Jurnal PAUD STKIP PTT Volume 2 Nomor 1 Tahun 2016 Halaman 1 – 10

JURNAL PAUD TAMBUSAI

Research & Learning in Early Childhood Education

http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/obsesi

Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru

Joni

Dosen SI PGPAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau

ABSTRAK

Kemampuan kognitif anak dalam berhitung masih sangat rendah oleh karenaya perlu dilakukan upaya lain dalam meningkatkan kemampuan anak tersebut dalam hal ini peneliti mencoba dengan kegiatan bermain dadu anak TK Mutiara Pekanbaru dalam menyebutkan urutan bilangan 1 – 10, dengan harapan kemampuan anak akan meningkat. Kognitif yang menjadi fokus penelitian adalah suatu proses berfikir yakni kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis, reflektif terhadap "Aksi" atau tindakan yang dilakukan oleh guru atau pelaku mulai dari perencanaan sampai dengan penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan pembelajaran mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Subjek penelitian ini adalah anak didik TK Mutiara Pekanbaru yang berjumlah 14 orang. dengan rincian anak 14 laki – laki sejumlah 8 orang dan anak perempuan sejumlah 6 orang. dan rentang usia berkisar antara 5 -6 tahun. Data penelitian di peroleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, analisis data. Berdasarkan kegiatan pembelajaran pada anak melalui permaianan dadu pada siklus satu pertemuan ke 5 terjadilah peningkatannya, berikut ini perbandingan hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif pada anak melalui permainan dadu kegiatan 1 menghitung mata dadu 1memperoleh hasil BSH 8 oarang anak 40 % dan 4 Hasil penelitian diperoleh rata-rata peningkatan kesiapan berhitung anak dari siklus I meningkat lagi pada siklus II yaiti memperoleh Nilai BSH 10 oarng anak 71%. Artinya bermain dadu dapat meningkatkan kemampuan Kognitif dalam berhitung. Dalam kegiatan bermain dadu ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulakan bahwa; Kemampuan berhitung anak didik meningkatkan dari pra siklus ke siklus I kemudian ke siklus II secara signifikan dengan media dadu di TK Mutiara Pekanbaru, media dadu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan berhitung di TK Mutiara Pekanbaru

Kata kunci : Kemampuan Kognitif, Berhitung; Bermain Dadu.

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia Taman Kanak-Kanak rentang usia empat sampai dengan enam tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan, Masitoh,(2005). Pada masa ini merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat, anak

sudah memiliki keterampilam dan kemampuan walaupun belum sempurna. Usia Taman Kanak- Kanak seringkali juga disebut sebagai "the golden age"atau masa emas Masitoh, (2005), dimana mereka memiliki kecerdasan dan kemampuan yang luar biasa dibanding dengan usia di atasnya, selain itu biasanya ditandai dengan perubahan cepat dalam perkembangan fisik,kognitif,sosial, emosional dan bahasa. Masa anak-anak merupakan fase yang sangat berharga dan dapat dibentuk dalam kehidupan manusia Frobel dalam Solehudin,(2000).

Taman Kanak- kanak sebagai salah satu lembaga yang bergerak di bidang pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting keberadaannya dalam menyiapkan sumber daya manusia berkualitas di masa yang akan datang. Para ahli pendidikan yakin bahwa pendidikan pada masa usia dini memberikan kontribusi yang bermakna terhadap keikutsertaan dan kesuksesan anak pada pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu pemerintah melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 Ayat 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa " Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri anak sesuai dengan tahap perkembangannya".

Penyelenggaraan pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan bagian dari kebijakan nasional sebagai salah satu ujung tombak bagi terlaksananya pengembangan kemampuan seluruh potensi yang terdapat pada diri anak. Tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik, yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni dan siap untuk memasuki pendidikan dasar (Depdiknas,2005)Sebagai salah satu upaya untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar, banyak Taman Kanak-kanak memberikan pembelajaran bahasa seperti menulis dan membaca dan berhitung kepada anak. Hal ini sesusi dengan pendapat Leonhardt dalam Dhieni, (2005) bahwa sangat penting mengajarkan membaca pada anak sejak dini, karena anak yang gemar membaca akan memiliki kebahasaan yang lebih tinggi. Namun demikian prinsip-prinsip pembelajaran untuk anak usia dini perlu betul-betul digunakan dalam pembelajaran membaca untuk anak usia dini.Selain itu Thomson dalam Masitoh,(2005) juga menyatakan bahwa waktu yang tepat dalam belajar membaca adalah saat anak duduk di Taman Kanak-kanak, pada masa ini rasa ingin tahu anak berkembang sehingga anak banyak melontarkan pertanyaan.Merujuk pada pernyataandan kenyataan di atas,makaketerampilan berhitung perlu dikembangkan sejak Taman Kanak-kanaksebagai upaya menyiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya.

Pembelajaran berhitung menurut Susanto (2011) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai darilingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan Sriningsih,N (2008) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan

usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Berdasarkan hasil kegiatan dapat dilihat bahwa tujuan dari peningkatan kemampuan berhitung melalui bermain Dadu atau kegiatan yang dilaksanakan belum mencapai hasil perkembangan yang diharapkan, pada indikator pertama yaitu menyebutkan urutan bilangan 10-20 delapan anak mampu melakukannya dengan baik dan satu orang anak belum mampu melakukannya. Indikator menyebutkan urutan bilangan secara mundur dari 20-10, hanya tiga anak yang mampu melakukannya secara mandiri, tiga anak masih memerlukan bantuan dari guru dan dua anak belum mampu melakukannya, dan pada indikator menyebutkan urutan bilangan sebelum dan sesudah, empat anak mampu melakukannya dengan baik, sedangkan lima anak lainnya masih memerlukan bantuan dari guru.Kemampuan berhitung anak sebelum diberi tindakan

Berdasarkan persentase kelas dapat diketahui bahwa 11% anak belum mampu melakukan tugas yang telah diberikan oleh guru, dan 33% anak masih memerlukan bantuan dan bimbingan dari guru ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sedangkan anak yang sudah mampu melakukan tugas secara mandiri sebanyak 56%.

Menurut pengamatan peneliti permasalah di atas muncul dikarenakan proses pembelajaran kurang menarik minat anak untuk belajar berhitung, metode atau teknik yang digunakan kurang bervariasi sehingga anak merasa jenuh dan bosan, kurangnya penggunaan metode permainan dalam pengenalan berhitung di TK Mutiara Pekanbaru

Kondisi kelas akan menjadi kondusif yaitu dengan penggunaan media yang sangat dapat menarik minata siswa hal ini terbukti ketika guru memperlihatkan media dadu dan angka- angka mainan yang menarik bagi anak, sehingga anak sangat antusias sekali untuk memperhatikan guru bahkan ada beberapa anak yang langsung maju ke depan ingin memegangnya.

Dari keempat masalah di atas proses pembelajaran kurang menarik minat anak anutuk belajar berhitung penyebab masalah tersebut adalah karena kurangnya metode yang bervariasi sehingga anak merasa jenuh dan bosan menggunakan alat media dan sumber belajar serta strategi mengajar guru/pendidik yang kurang menarik sehingga pembelajaran terkesan seadanya dan tidak sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak.

Dari jabaran latar belakang di atas maka peneliti mencoba menentukan alternatif pemecahan masalah yaitu penerapan metode bermain media kartu angka dalam upaya peningkatan kognitif anak dalam kegiatan berhitung, media dadu tergolong media konkret menurut Jean Piaget dalam teori kognitifnya mental anak lebih cepat memasuki tahap yang lebih tinggi dapat diperkuat dengan pengalaman-pengalaman konkret

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Kognitif

1. Pengembangan Kognitif

   Individu berfikir menggunakan fikirannya. Kemampuan ini yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Melalui kemampuan intelegensi yang dimiliki oleh seorang anak maka kita dapat mengatakan apakah seorang anak itu pandai atau bodoh, pandai sekali (genius) atau bodoh (dungu atau

idiot)Pada hakikatnya intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu.

Menurut Witherington, dalam Sujiono (2006) mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melaui pikiran dapat digunakan dengan cepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Sedangkan perkembangan kognitif (perkembangan mental) adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pentingnya perkembangan kognitif

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan kehidupannya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

2. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan antara lain sebagai berikut:

a) Faktor harediatas / keturunan.
b) Faktor lingkungan.
c) Kematangan
d) Pembentukan.
e) Minat dan bakat.

B. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Dimensi karakteristik perkembangan kognitif, antara lain:

1. Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah, dan sebagainya.
2. Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar
3. Dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan.
4. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
5. Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
6. Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
7. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
8. Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.
9. Mengenali dan menyebutkan angka 1-10.

C. Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak

Hasil belajar yang ingin dicapai dalam bidang pengembangan kognitif dengan sub pokok bahasan konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf adalah menyebutkan lambang bilangan 1-10; mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; dan mengenal berbagai macam lambang, huruf vokal dan konsonan. Indikator-indikator yang tercantum dalam bidang pengembangan kognitif yaitu: membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10; membilang (mengenal konsep bilangan,

dengan benda-benda) sampai 20; menunjuk lambang bilangan 1-10; membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda; meniru lambang bilangan 1-10; menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10; mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; pengenalan huruf vokal dan konsonan; mengenal lambang bilangan 1-20; dan meniru berbagai lambang huruf vokal dan konsonan.

D. Konsep Berhitung

1. Pengertian Berhitung di Taman Kanak-Kanak

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan. Bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Dengan demikian berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar , Depdiknas (2000). Menurut Paimin (1988) Berhitung merupakan sebagai ilmu tentang struktur hubungan, hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan. Menurut Mahardika (2009) kemampuan berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti: menjumlahkan, mengurangi, serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Sedangkan Sriningsih (2008) dalam Nurwindia (2011) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini di sebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (route *counting* atau rational *counting*). Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit. Anak-anak pada usia 4 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan anak-anak pada usia 5 atau 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Kegiatan menyebutkan bilangan ini dapat di lakukan dengan permainan bilangan dengan permainan ini di harapakan anak mampu mengenal dan memahami konsep bilangan transisi lambing bilangan , jadi dari beberapa uraian di atas dapat di simpulkan bahwa berhitung merupakan sesuatu yang berhubungan dengan angka ,simbol, lambang bilangan menyebutkan urutan bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif anak yang sangat di perlukan dalam kehidupan sehari hari untuk memecahkan berbagai masah.

2. Tujuan Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak

Menurut Depdiknas (2000) ada beberapa tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak yaitu:

a) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.

c) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
d) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya.
e) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

3. Teori yang Mendasari Perlunya Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak

Ada beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak yaitu:

a. Tingkat perkembangan mental anak

Piaget dalam Depdiknas (2000) menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dari dalam diri anak. Anak belajar sebagai suatu proses yang membutuhkan aktivitas fisik maupun psikis. Dalam setiap pembelajaran harus memperhatikan tahapan-tahapan perkembangan mental anak. Anak usia Taman Kanak-Kanak berada pada tahapan pra-operasional konkrit yaitu tahapan persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkrit dan berfikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk, dan hubungan benda-benda di dasarkan pada interpretasi dan pengalamannya.

b. Masa peka berhitung pada anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Anak usia Taman Kanak-Kanak adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang di terima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan jika anak mendapat stimulasi dan motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan maka akan lebih efektif karena bagi anak bermain merupakan sarana untuk belajar dan bekerja sehingga pencapaian tujuan pembelajaran berhitung anak lebih berhasil karena anak belajar berdasarkan minat dan kebutuhannya.

c. Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya

Hurlock (1993) dalam Depdiknas (2000) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya maka akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Piaget mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman konkrit

karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda yang dekat dengan anak yang ada disekitarnya.

1. Kemampuan Dasar Berhitung

   Ada beberapa kelompok dasar berhitung yang harus di kembangkan untuk anak Taman Kanak-Kanak yaitu:

   a) Mengelompokan (*classification*)
      Mengelompokan merupakan kemampuan anak dalam mengelompokan suatu benda berdasarkan sesuatu. Benda tersebut di kelompokan sesuai dengan jenisnya dalam suatu himpunan. Misalnya: jenis, warna, bentuk, dan lain-lain.
   b) Membandingkan (*comparation)*
   c) Membandingkan merupakan kemampuan untuk membandingkan dua buah benda (objek) berdasarkan ukuran ataupun jumlahnya (kualitas).
   d) Mengurutkan (seriation)
   e) Mengurutkan adalah kemampuan membandingkan ukuran atau kuantitas lebih dari dua benda. Cara mengurutkannya dari paling pendek ke paling panjang.
   f) Menyimbolkan (*symbolization*)

      Menyimbolkan merupakan kemampuan dalam membuat symbol atas kuantitas berupa: angka atau bilangan, simbol tanda operasi dari sebuah proses perhitungan

2. Karakteristik Bermain

   Menurut Dariyo (2007) ada lima karakteristik dalam bermain yaitu:

   1) Menyenangkan

      Setiap anak merasa senang untuk melakukan kegiatan bermain. anak dapat mengekspresikan semua potensi yang ada dirinya dan mencegah terjadinya kebosanan.

   2) Spontan.

      Anak secara spontan akan melakukan kegiatan yang dilakukan sendiri atau bersama orang lain. Sifat spontanitas merupakan sifat utama bagi setiap anak. Mereka akan melakukan segala sesuatu dengan spontanitas tanpa adanya paksaan dari luar

3. Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Dadu

   Menurut Anwar, dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia(2001) menyatakan bahwa angka: tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan: nilai (kepandaian, prestasi, dan sebagainya)

   Menurut Anwar, dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (2001) menyatakan bahwa permen: gula-gula yang diberi campuran minyak yang rangsang bau dan rasanya. Jadi permen angka adalah suatu bungkusan permen yang didalamnya terdapat angka-angka yang mempunyai suatu makna. Permainan pengenalan konsep

permen angka yaitu suatu alat permainan yang dirancang dengan bentuk permen atau gula-gula yang didalamnya terdapat angka-angka yang mempunyai suatu makna. Permainan pengenalan konsep angka melalui permainan permen angka, anak dapat berlatih untuk bekerjasama dengan anak lain dan dapat merasakan kebersamaan sehingga anak akan terbiasa untuk hidup saling tolong menolong. Dan dengan bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan orang lain. Permainan ini juga dapat dimainkan perorangan.Pada penelitian ini yang cocok bagi anak adalah mengenal bilangan melalui permainan permen angka, disini anak akan dapat mengenal bilangan dan lambang bilangan. Untuk lebih jelasnya inilah bentuk permen angka yang dipakai.

Cara permainan dadu adalah guru memperkenalkan dadu kepada anak dan menjelaskan bagaimana cara memainkannya. Setelah itu guru menyuruh anak menghitung setiap mata dadu yang keluar, kemudian guru menyuruh anak menghitung mata dadu tersebut.

PELAKSANAAN PENELITIAN

A. Subjek Tempat

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah anak didik di TK Mutiara Pekanbaru , yang berjumlah 14 anak didik, dengan rincian anak 14 laki – laki sejumlah 8 orang dan anak perempuan sejumlah 6 orang. dan rentang usia berkisar antara 5 -6 tahun.Waktu Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tahun 2013/2014 semester genap

B. Deskripsi Per Siklus

a. Perencanaan

Menyusun kerangka materi yang akan disajikan yang disesuaikan dengan SKH yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan Kognitif bermain Dadu dan melakukan penelitian tindakan kelas

b. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran.

Rencana Kegiatan Siklus Pertama (5 hari kegiatan)

1. Guru melakukan kegiatan persiapan yaitu menyusun SKH/RKM secara sistematis.
2. Guru harus bertanggungjawab pada kegiatan pengembangan yang dikelola.
3. Merencanakan setiap tahapan pengelolaan kegiatan pengembangan yang akan dilakukan

Tahap ini merupakan tahap kegiatan guru dalam melaksanakan kegiatan pengembangan yang dibagi 4 kegiatan yaitu, pembukaan kegiatan inti, istirahat dan penutup, berikut rinciannya.

1. Pembukaan ± 30 menit, guru memotivasi anak dengan menarik minat anak terhadap topik atau materi yang akan disampaikan.
2. Kegiatan inti ± 60 menit, guru mengajak anak melakukan kegiatan pokok pada hari itu sesuai dengan indikator-indikator yang akan dicapai anak yang diawali tanya jawab.
3. Istirahat ± 30 menit, guru memposisikan dirinya sebagai teman sekaligus pengawas yang dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas.Tahap kegiatan penutup ± 30 menit, guru marangkum materi.

c. Observasi

Penilaian yang diobservasi adalah tentang kreativitas anak dan keterlibatan anak pada saat pembelajaran. Pada penilaian ini dilihat perubahan yang terjadi pada anak saat siklus I dan pada siklus II. Cara penilaian berdasarkan kemampuan anak masing-masing pada siklus I dan ke II bukan pada kemampuan kelompoknya.

d. Refleksi

Setelah data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, tim observer dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II.

Pada tahap ini tim observasi / pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kreativitas anak. Disamping observasi kegiatan anak, peneliti menggunakan observasi keterlibatan anak yang digunakan kepada anak didik untuk mengetahui hambatan yang dialami anak didik selama proses pembelajaran berlangsung, dan untuk mengetahui kemampuan anak dalam membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Hasil Persiklus

1. Siklus 1

Hasil Sebelum peneliti melakukan penelitian di TK Mutiara Pekanbaru, maka terlihat pada kondisi awal sebelum dilakukan Pembina tindakan peningkatan kemampuan Berhitung anak kurang berkembang. Kenyataan ini terlihat di saat anak melakukan pembelajaran berhitung, anak mampu menggunakan media yang bisa merangsang kemampuan Kognitif anak. Sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peneliti mengambil tiga aspek perkembangan yang akan dicapai oleh anak seperti bermain menghitung sisi dadu ,menghitungn mata dadu 1 – 4,, menghitung mata dadu 2 – 6menghitung mata dadu 4 – 6, menghitung setiap kurang mengenal lambang bilangan, dan anak banyak yang tidak mengetahui angka yang ditunjukkan oleh guru. Hal ini disebabkan karena peneliti sebagai guru kurang mata dadu yang keluar terdapat hasil anak yang memperoleh nilai baik 3 orang dengan persentase, 15% dan anak yang memperoleh nilai cukup 11 orang dengan persentase 78% serta anak yang memperoleh nilai kurang 7 orang dengan persentase 35,0%.

2. Siklus 2

Penelitian yang dilakukan terhadap 14 orang anak di Taman Kanak-kanak ini menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan dadu Permainan dadu sangat baik digunakan dalam peningkatan kemampuan berhitung karena permainan ini sangat menyenangkan dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan dadu memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung secara aktif dan kreatif dalam melakukan permainan dan meningkatkan kemampuan anak dalam

berhitung. Observasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Kegiatan 1 menghitung mata dadu dari 1-4 pada kondisi awal baik, pada siklus I naik menjadi lebih baik, dan pada siklus II naik lagi menjadi lebih baik lagi. Aspek ke 2 menghitung mata dadu 1- 6 pada kondisi awal baik, pada siklus I naik menjadi lebih baik, dan pada siklus II naik lagi menjadi lebih baik lagi. Pertemuan ke 5 menghitung 1-6 pada kondisi awal baik, pada siklus I naik menjadi lebih baik, dan pada siklus II naik lagi menjadi lebih baik lagi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan berhitung anak melalui permainan dadu angka di TK Mutiara sebagai berikut :

1. Kemampuan berhitung anak didik meningkatkan dari pra siklus ke siklus I kemudian ke siklus II secara signifikan dengan media dadu di TK Mutiara Pekanbaru.
2. Media dadu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan berhitung di TK Mutiara Pekanbaru

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad. 2000. Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak . Jakarta : Universitas Terbuka,

Aisyiyah.1992. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak UsiaDini. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arikunto, Suharsimi. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. sJakarta: PT. BumiAksara.

Connolly, Catherine. 2004. 30 Permainan Matematika untuk TK Sampai Kelas 2 SD. Bandung : Pakar Raya.

Departemen Pendidikan Nasional. Arikunto, Suharsimi. 2006. Penelitian tindakan Kelas. Jakarta : Bumi aksara.

Depdiknas. 2000. Pedoman teknis Penyelenggaraan Pos PAUD. Jakarta : Depdiknas.

Depdiknas.2000. Permainan Berhitung di TK. Jakarta: Depdiknas.

Depdiknas.2003. Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Penilaian dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman kanak-kanak. Jakarta :

Depdiknas.2008. Pedoman teknis Penyelenggaraan Pos PAUD. Jakarta :Depdiknas.

Depdiknas.2010. Kurikulum Pedoman Pengembangan Program Pembelajarandi Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas. Dikdasmen.

Haryadi. 2009. Statistik Pendidikan. Jakarta : Prestasi Pustaka Jaya.

Montolalu. 2001. Bermain dan Permainan anak. Jakarta : VT Press

Muhammad, Hariadi. 2009. Statistik Pendidikan. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.