. Belahan ini mengontrol tindakan. Pada suatu saat hanya salah satu belahan yang bersifat dominan : kedua belahan yang bersifat dominan secara serentak. Rangsangan pada salah satu belahan saja secara berkepanjangan akan menyebabkan ketegangan pada diri anak. Karena itu sebagai salah satu implikasi dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak ialah kedua otak perlu dirangsang berkaitan dengan rangsangan media audio dan visual.

a.2. mengatasi Media dapat pengetahuan keterbatasan (pengalaman) yang dimiliki anak. Pengalaman tiap anak berbeda-beda. Kehidupan keluarga dan dilingkungan sekitar sangat menentukan pengetahuan macam apa yang dimiliki anak. Dua anak yang hidup dikeluarga berbeda akan pengalaman mempunyai yang berbeda. Ketersediaan alat permainan,

> kesempatan bepergian dan sebagainya adalah faktorfaktor yang menentukan kekayaan pengalaman anakanak itu. Media dapat perbedaaan. mengatasi Misalnya jika anak tidak mungkin untuk dibawa ke kebun binatang, maka kebun binatang yang dibawa ke anak melalui media gambar / rekaman.

- a.3. Media memungkinkan interaksi langsung antara anak dan lingkungannya. Mereka tidak hanya di ajak berbicara dengan tema tanaman saja, tetapi bisa di ajak berkontak langsung dengan tanaman.
- membangkitkan a.4. Media motivasi dan merangsang anak untuk belaiar. Pemasangan gambar – gambar di papan tempel ketersediaan alat alat permainan, mendengarkan kaset merupakan rangsangan yang membangkitkan keinginan



anak untuk bermain sambil belajar.

b. Ragam Media Pembelajaran

Pada prinsipnya proses pembelajaran berlangsung secara bermain sambil belajar dan hendaknya dapat merangsang anak untuk dapat belajar sambil bermain tersebut. Media umum berdasarkan ciri - cirinya menurut Haney dan Ullmer ada tiga kategori bentuk media pembelajaran :

- 1. Media yang mampu menyajikan informasi
- Media yang mengandung informasi dan disebut media obyek.
- 3. Media yang memungkinkan anak untuk berinteraksi.

c. Media Dadu

Dadu adalah alat suatu permainan yang berbentuk kotak dan mempunyai enam sisi yang dengan ukuran sama, yang bervariasi atau dapat dibuat sesuai dengan keinginan. Di setiap sisi terdapat simbol atau lambang yang menyatakan banyaknya angka. Simbol atau lambang dapat berupa bangun geometri yang mempunyai warna berbeda atau berwarna warni. sehingga dapat menarik minat dan rasa ingin tahu anak.

d. Metode Permainan Berhitung

Pemilihan metode yang akan diguanakan untuk meningkatkan kemampuan menjumlahkan dan mengurangi bertujuan untuk penguasaan konsep, transisi dan lambang dengan berbagai variasi materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan.

3. Pengertian Menjumlah dan Mengurangi Angka

Dalam pengertian, *menjumlah* bisa diartikan menghitung angka dengan dua

objek yang ditambahkan jadi satu untuk memperoleh satu hasil yang rasional, sedangkan *mengurangi* dapat diartikan menghitung dua angka yang berbeda atau sama dengan cara mengurangi untuk memperoleh hasil yang tepat.

B. Kerangka Berpikir

Keterampilan dalam berhitung diberikan secara bertahap, misalnya dari yang mudah ke yang sukar, dari yang sederhana ke yang lebih kompleks. Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberikan kesempatan berpartisipasi dan dirangasang untuk menyelesaikan masalah — masalahnya sendiri. Permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan rasa aman serta kebebasan anak. Maka dari itu dibutuhkan alat peraga yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, menarik, bervariasi, mudah digunakan dan aman.

Dengan menggunakan media dadu anak - anak diajak bermain sambil belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga menjumlah dan mengurangi didalam berhitung anak akan meningkat.

III. METODE PENELITIAN

A. Subvek dan Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Pertiwi Sumberjo yang terletak di Jalan Jawa No. 1b Desa Sumberjo Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar. Penelitian ini dilakukan pada siswa-siswi Kelompok B di TK Pertiwi Sumberjo, Sanankulon yang berjumlah 13 anak, yang terdiri dari delapan anak laki-laki dan lima anak perempuan. Peneliti memilih Kelompok B di TK Pertiwi Sumberjo, Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar, karena 70% anak tidak dapat berhitung menjumlah dan mengurangi bilangan, pada pembelajaran ini mereka tampak bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru, akibatnya suasana kelas menjadi tidak kondisional. Sebagian anak bahkan tidak mau mengikuti kegiatan sama sekali. Jika dipaksa, hasilnya anak - anak menangis.. Mereka lebih suka memperhatikan guru yang memberikan penjelasan dari pada mengikuti kegiatan.

B. Rencana dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan





mengkaji secara mendalam beberapa aspek dalam kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan metode pemberian tugas dan praktek langsung.

Peneliti menggunakan tiga siklus yang sesuai dengan alokasi waktu dan tema yang dipilih. Masing-masing siklus mempunyai langkah-langkah sebagai berikut sesuai acuan perencanaan penelitian model Kemmis dan Taggart (dalam Dasna, 2008: 15):

- a) Perencanaan
- b) Pelaksanaan Tindakan
- c) Observasi dan Evaluasi
- d) Refleksi

C. Teknik dan Instrumen Penilaian

- a. Dalam penelitian tindakan kelas untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan melalui media kartu angka bergambar ini peneliti menggunakan teknik hasil karya, dengan instrumen penelitian :
 - 1. Silabus

Yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran serta penilaian hasil belajar.

2. Rencana Kegiatan

Yaitu seperangkat pembelajaran yang digunakan guru sebagai pedoman dalam mengajar. Rencana kegiatan ini berisi kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator – indikator kegiatan pembelajaran.

- 3. Lembar Kerja Anak Lembar ini diguanakn sebagai alat bantu proses pengumpulan hasil belajar anak.
- 4. Lembar Observasi Lembar observasi ini digunakan guru untuk mengamati aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung.
- 5. Alat Penilaian

D. Teknik Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi/pengamatan dan penilaian hasil kegiatan.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan cara yang dipergunakan untuk mengolah data dan hasil penelitiannya digunakan untuk memperoleh suatu kesimpulan. Langkah-langkah yang ditempuh peneliti untuk mengetahui mutu pembelajaran adalah:

a.1. X1 = Σ skor tercapai x 100 %

 Σ SMI

Keterangan:

X1 = nilai akhir keaktifan anak SMI = skor maksimal ideal

2.Untuk mengetahui prosentase keaktifan anak menggunakan rumus :

P1 = X1 x 100%

N x nilai tertinggi

Keterangan:

P1 = Prosentase keaktifan anak.

X1 = Nilai akhir keaktifan anak.

N = Jumlah anak

3.Untuk hasil prosentase keaktifan anak dapat ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif sebagai berikut :

90% - 100% artinya sangat aktif

80% - 89% artinya aktif

70% - 79% artinya cukup aktif

< 70% artinya kurang aktif

E. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : 19 Februari 2014

Siklus II : 27 Februari 2014

Siklus III : 1 Maret 2014

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Dalam kegiatan belajar mengajar di TK Pertiwi Sumberjo Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar. tahun ajaran 2013/2014 khususnya pada kelompok B, anak-anak kurang bersemangat dalam menerima pembelajaran mengenal bilangan. Sebagian besar masih kurang baik dalam pengenalan bilangan. Pada siswa kelompok B TK Pertiwi



No	Nama Anak	Hasil (%)
1	Faza	7.6
2	Danan	7.6
3	Rega	5.76
4	Nilam	5.76
5	Dirga	3.84
6	Taufik	5.76
7	Fernando	5.76
8	Vina	3.84
9	Gaida	1.92
10	Erzy	3.84
11	Rani	3.84
12	Putri	5.76
13	Rio	5.76
		67.04

Sumberjo Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar semester II tahun ajaran 2013 / 2014 pada anak-anak kelompok B yang terdiri dari anak laki-laki 8 anak dan anak perempuan 5 anak dengan jumlah keseluruhan 13 anak. Media pembelajaran dalam kegiatan penelitian ini menggunakan dadu.

B. DESKRIPSI TEMUAN PENELITIAN

1. Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran berdasarkan tujuan yang terdiri :

- 1. Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian.
- 2. Menyiapkan alat / media untuk kegiatan yaitu dadu.
- 3. Lembar observasi pengelolaan pembelajaran

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan, Rabu tanggal 19 Februari 2014. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran dengan menggunakan media dadu raksasa. Pada awal pembelajaran guru melakukan tanya jawab tentang media

yang akan digunakan untuk kegiatan. Kemudian peneliti memberitahukan tentang kegiatan yang akan dilakukan.

Berdasarkan hasil evaluasi dan penilaian yang dilakukan ditinjau dari aspek siswa dalam hal ketuntasan anak belum mancapai ketuntasan. Hal ini terlihat dari prosentase kualitas dan keaktifan dalam mengikuti kegiatan yang masih dibawah standar yaitu 65 %.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Dalam siklus ini merupakan lanjutan dari siklus I dengan melanjutkan materi yang telah diterapkan sebelumnya.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran berdasarkan tujuan yang terdiri :

- 1. Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian.
- 2. Menyiapkan dadu raksasa.
- 3.Lembar observasi pengelolaan pembelajaran
- 4.Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat perilaku anak di dalam kelas.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan, Kamis tanggal 27 Februari 2014. Pada awal pembelajaran guru melakukan tanya jawab tentang dadu raksasa. Kemudian peneliti memberitahukan tentang kegiatan yang akan dilakukan



No	Nama Anak	Hasil (%)	
1	Faza	7.6	
2	Danan	7.6	
3	Rega	5.76	
4	Nilam	5.76	
5	Dirga	7.6	
6	Taufik	7.6	
7	Fernando	5.76	
8	Vina	5.76	Н
9	Gaida	7.6	
10	Erzy	5.76	
11	Rani	7.6	
12	Putri	5.76	
13	Rio	5.76	
	Jumlah	85.92	

Hasil

Penelitian Siklus III

3.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran berdasarkan tujuan yang terdiri :

- 1. Mempersiapkan Rencana Kegiatan
- 2. Menyiapkan media atau alat yaitu dadu.
- 3. Lembar kerja anak
- 4. Menyiapkan lembar wawancara untuk mencatat perilaku anak di dalam kelas.
- 5. Membuat rambu rambu penilaian selama anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus III dilaksanakan, tanggal 1 Maret 2014. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran dengan menggunakan media dadu raksasa. Pada awal pembelajaran guru melakukan tanya jawab tentang dadu. Kemudian peneliti memberitahukan tentang kegiatan yang akan dilakukan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Evaluasi siklus III dilaksanakan dengan cara anak melaksanakan kegiatan yang telah disediakan pada lembar kegiatan anak oleh guru. Ternyata pembelajaran dengan dadu sangat

menarik minat dan keingintahuan anak, sehingga dapat membantu dalam meningkatkan pengenalan angka. Pada waktu pelaksanaan kegiatan ini anak yang hadir 13 anak. Hasil yang diperoleh mengenai ketuntasan belajar anak pada siklus III ternyata dapat dikatakan tuntas karena sudah mencapai 85 %.

No	Nama Anak	Hasil (%)
1	Faza	7.6
2	Danan	7.6
3	Rega	5.76
4	Nilam	5.76
5	Dirga	3.84
6	Taufik	5.76
7	Fernando	5.76
8	Vina	3.84
9	Gaida	3.84
10	Erzy	5.76
11	Rani	3.84
12	Putri	5.76
13	Rio	3.84
		70.8

C. Pembahasan Dan Pengambilan Kesimpulan

Melalui hasil penelitian — penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan dadu raksasa berdampak positif dalam meningkatkan pengenalan bilangan pada anak kelompok B, hal ini bisa dilihat semakin antusiasnya anak -anak kelompok B terhadap kegiatan ini. Bila diprosentasikan siklus I, siklus II, siklus III yaitu 65%, 70%, 85%. Pada siklus III ketuntasan belajar telah tercapai dengan memuaskan.

D. Kendala Dan Keterbatasan

Meskipun telah mencapai ketuntasan namun peneliti juga mengalami kendala yaitu media yang terbuat dari sterofom dan dilapisi kertas warna cepat rusak karena terkena keringat sehingga guru harus lebih kreatif lagi.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

PEPY PUTRIDHARI | 12.1.01.11.0461P FKIP – PGPAUD



Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa untuk penjumlahan dan pengurangan dengan media dadu mengalami peningkatan selama tindakan siklus I, siklus II dan siklus III, sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

B. Saran

- Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode demonstrasi dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok B di TK Pertiwi Sumberjo Kabupaten Blitar. Berkaitan dengan hal itu, maka disarankan agar guru kelompok B di TK Pertiwi Sumberjo Kabupaten Blitar.., hendaknya menggunakan metode demonstrasi agar anak lebih terlatih kognitifnya.
- Bagi sekolah yang ingin mengatasi masalah kemampuan mengenal bilangan pada anak, dapat mengubah pembelajaran yang lebih kondusif dengan menggunakan metode demonstrasi.
- Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mencoba penelitian dengan masalah yang lain dengan metode demonstrasi pada bidang pengembangan motorik, bahasa dan pembiasaan.

DAFTAR PUSTAKA

- 1. Arif, fajar, dkk. 2009. *PeningkatanProfesionalisme Guru Melalui PTK dan karya Ilmiah*. Malang; Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ali, m & Asrori, M. 2005. Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Bumi Aksara.
- 3. Arikunto Suharsimi, Prof.Dr. 2002. Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek) Edisi Revisi V. Jakarta:Rineka Cipta.
- Direktorat Pembinaan Taman Kanak Kanak Dan Sekolah Dasar. 2008. Pengembangan Model Pembelajaran Di Taman Kanak- Kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Direktorat Pembinaan Taman Kanak Kanak Dan Sekolah Dasar. 2007. Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik Di Taman Kanak- Kanak. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- 6. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2006.. Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- 7. Dasar dan Menengah. 2006. Standar Kopentensi Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- 8. Kurnia Inggridwati, dkk. 2007. Perkembangan Belajar Anak Didik. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- 9. Widarmi D. Wijaya, dkk. Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Terbuka. Modul 1–9.
- 10.Winda Gunarti, Lilis Suryani, Azizah Muis.Metode Pengembangan Perilaku dan KemampuanDasar Anak Usia Dini. Universitas Terbuka. Modul1 12
- 11.Haryadi . 1997 . Peningkatan Ketrampilan. Berbahasa Indonesia. Jakarta
- 12.Mary. 1992. Creative Activities For Young Children 4* Ed. New York Delmar Publiser loc.