MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN HASIL PENJUMLAHAN MELALUI MEDIA DADU PINTAR MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK B TK YBPK SIDOREJO KECAMATAN PARE KABUPATEN KEDIRITAHUN AJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Oleh:

FETI SIH MAHANANI

NPM: 12.1.01.11.0041

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

FETI SIH MAHANANI
NPM: 12.1.01.11.0041

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN HASIL PENJUMLAHAN MELALUI MEDIA DADU PINTAR MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK B TK YBPK SIDOREJO KECAMATAN PARE KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PG-PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 25 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd., M.Psi	EPRITHA KURNIAWATI, M.Pd
NIDN. 0720058503	NIDN. 0711029001

ii

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

FETI SIH MAHANANI
NPM: 12.1.01.11.0041

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN HASIL PENJUMLAHAN MELALUI MEDIA DADU PINTAR MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK B TK YBPK SIDOREJO KECAMATAN PARE KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 10 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd., M.Psi :
2. Penguji I : Drs. AGUS BUDIANTO, M.Pd :
3. Penguji II : EPRITHA KURNIAWATI, M.Pd :

Mengetahui
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Banca Setyawati, M.Pd
NIDN 0716046202

iii

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN HASIL PENJUMLAHAN MELALUI MEDIA DADU PINTAR MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK B TK YBPK SIDOREJO KECAMATAN PARE KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

FETI SIH MAHANANI

NPM : 12.1.01.11.0041

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi dan Epritha Kurniawati, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

FETI SIH MAHANANI: Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan Hasil Penjumlahan melalui Media Dadu Pintar menggunakan Metode Bermain pada Anak Kelompok B TK YBPK Sidorejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi, PG-PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2016.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan menyebutkan hasil penjumlahan pada anak kelompok B TK YBPK Sidorejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016 masih rendah. Rumusan permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah "Apakah melalui media dadu pintar menggunakan metode bermain dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan hasil penjumlahan anak kelompok B TK YBPK Sidorejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016?". Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dengan subyek penelitian 21 anak kelompok B TK YBPK Sidorejo. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Instrumen penelitian yang digunakan antara lain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), lembar observasi untuk guru, dan lembar penilaian untuk anak didik. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penggunaan media "Dadu Pintar" dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan hasil penjumlahan pada anak kelompok B TK YBPK Sidorejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016. Hal ini terbukti dari hasil yang diperoleh anak didik, dapat dilihat dari prosentase rata-rata kebenaran anak dalam menyebutkan hasil penjumlahan melalui media dadu pintar yang terus mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 66%, siklus II sebesar 73%, dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 83%. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini peneliti menyarankan kepada pendidik hendaknya dalam proses pembelajaran termasuk dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan hasil penjumlahan anak menggunakan media yang menarik sehingga anak tidak mudah bosan dan kemampuan anak juga dapat berkembang secara optimal. Serta hendaknya kepala sekolah memotivasi pendidik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas apabila ada hambatan yang ditenui dalam proses pembelajaran yang nantinya juga bermanfaat untuk pengembangan profesionalisme guru yang bersangkutan dan peningkatan hasil belajar anak didik.

Kata Kunci: Kemampuan Menyebutkan Hasil Penjumlahan, Media Dadu Pintar, Anak TK

I. PENDAHULUAN

Menyebutkan hasil penjumlahan merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika di masa tahapan awal perkembangan anak, seperti kemampuan melihat, membedakan, memisahkan, mengukur, mengenal konsep angka, serta kemampuan dalam memecahkan suatu masalah. Kegiatan menyebutkan hasil penjumlahan ini sangatlah penting diberikan pada anak sejak usia dini, agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran tentang konsep bilangan, serta mampu merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam memahami perubahan dan perkembangan lingkungan di sekitarnya.

Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Oleh karena itu anak harus belajar tentang konsep bilangan agar ia tidak kesulitan dalam belajarnya nanti. Berdasarkan pra observasi yang dilakukan di TK YBPK Sidorejo menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak didik belum berkembang sesuai harapan (belum sesuai dengan perkembangan yang seharusnya). Dari 21 anak didik yang mendapat bintang 4 (berkembang sangat baik) hanya 6 anak didik yang memiliki kemampuan menyebutkan hasil penjumlahan dengan benar tanpa bantuan pendidik dan yang mendapat bintang 3 (berkembang sesuai harapan) hanya 5 anak didik yang memiliki kemampuan menyebutkan hasil penjumlahan dengan beberapa jawaban yang benar. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan disebabkan karena kegiatan belajar yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, khususnya mengenal konsep bilangan kurang bervariasi.

Berawal dari permasalahan yang telah terjadi pendidik melakukan tindakan kelas pada anak kelompok B TK YBPK Sidorejo dan perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan pada anak. Upaya pengembangan kemampuan kognitif khususnya peningkatan kemampuan menyebutkan hasil penjumlahan pada anak usia dini dengan kegiatan pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan prinsip “belajar melalui bermain” maka perlu adanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk anak usia dini. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk

menarik perhatian anak untuk belajar mengenal konsep bilangan adalah dengan menggunakan media dadu pintar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan Hasil Penjumlahan melalui Media Dadu Pintar menggunakan Metode Bermain pada Anak Kelompok B TK YBPK Sidorejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016".

II. KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah kemampuan seorang anak untuk berpikir dan mengamati, melihat hubungan-hubungan, kegiatan yang mengakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru yang banyak didukung oleh kemampuan bertanya. Kemampuan kognitif menunjukkan pada proses dan produk dari dalam akal, pikiran manusia yang membawanya untuk tahu. Dalam hal ini termasuk semua kegiatan mental manusia yang meliputi: mengingat, menghubungkan, menggolongkan, memberi simbol, mengkhayal, memecahkan masalah, mencipta, membayangkan kejadian, dan mimpi (Mursid, 2015).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang integral dari suatu proses pendidikan di sekolah. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu guru pada sasaran atau penerima pesan yaitu siswa kanak-kanak yang sedang melakukan pendidikan. Media Pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai sarana atau prasarana yang dipergunakan membantu tercapainya tujuan pembelajaran, sedangkan secara khusus media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah (Mursid, 2015).

3. Media Dadu Pintar

Dadu adalah bentuk dari suatu benda yang biasanya kita gunakan dalam permainan. Dalam Wikipedia menyebutkan " kata Dadu berasal dari bahasa Latin "datum" yang berarti sesuatu yang

diberikan atau dimainkan. Media dadu pintar merupakan alat perantara pembelajaran yang berbentuk kubus yang terbuat dari kardus yang sisi-sisinya berisi mata 1-6 yang dibuat semenarik mungkin dan dipersiapkan khusus untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif khususnya kemampuan menyebutkan hasil penjumlahan dengan lebih mudah yang melibatkan anak didik sebagai pelaku utama.

4. Metode Bermain

Menurut Sujiono (2006), metode merupakan cara menyampaikan atau mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan usia anak TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik. Menurut Dearden (dalam Sujiono, 2006), bermain merupakan kegiatan nonserius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak. Sedangkan menurut Hildebrand, bermain berarti berlatih, mengeksploitasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Metode bermain adalah metode pembelajaran anak usia prasekolah di mana anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan bersama yang berupa kegiatan yang menggunakan alat dan atau melakukan kegiatan (permainan) baik secara sendiri maupun bersama teman-temannya, yang mendatangkan kegembiraan, rasa senang dan asyik bagi anak.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan penelitian terdahulu yang pernah penulis baca. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran dalam menyusun kerangka berpikir dalam hasil penelitian yang dapat tersaji secara akurat dan dapat dipahami. Disamping itu untuk mengetahui persamaan dan perbedaan dari beberapa penelitian sebagai kajian yang dapat mengembangkan wawasan berpikir peneliti.

Penelitian serupa dilakukan oleh Anggreani (2013) dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan menggunakan Metode Bermain melalui Media Ikan Di Akuarium pada Anak Kelompok B TK It Iqra' Bandar Raya Rawa Makmur Permai Kota Bengkulu".

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2013 di Bandar Raya Rawa Makmur Permai Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat dalam memahami konsep berhitung yaitu kemampuan dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dengan menggunakan metode bermain melalui media ikan di akuarium. Hasil penelitian dari 20 anak didik tersebut menunjukkan bahwa 75% anak didik telah dapat berhitung dengan menggunakan metode bermain melalui media ikan di akuarium

C. Kerangka Berpikir

Pada anak usia dini sangat strategis untuk mengenalkan kognitif terutama konsep bilangan, karena anak usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Tujuan dari kemampuan menyebutkan hasil penjumlahan adalah agar anak didik memiliki kemampuan dalam menyebutkan hasil penjumlahan. Namun pada kenyataannya, prestasi anak didik dalam kemampuan mengenal konsep bilangan (menyebutkan hasil penjumlahan) masih rendah terutama di kelompok B TK YBPK Sidorejo. Hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya adalah kegiatan belajar yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, khususnya mengenal konsep bilangan kurang bervariasi. Selain itu media yang digunakan kurang menarik perhatian anak, media yang digunakan hanya LKA (Lembar Kegiatan Anak) dan buku tulis untuk kegiatan belajar anak sehingga membuat anak menjadi tidak tertarik dan mudah bosan atau jenuh. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti melakukan upaya perbaikan dengan Penelitian Tindakan Kelas menggunakan media “Dadu Pintar”. Media juga penting karena berguna bagi pendidik dalam membantu tugas kependidikannya dalam kegiatan belajar mengajar. Secara umum media berfungsi sebagai hiburan yang bisa dinikmati anak didik untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar.

III. METODE PENELITIAN

A. Subyek dan *Setting* Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini bertempat di TK YBPK Sidorejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK YBPK Sidorejo Kecamatan Pare

Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016 dengan jumlah anak didik sebanyak 21 anak, yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

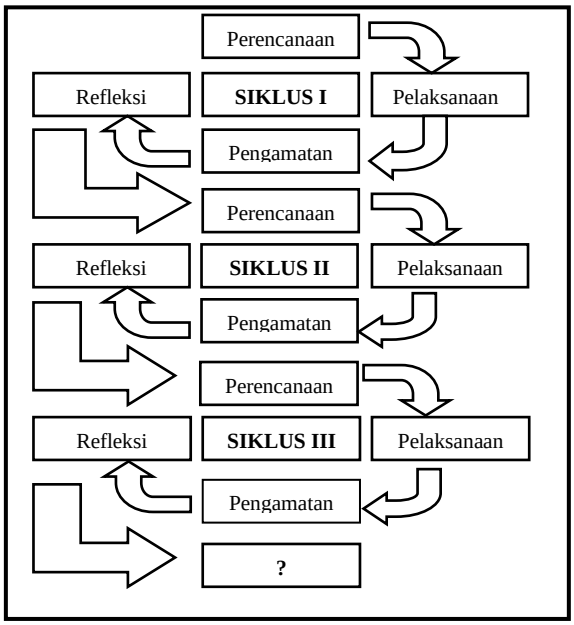
B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dibuat dengan model atau desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Model rancangan Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan mengacu pada rancangan model Kemmis dan Tanggart (dalam Arikunto, 2010) dengan 3 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu :

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Pelaksanaan (*Acting*)
3. Pengamatan (O*bserving*)
4. Refleksi (*Reflecting*)

Menurut Arikunto (2010) adapun model PTK yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya) yang disajikan dalam bagan berikut ini :



Gambar 3.1
Bagan Siklus Rancangan Model Kemmis dan Taggart

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Subyek yang dinilai :

Anak Kelompok B TK YBPK Sidorejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016.

Kemampuan yang dinilai :

Kebenaran anak dalam menyebutkan hasil penjumlahan.

Indikator :

Mengenal dan menyebutkan, mengelompokkan benda dengan menghubungkan benda satu dengan yang lain berdasarkan lima variasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna, dan jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda.

Teknik penilaian : Unjuk Kerja.

Prosedur : 1) Guru menyiapkan alat pendukung (dadu pintar), 2) Guru menjelaskan aturan dan cara penggunaan media sebelum bermain "Dadu Pintar", 3) Kemudian guru meminta 21 anak berbaris membentuk dua barisan, 4) Guru memberi pengarahan, setiap anak diminta untuk melempar dadu yang dibawanya dan setelah anak mengetahui berapa angka-angka yang muncul dari lemparan dadunya, anak diminta untuk menyebutkan hasil penjumlahan dari angka yang telah muncul tersebut, anak melakukan sesuai aturan yang telah disepakati, 5) Peneliti mengamati anak yang mengalami kesulitan, 6) Peneliti memberikan bimbingan kepada anak yang mengalami kesulitan.

Kriteria penilaian :

★ = Anak hanya melihat dan belum mampu mengikuti permainan.

★★= Anak sudah mulai mengikuti permainan dan dapat menjawab dengan benar hasil penjumlahan dari lemparan dadu yang dilemparnya dengan bantuan guru.

★★★= Anak sudah mulai mengikuti permainan dan dapat menjawab dengan benar beberapa hasil penjumlahan dari lemparan dadu yang dilemparnya tanpa bantuan guru.

★★★★ = Anak sudah mampu mengikuti permainan dan dapat menjawab dengan benar hasil penjumlahan dari lemparan dadu yang dilemparnya tanpa bantuan guru.

D. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Hasil Observasi

   Data yang diperoleh dari lembar rubrik penilaian guru dianalisis dengan menggunakan rumus :

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

   Keterangan :

   P = Hasil jawaban dalam %

   f = Nilai yang diperoleh

   N = Jumlah item pengamatan dikali nilai yang tertinggi

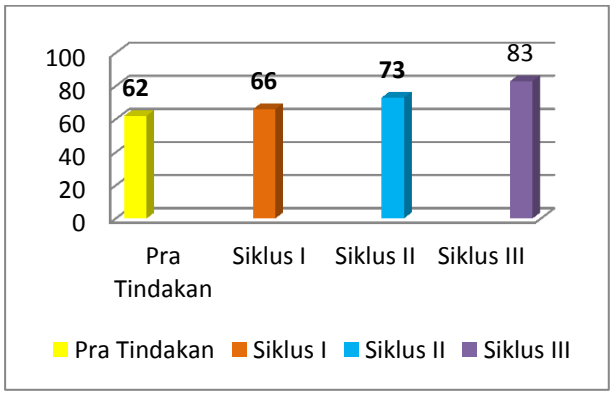
2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang tiga (★★★) dan bintang empat

(★★★★) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, siklus II dan siklus III. Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadi kenaikan ketuntasan belajar dari waktu pra tindakan sampai dengan tindakan siklus III (ketuntasan mencapai sekurang-kurangnya 75%), maka tindakan pendidik dinyatakan berhasil sehingga hipotesis tindakan diterima.

IV. HASIL DAN KESIMPULAN

Gambar 4.1

Perbandingan Prosentase Peningkatan Kebenaran Anak dalam Menyebutkan Hasil Penjumlahan Pada Pra Tindakan sampai dengan Pelaksanaan Siklus III



Seperti yang dijelaskan pada Tabel 4.12 di atas bahwa peningkatan prosentase kebenaran anak dalam menyebutkan hasil penjumlahan melalui media dadu pintar berkembang dari pra tindakan sebesar 62%, siklus I sebesar 66% dengan nilai peningkatan antara pra tindakan dan siklus I sebesar 4%, siklus II sebesar 73% dengan nilai peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 7%, dan siklus III sebesar 83% dengan nilai peningkatan antara siklus II dan siklus III sebesar 10%.

Sehingga dapat di katakan bahwa kegiatan menyebutkan hasil penjumlahan berjalan dengan baik dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa menyebutkan hasil penjumlahan menggunakan media dadu pintar terbukti dapat mengembangkan kemampuan kognitif terutama menyebutkan hasil penjumlahan anak-anak pada kelompok B TK YBPK Sidorejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016. **Sehingga hipotesis dalam penelitian diterima**

V. DAFTAR PUSTAKA

Djamarah, S.B. & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Gusdanela. (2014). *Pengertian Media Menurut Beberapa Ahli*. (Online), tersedia: http://gusdanela.blogspot.com/2014/02/pengertian-media-menurut-beberapa ahli.html., diunduh 9 Juni 2015.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2015). *Pengertian Dadu*. (Online), tersedia: http://kbbi.web.id/dadu., diunduh 1 Desember 2015.

Manindar, Y. (2013). *Defenisi Media Menurut Para Ahli*. (Online), tersedia: http://yunimanindar.blogspot.com/2013/04/defenisi-media-menurut-para ahli.html., diunduh 9 Juni 2015.

Miftah, A. (2013). *Permainan Dadu Geometri*. (Online), tersedia: http://mausarjana.blogspot.co.id/2013/06/permainan-dadu-geometri.html., diunduh 1 Desember 2015.

Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Muzayyinah. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung*. (Online), tersedia: http://muzayyinah4.blogspot.co.id/2014/12/meningkatkan-kemampuan- berhitung.html., diunduh 1 Desember 2015.

Nasuprawoto. (2010). *Permainan Berhitung Permulaan*. (Online), tersedia: https://nasuprawoto.files.wordpress.com/2010/10/permainan-berhitung permulaan.pdf., diunduh 1 Desember 2015.

Resha. (2012). *Pengertian, Jenis-Jenis, Manfaat dan Karakteristik Media Pembelajaran*. (Online), tersedia: http://resha-adalah-resha.blogspot.com/2012/06/pengertian-jenis-jenis-manfaat-dan-karakteristik-media pembelajaran. html., diunduh 9 Juni 2015.

Sujiono, Y.N, dkk. (2006). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.

Wahyudin, U. & Agustin, M. (2011). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Refika Aditama.

Wikipedia. (2015). *Dadu (Permainan)*. (Online), tersedia: https://id.wikipedia.org/ wiki/ Dadu_(permainan)., diunduh 1 Desember 2015.

Anggreani, C. (2013). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan menggunakan Metode Bermain melalui Media Ikan Di Akuarium pada Anak Kelompok B Tk It Iqra'*. Disertai. Tidak dipublikasikan. Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu.

Kediri, 10 Agustus 2016

Pembimbing I

HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd., M.Psi
NIDN. 0720058503

Pembimbing II

EPRITHA KURNIAWATI, M.Pd
NIDN. 0711029001