



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN DADU PADA ANAK KELOMPOK
B1 DI RA PERWANIDA 2 CLURING BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh

**Febrinda Bekti Utami
NIM 130210205085**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN DADU PADA ANAK KELOMPOK
B1 DI RA PERWANIDA 2 CLURING BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Febrinda Bakti Utami
NIM 130210205085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi saya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku ayahanda Nurahmanu dan ibunda Sevi Fitriani yang selalu memberikanku semangat, doa, kasih sayang, dan nasehat dalam mewujudkan cita-citaku.
2. Keluarga besar Hadi Siswoyo dan Mubani yang selalu memberiku motivasi untuk meraih cita-citaku.
3. Pemerintah Kabupaten Banyuwangi yang sudah membantuku dalam mewujudkan cita-citaku.
4. Guru-guruku sejak taman kana-kanak sampai dengan perguruan tinggi.
5. Almamater tercinta Universitas Jember, khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MOTTO

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا

“Musa berkata kepada Khidr “Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar diantara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu”

(terjemahan Q.S Al-Kahf ayat 66)*)



*) Tafsiroq.[tanpa tahun]. Surat Al-Kahf Ayat 66. <http://tafsiroq.com/18-al-kahf/ayat-66>. [diakses 9 Mei 2017]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febrinda Beki Utami

NIM : 130210205085

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Dadu Pada Anak Kelompok B1 Di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016/2017” adalah benar benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang saya sudah sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun dan bukan karya jiplakan. Saya yang bertanggung jawab dengan keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 4 Mei 2015

Yang menyatakan,

Febrinda Beki Utami
NIM 130210205085

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI
PERMAINAN DADU PADA ANAK KELOMPOK B1 DI RA
PERWANIDA 2 CLURING BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

Febrinda Bakti Utami
NIM 130210205085

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dra. Khutobah, M.Pd
Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Syarifuddin, M.Pd

PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI
PERMAINAN DADU PADA ANAK KELOMPOK B1 DI RA
PERWANIDA 2 CLURING BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Diajukan untuk dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Jurusan Ilmu Pendidikan dengan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Oleh

Nama : Febrinda Bekti Utami
NIM : 130210205085
Angkatan : 2013
Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 6 Februari 1995
Jurusa/Program Studi : Ilmu Pendidikan/S1-PG PAUD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Khutobah, M.Pd
NIP.19561003 198212 2 001

Drs. Syarifuddin, M.Pd
NIP: 19505201986021001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Permainan Dadu pada Anak Kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016/2017” karya Febrinda Bekti Utami telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Kamis, 4 Mei 2017

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dra. Khutobah, M.Pd
NIP.19561003 198212 2 001

Drs. Syarifuddin, M.Pd
NIP: 19505201986021001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Susanto, M.Pd
NIP.196306161988021001

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP. 196107291988022001

Mengesahkan

Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Dafik, M. Sc, Ph. D
NIP 196808021993031004

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Permainan Dadu pada Anak Kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016/2017. Febrinda Bekti Utami; 130210205085; 63 halaman; Progam Studi S1-PG PAUD; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pengembangan kognitif merupakan suatu proses berupa kemampuan menghubungkan, menilai dan memperimbangkan sesuatu (depdiknas, dalam purwanti, 20013:3). Salah satu aspek pengembangan kognitif adalah pembelajaran matematika. Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama pada konsep bilangan. Pada usia Taman Kanak-kanak kemampuan berhitung anak berada pada tahap berhitung permulaan yaitu berhitung dengan benda-benda disekitar lingkungan dengan situasi yang menyenangkan.

Berdarkan hasil observasi pada anak kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi, kemampuan berhitung anak masih rendah. Keadaan ini disebabkan karena kurangnya media yang digunakan oleh guru, dan kegiatan pembelajaran yang diberikan guru kurang bervariasi yang membuat anak kurang tertarik untuk belajar berhitung. Guru hanya mengandalkan gambar dan benda disekitar ruang kelas dengan metode penugasan dan tanya jawab. Dibutuhkan pembelajaran yang menyenangkan yang dapat menarik minat anak sehingga hasil belajar anak dapat meningkat yaitu dengan permainan dadu. Rumusan masalah pada penelitian adalah (1) Bagaimanakah penerapan permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi tahun pelajaran 2016/2017, (2) Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan dadu pada anak kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi tahun pelajaran 2016/2017. Tujuan penelitian ini yaitu (1) untuk meningkatkan kemampuan

berhitung permulaan melalui permainan dadu pada anak kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring, (2) mendiskripsikan permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B1.

Penelitian ini dilakukan di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B1 dengan jumlah siswa sebanyak 16 siswa yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Setiap siklusnya mempunyai empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif.

Penerapan permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016/2017 dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I anak melakukan permainan dadu secara bergantian dengan cara melempar dadu, menghitung titik-titik dadu, menunjukkan lambang bilangannya, kemudian mencari gambar lambang bilangan tersebut dengan pasangannya pada sebuah kotak. Hasil refleksi siklus I yaitu terdapat pada media permainan dadu anak kesulitan dalam mencari gambar alat transportasi yang jumlahnya sesuai lambang bilangannya, menghitung penjumlahan dan pengurangan pada lembar kerja serta arena permainan yang kurang luas. Siklus II guru membagi anak menjadi dua kelompok. Kelompok pertama melakukan permainan terlebih dahulu, sedangkan kelompok kedua mengerjakan tugas dari guru. Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B1 setelah dilakukan tindakan melalui permainan dadu dapat dilihat dari adanya perolehan nilai rata-rata kelas pra siklus, siklus I, dan siklus II. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar 61,25, kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi sebesar 70,3, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 81,23.

Penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan bagi penelitian selanjutnya baik dari segi pengembangan penggunaan media dadu untuk pembelajaran

berhitung atau peningkatan aspek-aspek perkembangan lainnya menggunakan permainan dadu.



PRAKATA

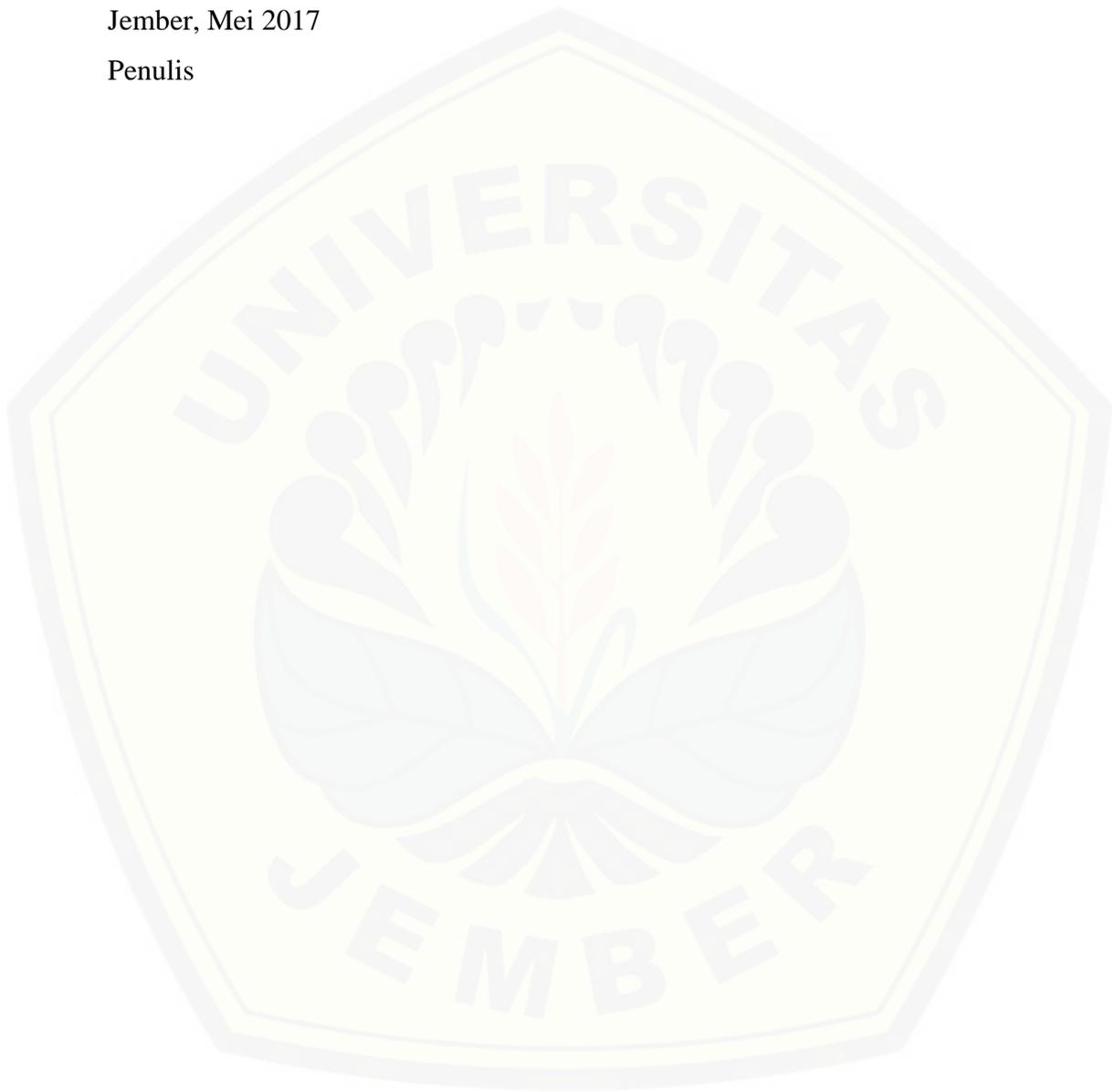
Puji syukur kehadirat Allah SWT. atas segala rahmad dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Permainan Dadu pada Anak Kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016/2017. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Jember.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jember.
4. Ketua Progam Studi PG PAUD FKIP Universitas Jember.
5. Pemerinta Kabupaten Banyuwangi yang sudah membantuku dalam mewujudkan cita-citaku.
6. Para dosen PG PAUD FKIP Universitas Jember yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran.
7. Dra. Khutobah, M.Pd selaku dosen pembimbing utama , Drs. Syarifuddin, M.Pd selaku dosen pembimbing anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran dan membimbing dengan penuh kesabaran.
8. Drs. Misno A. Lathif, M.Pd selaku Dosen Penguji I dan Dr. Nanik Yulianti, M.Pd selaku Dosen Penguji II yang telah membantu dan memberikan saran dalam skripsi ini.
9. Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan selama studi kuliah.
10. Keluarga Besar RA Perwanida 2 Cluring yang telah membantu terlaksananya penelitian..
11. Keluarga besar Mahasiswa PG PAUD Angkatan 2013 yang telah memberikan bantuan dalam proses penulisan skripsi ini.
12. Teman-temanku Progam Banyuwangi Cerdas Angkatan 2013.
13. Teman-temanku KKMT TK Ilmu Alqur'an Angkatan 2013.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulisan ini juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Mei 2017

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia TK	8
2.1.1 Pengertian Perkembangan Kognitif	8
2.1.2 Perkembangan Kognitif anak usia TK	9
2.2 Kemampuan Berhitung Permulaan	10
2.2.1 Pengertian Kemampuan Berhitung Permulaan.....	11
2.2.2 Tahapan Kemampuan Berhitung Permulaan AUD	12
2.2.3 Prinsip Berhitung Permulaan AUD	13
2.2.4 Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan ...	14
2.3 Bermain Pada Anak Usia Dini	15
2.3.1 Pengertian Bermain	15

2.3.2 Manfaat Bermain bagi Anak TK	16
2.3.3 Karakteristik Bermain Anak TK	17
2.4 Permainan Dadu	18
2.4.1 Pengertian Dadu	18
2.4.2 Manfaat dan cara bermain Dadu	19
2.4.3 Langkah-langkah Permainan Dadu	21
2.5 Implementasi Penerapan Permainan dadu	22
2.6 Penelitian Relevan	23
2.7 Kerangka Berfikir	24
2.8 Hipotesis Tindakan	25
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian.....	26
3.2 Definisi Operasional.....	26
3.2.1 Permainan Dadu	27
3.2.2 Kemampuan Berhitung.....	27
3.3 Jenis dan Rancangan Penelitian	27
3.4 Prosedur Penelitian.....	30
3.4.1 Pra Siklus.....	30
3.4.2 Siklus I.....	30
3.4.3 Siklus II	32
3.5 Data dan Sumber Data	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data	33
3.6.1 Observasi	33
3.6.2 Wawancara	34
3.6.3 Dokumentasi.....	34
3.6.4 Tes	35
3.7 Analisis Data.....	35
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Gambaran Umum Sekolah	38
4.2 Jadwal Penelitian	38
4.3 Pelaksanaan	38

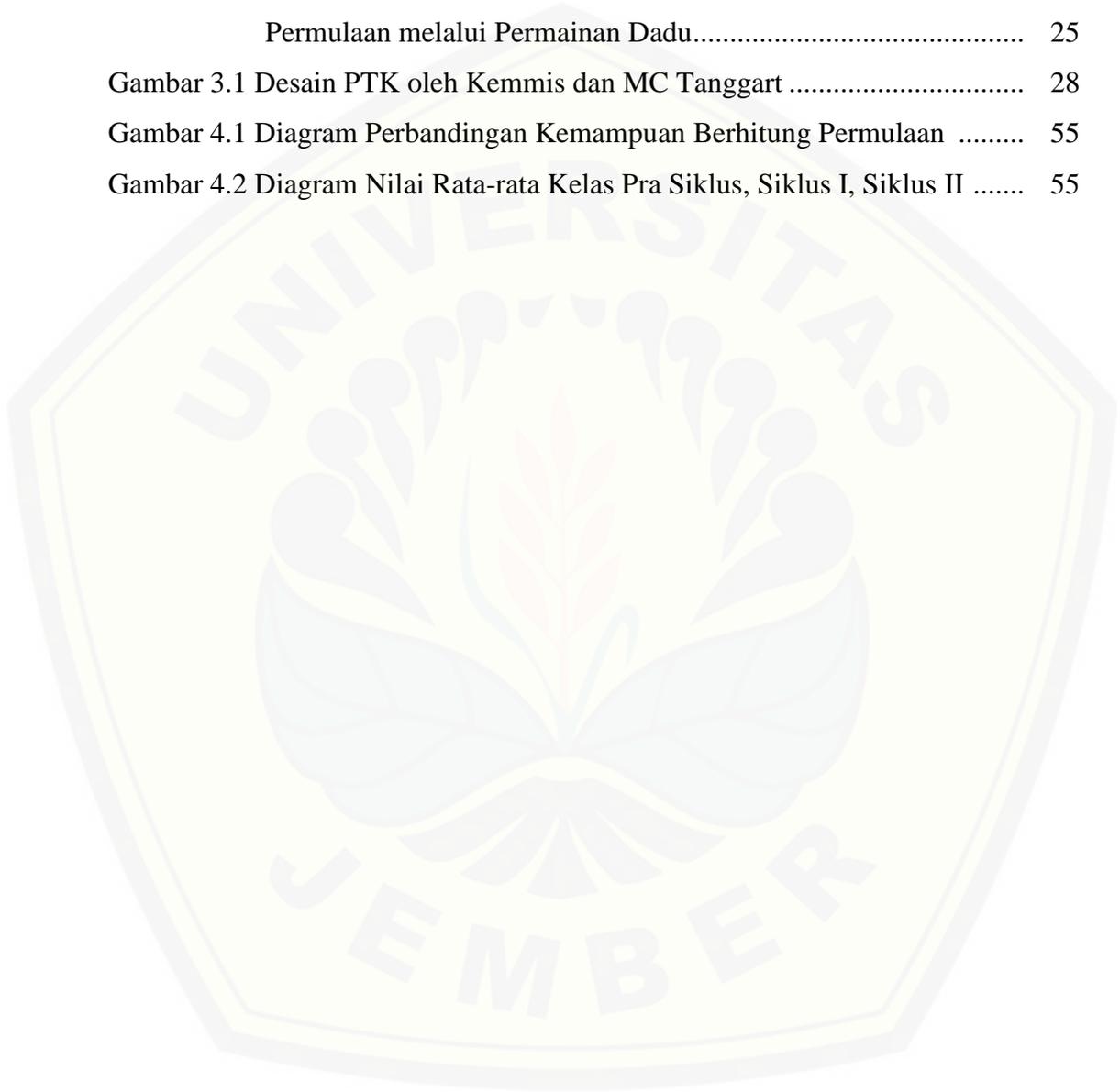
4.3.1 Pra Siklus	38
4.3.2 Siklus I	41
4.3.3 Siklus II	46
4.4 Analisis Data	51
4.4.1 Pra Siklus	51
4.4.2 Siklus I	53
4.4.3 Siklus II	53
4.4.4 Nilai Rata-rata Kelas	53
4.5 Perbandingan Nilai pra siklus, siklus I, dan siklus II	
Kemampuan Berhitung Permulaan	54
4.6 Pembahasan	56
4.7 Temuan Penelitian	58
BAB 5. PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	60
5.2.1 Bagi Guru	60
5.2.2 Bagi Sekolah	60
5.2.3 Bagi Peneliti Lain	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Implementasi Permainan Dadu	22
Tabel 3.1 Kualifikasi Penilaian Kemampuan Berhitung Permulaan Anak.....	36
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	38
Tabel 4.2 Ketuntasan Kemampuan Berhitung Permulaan Pra Siklus	52
Tabel 4.3 Ketuntasan Kemampuan Berhitung Permulaan Siklus I	52
Tabel 4.4 Ketuntasan Kemampuan Berhitung Permulaan Siklus II	53
Tabel 4.5 Nilai Rata-rata Kelas Kelompok B1	53
Tabel 4.6 Perbandingan Hasil Kemampuan Berhitung Permulaan	54

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Penelitian Peningkatan Berhitung Permulaan melalui Permainan Dadu.....	25
Gambar 3.1 Desain PTK oleh Kemmis dan MC Tanggart	28
Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Kemampuan Berhitung Permulaan	55
Gambar 4.2 Diagram Nilai Rata-rata Kelas Pra Siklus, Siklus I, Siklus II	55



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. MATRIK PENELITIAN	64
B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA.....	67
B.1 Pedoman Wawancara	67
B.2 Pedoman Observasi	67
B.3 Pedoman Tes	67
B.4 Pedoman Dokumentasi	67
C. PEDOMAN WAWANCARA	69
C.1 Pedoman Wawancara Sebelum Tindakan	69
C.2 Pedomana Wawancara Sesudah Tindakan	70
D. HASIL WAWANCARA GURU	71
D.1 Hasil Wawancara Sebelum Tindakan	71
D.2 Hasil Wawancara Sesudah Tindakan Siklus I.....	72
D.3 Hasil Wawancara Sesudah Tindakan Siklus II	74
E. PEDOMAN OBSERVASI	75
E.1 Pedoman Observasi Pembelajaran Guru di Kelas	75
E.2 Pedoman Observasi Kegiatan Anak di Kelas	77
F. HASIL OBSERVASI	79
F.1 Hasil Observasi Kegiatan Guru di Kelas Siklus I	79
F.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru di Kelas Siklus II	81
F.3 Hasil Observasi Kegiatan Anak di Kelas Siklus I	83
F.4 Hasil Observasi Kegiatan Anak di Kelas Siklus II	85
G. PEDOMAN TES	87
G.1 Pedoman Tes Unjuk Kerja	87
H. PEDOMAN OBSERVASI KEMAMPUAN	
BERHITUNG PERMULAAN.....	88
I. HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN	
BERHITUNG PERMULAAN	92
I.1 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Siklus I	92

I.2 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Siklus II	97
J. DAFTAR NILAI PRA SIKLUS	102
K. DOKUMENTASI	105
K.1 Daftar Nama Anak Kelompok B1	105
K.2 Daftar Nama Guru	105
K.3 Identitas Sekolah	105
K.4 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Pra Siklus	107
K.5 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	109
K.6 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	112
K.7 Media Permainan Dadu	116
K.8 Lembar Kerja Anak Siklus I	117
K.9 Lembar Kerja Anak Siklus II	121
K.10 Foto Kegiatan Pelaksanaan Siklus I	125
K.11 Foto Kegiatan Pelaksanaan Siklus II	127
L. HASIL PEKERJAAN ANAK	129
L.1 Hasil Pekerjaan Anak Siklus I	129
L.2 Hasil Pekerjaan Anak Siklus II	131
M. SURAT KETERANGAN	134
M.1 Surat Ijin Penelitian	134
M.2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	135
N. BIODATA MAHASISWA	136

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan tentang (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Tujuan Penelitian; (4) Manfaat Penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Sujiono, 2009:6). Semua aspek perkembangan anak dapat dikembangkan dengan baik pada usia tersebut. Mengingat betapa pentingnya pada usia tersebut bagi seseorang, pendidikan yang tepat sangat diperlukan. Pendidikan yang diberikan pada anak harus memperhatikan tahapan perkembangan anak.

Masitoh dkk. (2011:1.9) mengemukakan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan pada anak. Pendidikan anak usia dini lebih menekankan kepada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik, kecerdasan emosi, maupun kecerdasan spiritual.

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya pembinaan yang dilakukan oleh pendidik maupun orang tua dalam proses merawat, mengasuh dan mendidik anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman belajarnya yang diperoleh dari lingkungannya dengan cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. (Sujiono, 2009:7).

Trianto (2011:24) mengemukakan bahwa pendidikan bagi anak usia dini bertujuan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak sejak dini untuk mempersiapkan anak agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Supaya pembelajaran bagi anak usia dini berjalan optimal diperlukan program yang terencana yang menyediakan sejumlah pengalaman belajar yang dapat mengembangkan seluruh potensi dan aspek perkembangan anak. Aspek perkembangan anak usia dini salah satunya adalah perkembangan kognitif.

Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak disebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu (depdiknas, dalam Purwanti, 2013:3). Piaget (dalam Masitoh dkk., 2011:2.13) mengatakan, anak usia Taman Kanak-kanak berada pada tahapan pra-operasional, yaitu tahapan dimana anak belum bisa melakukan penalaran secara logis. Tahapan ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu lain dengan simbol-simbol.

Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif adalah pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai ketrampilan matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari – hari. Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari – hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar dari pengembangan kemampuan matematika (depdiknas, 2007:1).

Menurut Mediyantuti (dalam Mukayah, 2015:5) pengenalan konsep matematika sejak balita akan membantu memperkuat intelektual anak di bangku sekolah. Kemampuan anak dalam memahami pembelajaran matematika ketika duduk di bangku sekolah tidak hanya ditentukan oleh kecerdasan yang dimiliki, melainkan juga pengalaman ketika pra sekolah.

Kemampuan berhitung pada anak TK berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan yang terdekatnya dan situasi permainan yang menyenangkan, kemudian dilanjutkan ketahap penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2011:99). Pengembangan kemampuan berhitung pada anak dipersiapkan dengan tujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, memiliki bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, dan mempersiapkan kemampuan berfikir teliti (ulfa, 2015:5)

Pembelajaran bagi anak usia dini termasuk Taman Kanak – kanak didalamnya memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan bermain sambil belajar. Secara alamiah, bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya (Masitoh dkk., 2011:1.19). Bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan dan pertumbuhan anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermainnya (Catron dan Allen, dalam Sujiono, 2009:145). Bermain memiliki peranan langsung dalam perkembangan kognitif pada anak, yaitu dengan cara bermain simbolis. Bermain simbolis memiliki bagian yang sangat menentukan dalam perkembangan berpikir abstrak (Vygotsky, dalam Muntolalu dkk., 2009:1.14)

Hurlock (dalam Susanto, 2011:50) menyatakan bahwa anak usia 3-5 tahun adalah masa permainan. Bermain dengan benda atau alat permainan dimulai sejak usia pertama sampai pada usia 5-6 tahun. Untuk itu guru dituntut kreatif dalam membuat pembelajaran dengan menggunakan permainan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitungnya.

Pengembangan ketrampilan dalam berhitung pada anak dapat diberikan melalui permainan berhitung yang menyenangkan. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, sedangkan permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang dapat mengembangkan kemampuan dasar matematika anak (Wijarnako, dalam Purwanti, 2013:4). Menurut Depdiknas (2007:2) permainan berhitung yang diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar kemudian dihubungkan ke abstrak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada anak kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi kemampuan berhitung permulaan anak masih rendah. Kelompok B1 masih belum bisa berhitung dengan baik. Rendahnya pemahaman berhitung dibuktikan pada saat pembelajaran dikelas, banyak anak yang kesulitan menghitung jumlah benda dan menunjukkan lambang bilangan .

Dari hasil pengamatan anak kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi dengan jumlah anak didik sebesar 16 anak yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 12 anak laki-laki, 12,25% memiliki kemampuan sangat baik, 18,75% memiliki kemampuan baik, 31,25% memiliki kemampuan cukup, 37,5% memiliki kemampuan kurang.

Berdasarkan hasil pengamatan di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi kondisi ini dipicu karena pembelajaran berhitung kurang bervariasi yang membuat anak kurang tertarik dan termotivasi untuk belajar berhitung, terbukti anak bermain sendiri ketika guru menjelaskan, ada beberapa anak yang tidak mengerjakan tugasnya, serta banyak anak yang tidak menjawab pertanyaan yang guru ajukan. Guru mengandalkan media gambar dan benda-benda di sekitar kelas dengan menggunakan metode penugasan dan tanya jawab ketika pembelajaran berhitung. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran berhitung guru dikelas yaitu menghitung penjumlahan dengan gambar yang dibuat guru pada papan tulis, ketika guru menjelaskan banyak anak yang bergurau sendiri dan hanya satu atau dua anak saja yang mau menjawab pertanyaan guru. Dibutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minta anak sehingga kemampuan berhitung pada anak dapat meningkatkan secara optimal. Bermain merupakan salah satu karakteristik anak usia dini dan bagian dari kehidupan anak. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Untuk itu dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak dibutuhkan sebuah permainan yang dapat menarik minat anak untuk belajar. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan dadu.

Permainan dadu merupakan kegiatan yang akan diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Menurut Murnianti (dalam Apriliani, 2013) menyatakan bahwa dadu merupakan alat permainan yang dapat merangsang kemampuan anak dalam hal berhitung. Sejalan dengan pendapat Murnianti, Depdiknas (2007:24) mengemukakan bahwa dadu dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak yaitu mengenal konsep bilangan, penjumlahan dan pengurangan. Berhitung dengan permainan dadu membuat anak aktif, dan tidak menjenuhkan karena anak terlibat langsung dalam permainan.

Aktivitas belajar anak lebih menyenangkan sehingga anak tidak merasa sedang belajar. Menurut Appiquantum (dalam Sovia, 2015:227-228) permainan dadu dapat dilakukan dengan berbagai cara dan dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai macam konsep matematika seperti mengenal angka, penjumlahan, pengurangan, menghitung, konsep perkalian, konsep volume.

Berdasarkan uraian yang di atas, pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat anak memiliki kontribusi yang baik terhadap hasil belajar anak. Oleh karena itu perlu dilakukan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan berhitung permulaan melalui Permainan Dadu pada anak kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016/2017”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimanakah penerapan permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi tahun pelajaran 2016/2017?
- 1.2.2 Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan dadu pada anak kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi tahun pelajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk :

- 1.3.1 Mendiskripsikan permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi tahun pelajaran 2016/2017.

- 1.3.2 Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan dadu pada anak kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi tahun pelajaran 2016/2017.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini anatar lain sebagai berikut :

1.4.1 Bagi Anak

- a. Pemahaman anak terhadap kemampuan berhitung melalui permainan dadu dapat meningkat.
- b. Menumbuhkan minat dan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Prestasi belajar anak dapat meningkat secara optimal.

1.4.2 Bagi Guru

- a. Dapat dijadikan sebagai literatur untuk mengajarkan berhitung pada anak.
- b. Dapat menambah wawasan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar anak.
- c. Dapat menambah pengetahuan guru untuk memilih metode pembelajaran yang menyenangkan.

1.4.3 Bagi Lembaga RA Perwanida 2

- a. Memberikan sumber dan inspirasi bagi sekolah, serta memberikan perbaikan dalam proses belajar mengajar selanjutnya.
- b. Sebagai referensi model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung.
- c. Dapat menambah kegiatan pembelajaran bertemakan permainan.

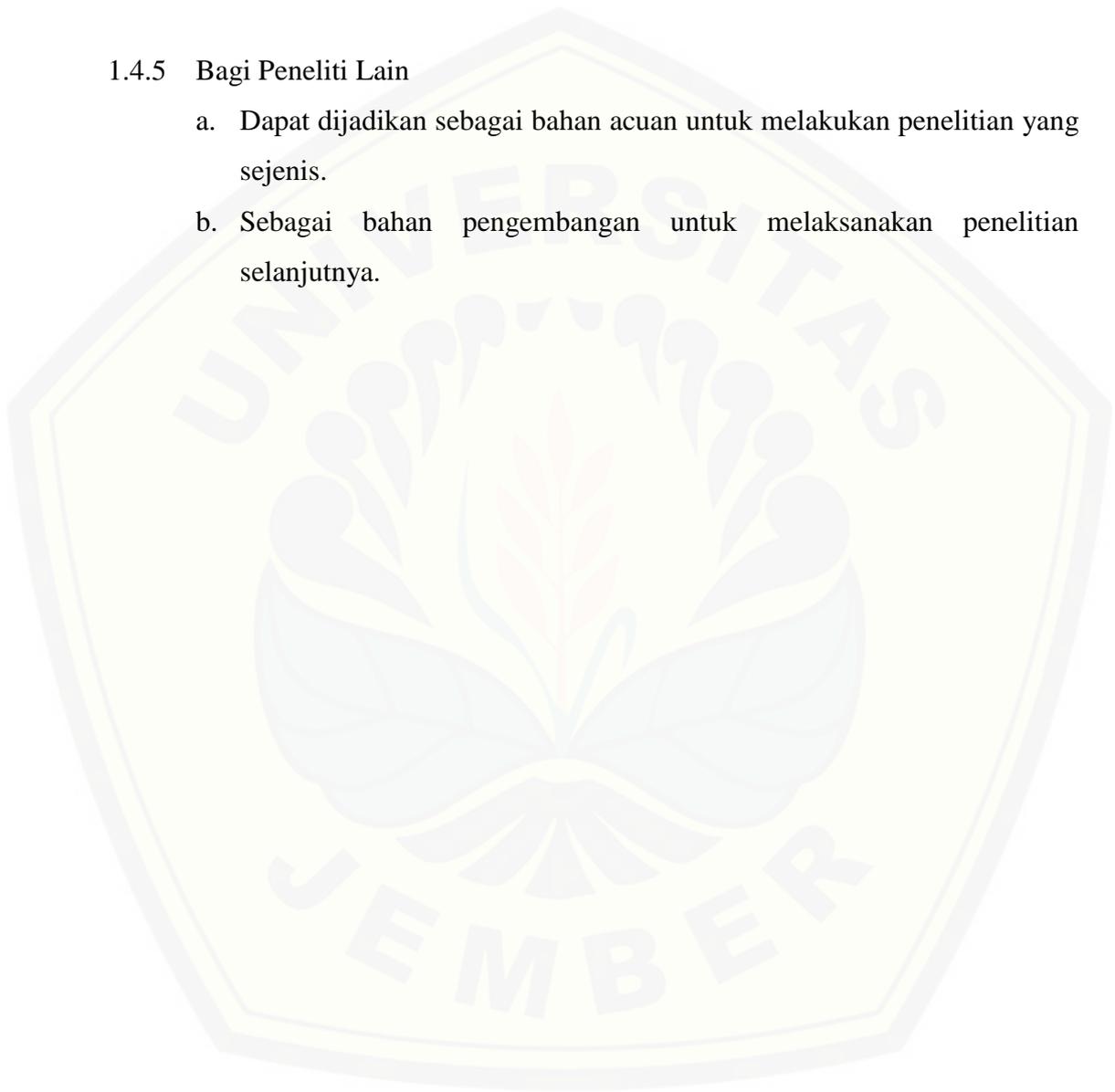
1.4.4 Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah wawasan mengenai cara meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

- b. Menambah wawasan dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran.
- c. Memberikan pengalaman dan wawasan kepada peneliti sebagai bekal ketika menjadi seorang pendidik.

1.4.5 Bagi Peneliti Lain

- a. Dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian yang sejenis.
- b. Sebagai bahan pengembangan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini diuraikan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini meliputi; (1) Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia TK; (2) Kemampuan Berhitung permulaan; (3) Bermain Anak Usia Dini; (4) Permainan Dadu; (5) Penelitian Yang Relevan; (6) Kerangka Berpikir; (7) Hipotesis Tindakan. Berikut masing-masing penjelasannya.

2.1 Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia TK

Perkembangan pada usia Taman Kanak-Kanak terentang pada usia empat sampai enam tahun merupakan bagian dari perkembangan secara keseluruhan. Perkembangan pada usia ini mencakup beberapa aspek perkembangan salah satunya perkembangan kognitif (Masitoh dkk., 2011:2.12). Pada subbab ini akan diuraikan tentang; (1) Pengertian Kognitif; (2) Perkembangan Kognitif Anak Usia TK. Berikut masing-masing penjelasannya.

2.1.1 Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif merupakan kemampuan individu menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan kecerdasan seseorang (Susanto, 2011:47). Selanjutnya Desmita (2015:103) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan manusia berkaitan dengan pengertian (pengetahuan) yaitu semua kegiatan yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Perkembangan kognitif (intelektual) merupakan hasil dari interaksi antara faktor bawaan sejak lahir dan lingkungan dimana anak-anak berkembang (Piaget, dalam Yaumi, 2014:168). Menurut Kurrien (dalam Kurniawati, tanpa tahun) kognitif merupakan kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan kemampuan individu dalam menggunakan pengetahuan yang dimiliki, berfikir, menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu. Perkembangan kognitif merupakan hasil interaksi bawaan sejak lahir dan lingkungan.

2.1.2 Perkembangan Kognitif Anak Usia TK

Suparno (2001:25) berpendapat bahwa perkembangan kognitif dibagi menjadi 4 tahapan yaitu: tahap sensorimotor terjadi pada rentan usia 0-2 tahun, tahap praoperasi terjadi pada rentan usia 2-7 tahun, tahap operasi konkret terjadi pada rentan usia 7-11 tahun, dan tahap operasi formal terjadi pada rentan usia 11 tahun ke atas.

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif Piaget anak usia TK berada pada tahapan praoperasi yang terjadi pada rentan usia 2-7 tahun. Tahapan ini ditandai oleh adanya kemampuan menghadirkan objek dan pengetahuan melalui imitasi, permainan simbolis, menggambar, dan bahasa lisan (Sujiono, 2009:80).

Piaget (dalam Suparno, 2001:49) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif tahap praoperasional dibagi dalam dua bagian yaitu (a) pemikiran simbolis, dan (b) pemikiran intuitif. Menurut Winner (dalam Purwanti, 2013:12) pada pemikiran simbolis anak mengembangkan kemampuan membayangkan suatu objek yang tidak ada di hadapannya. Pada tahap ini penuh dengan khayalan dan imajinasi. Contoh kegiatan menggambar dan mewarnai, misal anak mewarnai matahari dengan warna biru, menggambar mobil diatas awan.

Tahap yang kedua adalah pemikiran intuitif yang terjadi antara usia 4-7 tahun. Pada tahap ini anak mulai menggunakan penalarannya dan ingin tahu semua jawaban atas berbagai bentuk pertanyaan. Anak cenderung mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan mengetahui jawaban atas pertanyaannya anak dapat memperoleh pengetahuan. Anak-anak pada tahap ini tampak yakin dengan pengetahuan dan pemahaman sesuatu hal, mereka mengatakan mengetahui

sesuatu hal, namun mengetahuinya tidak dinalar terlebih dahulu. (Mutiah, 2010:64).

Setiap periode perkembangan mempunyai karakteristik tertentu. Karakteristik perkembangan merupakan tugas perkembangan yang harus dicapai dan dikuasai oleh seorang anak (Hartati, dalam Purwanti, 2013:15). Anak usia TK pada umumnya khususnya matematika sudah banyak melakukan banyak hal. Supartini & Wati (2016:66) mengemukakan tugas perkembangan kognitif anak usia TK khususnya usia 5-6 tahun diantaranya; (a) mengenal konsep sama, lebih banyak, lebih sedikit, (b) menyebutkan lambang bilangan, (c) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, (d) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia TK berada pada tahap praoperasional yang artinya pada masa ini anak mampu berpikir simbolis, penuh dengan imajinasi dan khayalan, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, namun anak belum dapat berpikir secara rasional. Anak sudah mampu memahami lambang bilangan dan melakukan perhitungan matematika secara sederhana berupa menghitung jumlah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan.

2.2 Kemampuan Berhitung Permulaan

Salah satu kemampuan anak yang sangat penting dan perlu dikembangkan guna untuk membekali anak di masa depan adalah kemampuan berhitung. Berhitung digunakan dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu kemampuan ini perlu dikembangkan sejak dini. Pada subbab ini akan diuraikan tentang; (1) Pengertian Kemampuan Berhitung Permulaan; (2) Tahapan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini; (3) Prinsip Berhitung Permulaan Anak Usia Dini; (4) Metode Pengembangan Kemampuan berhitung permulaan. Berikut masing-masing penjelasannya.

2.2.1 Pengertian Kemampuan Berhitung Permulaan

Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak dan perlu dikembangkan ialah kemampuan berhitung. Mengingat bahwa berhitung selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu memberikan bekal ketrampilan berhitung sejak dini dirasa sangat penting untuk kehidupan anak di masa yang akan datang. Istilah kemampuan dapat didefinisikan dalam berbagai arti, salah satunya menurut Munandar (dalam Susanto, 2011:97), “Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan”.

Fatkurohma (dalam Purwanti, 2013:17) mengemukakan bahwa kemampuan merupakan kesanggupan, kecakapan dan potensi seseorang sejak lahir ataupun hasil latihan yang dapat digunakan untuk melakukan suatu perbuatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan kesanggupan individu dalam menyelesaikan tugasnya dimana kesanggupan tersebut diperoleh bawaan sejak lahir maupun hasil latihan.

Alwi (dalam Purwanti, 2013:18) berpendapat bahwa berhitung berasal dari kata hitung yang bermakna keadaan, setelah mendapat awalan ber makna berubah menjadi suatu kegiatan berhitung (menjumlah, mengurangi, membagi, mengalikan dan sebagainya). Adapun yang dimaksud dengan kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, perkembangannya dimulai dari menghitung benda-benda yang ada di lingkungan yang terdekat dengan dirinya, kemudian kemampuan anak tersebut dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2011:98).

Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa kemampuan berhitung pada anak usia dini merupakan kesanggupan anak dalam melakukan kegiatan berhitung yang dimulai dari lingkungan terdekatnya yaitu dengan menghitung benda-benda dan kemampuan tersebut dapat ditingkatkan ke tahap penjumlahan dan pengurangan.

2.2.2 Tahapan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan ketrampilan dalam berhitung. Menurut Depdiknas (2007:7-8), berhitung di Taman Kanak-kanak sebaiknya dilakukan melalui tiga tahapan diantaranya sebagai berikut:

a. Penguasaan Konsep

Pada tahap ini dimulai dengan mengenalkan pengertian tentang sesuatu hal menggunakan benda atau peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

b. Tahap Masa Transisi

Masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju ke lambang. Dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini dilakukan guru secara bertahap sesuai laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda

c. Tahap Lambang

Merupakan penguasaan terhadap berbagai konsep, misalnya misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep merah, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan pesergi untuk menggambarkan konsep bentuk.

Susanto (2011:100) mengemukakan 3 tahapan dalam berhitung, yaitu: (a) tahap konsep atau pengertian, (b) tahap transmisi atau peralihan, dan (c) tahap lambang. Pertama tahap konsep atau pengertian anak menghitung segala macam benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihat. Kedua, tahap transmisi atau peralihan merupakan masa peralihan dari kongkrit ke lambang. Ketiga, tahap lambang anak diberi kesempatan menulis sendiri yaitu berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat dipahami bahwa berhitung pada anak usia dini dimulai dari benda-benda nyata yang ada dilingkungan sekitarnya kemudian mulai dikenalkan bentuk lambang bilangannya, setelah itu penguasaan berbagai konsep dimana anak memahami lambang bilangan, anak dapat menghubungkan antara lambang bilangan dengan konsep bilangan itu sendiri, anak diberikan kesempatan untuk menuliskan sendiri lambang bilangan. Untuk meningkatkan penguasaan dalam konsep bilangan dapat dilakukan dengan

kegiatan penambahan dan pengurangan. Mengembangkan tahapan demi tahapan kemampuan berhitung pada anak usia TK dapat dilakukan dalam sebuah permainan.

2.2.3 Prinsip Berhitung Permulaan Anak Usia Dini

Prinsip-prinsip dalam berhitung untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dikenalkan melalui permainan berhitung, ada beberapa prinsip mendasar yang perlu dipahami dalam menerapkan permainan berhitung yaitu (Susanto, 2011:102): (a) dimulai dari menghitung benda, (b) berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit, (c) anak berpartisipasi aktif dan ada rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya, (d) suasana yang menyenangkan, (e) bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh, (f) anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya, (g) evaluasi dari mulai awal sampai akhir kegiatan.

Depdiknas (2007:2) juga mengemukakan prinsip-prinsip dalam permainan berhitung permulaan yaitu:

- a. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda di lingkungan sekitar.
- b. Permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesulitannya. Misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sulit.
- c. Dalam permainan berhitung anak diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dan diberi kesempatan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri.
- d. Permainan berhitung harus menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan kepada anak.
- e. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya menggunakan bahasa yang sederhana.
- f. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan.
- g. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir.

Yew (dalam Susanto, 2011:103) mengemukakan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya: (a) buat pelajaran yang mengasyikkan, (b) ajak anak terlibat secara langsung, (c) bangun keinginan dan

kepercayaan diri dalam menyelesaikan berhitung, (d) harga kesalahan anak dan jangan menghukumnya, (e) fokus pada apa yang anak capai.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam mengajarkan berhitung kepada anak hendaknya diberikan secara bertahap disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, dilakukan dalam sebuah permainan yang menyenangkan sehingga anak mau berpartisipasi dalam kegiatan tersebut, menggunakan media yang menarik serta bahasa yang sederhana.

2.2.4 Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung Pemulaan

Metode yang digunakan oleh guru merupakan kunci pokok keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode yang akan digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi, dan lambang dengan materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan.

Menurut Mudlofir & Rusydiyah (2016:105) metode merupakan cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem yang terdiri dari guru dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan sesuatu kegiatan sehingga proses belajar berjalan dengan baik dan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang telah dirumuskan guru.

Sujiono dkk. (dalam Martiana, 2014:40) mengemukakan metode merupakan cara menyampaikan ilmu yang tepat bagi anak usia TK, sehingga menghasilkan pemahaman bagi anak didik, dan merupakan bagian dari strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Selanjutnya Suyono & Hariyanto (2015:19) berpendapat bahwa metode merupakan seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode merupakan cara guru dalam menyampaikan ilmu yang sudah terencana untuk siswanya pada saat pembelajaran berlangsung dan merupakan strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan oleh guru.

Menurut Renew (dalam Susanto, 2011:103-104) metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dapat dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar.

Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal metode pembelajaran dapat dikombinasikan dengan metode lain disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak ketika diberi pembelajaran. Depdiknas (2007:13-14) mengemukakan metode yang dapat digunakan ketika pembelajaran berlangsung diantaranya: bercakap-cakap, bercerita, tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi dan eksperimen.

Mengingat bahwa metode merupakan kunci pokok dalam keberhasilan pembelajaran, dari paparan diatas dapat dipahami bahwa untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak tk dapat dilakukan dalam sebuah permainan yang dikombinasikan dengan metode lain yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak.

2.3 Bermain Pada Anak Usia Dini

Bermain mempunyai arti yang sangat penting bagi anak. Melalui kegiatan bermain anak belajar sesuatu hal. Pengalaman bermain yang menyenangkan membantu anak berkembang secara optimal. Pada subbab ini akan diuraikan tentang; (1) Pengertian Bermain; (2) Manfaat Bermain bagi Anak TK; (3) Karakteristik Bermain Anak TK. Berikut masing-masing penjelasannya.

2.3.1 Pengertian Bermain

Menurut Mayesty (dalam Sujiono, 2009:144) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Sedangkan Santrok (dalam Radillah & Khorida, 2013:146) mengemukakan bahwa bermain (permainan) adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.

Permainan dapat membuat anak bahagia sehingga anak merasa nyaman dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran.

Vygotsky (dalam Mutiah, 2010:103) mengemukakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosial. Menurut Solehuddin (dalam Masitoh dkk., 2011:9.3) mengemukakan bahwa pada intinya bermain dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat suka rela, spontan, memberikan pengaruh yang positif, dan menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang, tidak memaksa dan dapat menimbulkan rasa senang kepada yang melakukannya. Bagi anak bermain merupakan kehidupan anak. Bermain secara langsung mempunyai peran terhadap perkembangan seorang anak.

2.3.2 Manfaat Bermain Bagi anak TK

Bermain merupakan kebutuhan bagi seorang anak. Melalui bermain anak melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan temannya, membina sikap hidup positif, menambah perbendaharaan kata. Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Bermain dapat membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberikan kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir melalui sebuah pengalaman yang tentu memperkaya cara berpikir mereka (Muntolalu dkk., 2009:1.19). Menurut Masitoh dkk. (2011:9.4-9.5) bermain mempunyai banyak manfaat di berbagai aspek perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain anak dapat melatih kemampuan motoriknya berupa koordinasi otot lasar seperti melompat, merangkak. Bermain juga dapat mengembangkan kognitifnya dengan berlatih memecahkan masalah seperti mengukur isi, berat. Aspek bahasa, emosi, dan sosial juga dapat dikembangkan melalui bermain. Ketika anak sedang bermain anak akan mengucapkan kata, berbicara dengan teman sebaya, serta mengenal

berbagai macam perasaan seperti rasa percaya diri, simpati, membuat sebuah pertimbangan.

Cosby & Sawyer (dalam Sujiono, 2009:145) menyatakan bahwa permainan secara langsung mempengaruhi perkembangan anak dengan berbagai kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan kebebasan anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri dan berkeaktivitas.

Menurut Radillah & Khoirida (2013:149-150) bermain memiliki banyak manfaat diantaranya: (a) manfaat motorik yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif dari aktivitas bermain anak yang berhubungan dengan kondisi jasmaniah anak, (b) manfaat afeksi yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologi anak, misal insting, emosi, (c) manfaat kognitif yaitu manfaat aktivitas bermain untuk perkembangan kecerdasan anak yang meliputi kemampuan berimajinasi, pengetahuan, logika, (d) manfaat spiritual yaitu manfaat aktivitas bermain yang menjadi dasar pembentukan akhlak.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki manfaat untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak seperti motorik, bahasa, kognitif, sosial, emosi. Melalui kegiatan bermain anak belajar mengenal diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar. Pengalaman yang diperoleh dapat memperkaya cara berpikir anak dan membantu perkembangan intelektual anak.

2.3.3 Karakteristik Bermain Anak TK

Menurut Piaget (dalam Mutiah, 2010:138) permainan merupakan suatu media bagi anak untuk mengembangkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan anak dapat mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan yang diperlukan dengan cara santai dan menyenangkan. Mengingat bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting untuk perkembangan anak, Jeffree dkk. (dalam Sujiono, 2009:146) mengemukakan ada enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami, yaitu bermain

muncul dari dalam diri anak, bermain bebas dari sebuah aturan yang mengikat karena anak memiliki cara bermainnya sendiri, bermain merupakan aktivitas yang sesungguhnya karena dunia anak adalah bermain, bermain difokuskan pada proses dari pada hasil, dalam bermain anak harus aktif sebagai pemain tidak didominasi oleh orang dewasa, bermain harus melibatkan peran aktif anak.

Muntolalu dkk. (2009:2.4) mengemukakan beberapa karakteristik bermain anak usia dini yaitu: (a) bermain adalah sukarela anak tidak merasa dipaksa dalam kegiatan bermainnya, (b) bermain adalah pilihan anak, (c) bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, (d) bermain tidak harus menggambarkan yang sebenarnya, (e) bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Berdasarkan paparan diatas kegiatan bermain yang baik untuk anak adalah kegiatan bermain yang dapat membuat anak termotivasi untuk melakukan, membuat anak merasa senang, anak aktif dalam kegiatan bermain karena dengan begitu anak akan mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan baru.

2.4 Permainan Dadu

Bermain mempunyai peranan dalam perkembangan anak. Bagi kehidupan anak, bermain merupakan kegiatan yang mereka lakukan setiap hari. Permainan memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan yang lain. Permainan untuk anak bermacam-macam bentuknya, salah satunya adalah permainan dadu. Pada bab ini akan diuraikan tentang; (1) Pengertian Dadu; (2) Manfaat dan Cara Bermain Dadu; (3) Penerapan Permainan Dadu. Berikut masing-masing penjelasannya.

2.4.1 Pengertian Dadu

Menurut Sovia (2015:227) dadu merupakan sebuah objek kecil yang berbentuk kubus dan digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak. Dadu digunakan dalam permainan anak. Umumnya digunakan secara berpasangan. Secara tradisional pasangan angka dengan jumlah angka tujuh dibuat pada sisi yang berlawanan.

Depdiknas (2005:228) mengemukakan bahwa dadu adalah sebuah kubus berisi enam, pada ke enam sisinya diberi permata satu sampai enam yang diatur sedemikian rupa sehingga dua sisinya saling berhadapan selalu berjumlah tujuh dan digunakan dalam permainan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dadu merupakan sebuah kubus yang memiliki simbol acak ataupun angka dengan dua sisi yang berhadapan selalu berjumlah tujuh. Dadu biasanya digunakan dalam sebuah permainan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa dadu digunakan dalam sebuah permainan, memiliki bentuk kubus yang setiap sisinya terdapat simbol yang memiliki jumlah berbeda di setiap sisinya. Permainan dadu merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dapat digunakan sebagai pembelajaran di kelas untuk mengasah kemampuan anak terutama di bidang matematika.

2.4.2 Manfaat dan Cara bermain Dadu

Permainan dadu merupakan permainan yang mengasyikkan untuk anak. Dadu juga media yang efektif untuk mengajarkan berhitung untuk anak. Menurut Sovia (2015:228) dadu dapat bermanfaat sebagai media yang efektif untuk mengenalkan angka pada anak usia dini.

Tugiati (2014) mengemukakan permainan dengan bantuan dadu dapat digunakan untuk mengajarkan berhitung dengan mudah. Dengan permainan dadu ini anak dapat mencapai prestasi yang diharapkan meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Permainan dadu membuat anak senang sehingga pengetahuan maupaun ketrampilan yang akan diajarkan dapat dengan mudah dipahami oleh anak.

Dadu banyak digunakan dalam sebuah permainan pada anak. Dadu juga dapat digunakan dalam sebuah media pembelajaran. Permainan dadu merupakan permainan yang menyenangkan. Ada banyak cara untuk melakukan permainan dengan menggunakan dadu. Berikut cara-cara yang dapat dilakukan untuk anak terkait permainan dadu (Appiqquantum, dalam Sovia, 2015:228):

- a. Mengenalkan angka dasar 1 sampai 5. Orang tua dapat mengenalkan angka dasar tersebut dengan cara mengarahkan secara berulang-ulang angka dasar tersebut.
- b. Mengenalkan angka dasar lainnya misal, $5+n$. Cara yang dapat dilakukan adalah ambil dadu sebanyak 5 kemudian minta anak untuk menambahkan misal $5+1=6$. Kegiatan tersebut dilakukan berulang-ulang sampai anak lancar menghitung. Untuk meningkatkan kemampuannya dapat diajarkan dengan angka lain misalnya $4+4=8$.
- c. Mengajarkan hitungan sampai 20 dengan cara ambil sepuluh dadu, kemudian melatih anak untuk menghitung $10+n$. Contoh $10+1=11$ sampai dengan 20.
- d. Mengajarkan pengurangan dasar dengan cara melakukan pengurangan angka yang terdapat pada dadu. Contohnya minta anak untuk melempar dadu dua kali kemudian menyebutkan angka-angka yang muncul. Setelah itu minta anak untuk melakukan pengurangan dari angka tersebut.

Depdiknas (2007:24) mengemukakan cara bermain dadu yang dapat dilakukan yaitu dengan melempar 2 buah dadu dan dihitung jumlah titik pada setiap dadunya dan menjumlahkan maupaun mengurangkan. Cara bermain dadu tersebut biasanya disebut dengan permainan kubus bergambar atau dadu. Permainan kubus bergambar atau dadu digunakan untuk mengajarkan penambahan dan pengurangan serta membilang dengan benda.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan dadu merupakan permainan yang menyenangkan. Dadu memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan matematika pada anak khususnya pada kemampuan berhitung. Anak dapat mengenal konsep berhitung dan mengenal lambang bilangan melalui permainan tersebut. Selain itu permainan dadu dapat mengembangkan aspek lainnya seperti afektif dan psikomotor. Permainan dadu dapat dilakukan dengan berbagai cara yang menyenangkan. Pada penerapan permainan dadu yang akan diterapkan di TK mengadopsi cara bermain yang dikemukakan oleh depdiknas yang biasa disebut dengan permainan kubus bergambar atau dadu dengan menambah media lain yaitu gambar lambang bilangan untuk menambah pemahaman anak mengenai lambang bilangan dan bermainnya lebih bervariasi.

2.4.3 Langkah-langkah Permainan Dadu

Penerapan Permainan dadu merupakan salah satu permainan yang bagus diterapkan di TK untuk mengajarkan berhitung. Permainan dadu merupakan permainan tradisional sehingga anak TK sudah banyak yang mengenalnya. Banyak cara yang dapat dilakukan terkait dengan permainan dadu. Permainan dadu yang akan diterapkan di TK menggunakan 4 buah dadu dan mengkombinasikannya dengan media gambar lambang bilangan supaya hasil belajar anak lebih optimal. Berikut langkah-langkah permainan dadu:

1. Guru menyiapkan media yang digunakan untuk permainan dadu
2. Guru menunjukkan dadu dan gambar lambang bilangan
3. Guru dan anak melakukan tanya jawab mengenai dadu dan gambar lambang bilangan
4. Guru memberikan nomor urut kepada setiap siswa
5. Guru mengatur posisi anak sesuai nomor urut
6. Guru menjelaskan dan mencontohkan cara permainan dadu dengan melempar dadu kemudian menghitung titik-titik pada dadu dan menjumlahkannya.
7. Anak melakukan permainan dadu seperti yang dicontohkan guru. Permainan dimulai pada anak urutan pertama.
8. Anak memulai dengan melempar beberapa dadu yang diberikan oleh guru kemudian menghitung jumlah titik-titik yang ada pada tiap 2 buah dadu dan menjumlahkan maupaun mengurangkan.
9. Anak menunjukkan lambang bilangannya sesuai jumlah titik dadu yang sudah dihitung oleh anak pada media gambar lambang bilangan dengan cara menghitung mulai dari angka 1.
10. Anak mencari gambar lambang bilangan yang ditunjukkan dengan pasangannya yaitu berupa gambar yang jumlahnya sesuai lambang bilangannya tersebut, kemudian anak menunjukkan kepada guru jika benar anak baris lagi untuk melempar dadu lagi.
11. Anak diberikan kesempatan melempar 2 kali.

12. Guru memberikan sebuah hadiah jika anak mampu mencari gambar angka dan pasangannya tersebut, jika anak tidak mampu menemukannya anak diminta untuk membilang 1-20.
13. Jika anak mampu menunjukkan dengan benar maka anak telah mampu dalam pemahaman berhitung.

2.5 Implementasi Penerapan Permainan Dadu dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak.

Pelaksanaan permainan dadu dilakukan ketika pembelajaran berlangsung. Penerapan permainan dadu dalam pembelajaran dilaksanakan seperti pembelajaran biasanya yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup. Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan, sehingga cocok diterapkan pada anak usia dini. Permainan dadu menggunakan benda kongkrit yang dapat dilihat dan disentuh oleh anak. Pada permainan dadu ini melibatkan anak secara langsung, sehingga anak dapat belajar berhitung secara langsung. Penerapan permainan dadu dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B1.

Tabel 2.1 Implementasi Permainan Dadu

Langkah Pembelajaran	Aktifitas Guru	Aktifitas Anak
I. Kegiatan Pembukaan	a. Guru mengucapkan salam b. Guru menanyakan kabar c. Guru mengajak anak berdoa d. Guru melakukan tanya jawab tentang tema	a. Anak menjawab salam b. Anak menjawab pertanyaan guru c. Anak berdoa bersama d. Anak memperhatikan guru dan menjawab pertanyaan guru
II. Kegiatan Inti	a. Guru menjelaskan tentang tema dan kegiatan yang dilakukan b. Guru mengenalkan media untuk permainan dadu c. Guru menjelaskan tentang permainan dadu d. Guru mendemonstrasikan permainan dadu e. Guru mengajak anak untuk	a. Anak memperhatikan guru dan menjawab pertanyaan guru jika guru mengajukan pertanyaan b. Anak mengamati media permainan dadu c. Anak memperhatikan guru d. Anak melakukan permainan dadu e. Anak bermain dengan tertib

Langkah Pembelajaran	Aktifitas Guru	Aktifitas Anak
	bermain f. Guru mengatur jalannya permainan g. Guru mnjelaskan tugas pada lks	f. Anak memperhatikan guru dan bertanya jika tidak mengerti g. Anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
III. Kegiatan Penutup	a. Guru melakukan evaluasi kegiatan yang sudah dilakukan b. Mengajak anak berdoa sesudah belajar	a. Anak menjawab pertanyaan guru b. Anak berdoa sesudah belajar bersama-sama

2.6 Penelitian Yang Relevan

Berkaitan dengan penelitian ini terdapat beberapa penelitian yang relevan berhubungan dengan peningkatan kemampuan berhitung. Adapun penelitian yang relevan ini adalah sebagai berikut.

Rofi'ah (2015) menyimpulkan terdapat peningkatan kemampuan berhitung melalui media permainan dadu pada kelompok b di TK Islam Al-Falah Pesantren. Hal ini dibuktikan dengan presentase kemampuan berhitung anak sebelum dilakukan tindakan yaitu sebesar 81% atau sebanyak 21 anak dari 26 anak didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, setelah dilakukan tindakan siklus I sebanyak 65% sudah memenuhi kriteria ketuntasana dan 35% masih belum memenuhi kriteria ketuntasan. Kemudian dilanjutkan siklus II 63% sudah memenuhi kriteria ketuntasan dan 37% belum tuntas. Pada siklus III 89% sudah mencapa ketuntasan dan 11% belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak setelah diterapkannya media permainan dadu.

Nurmaini (2012) mengemukakan bahwa permainan dadu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan berhitung anak dari siklus I yaitu 70% namun masih belum memenuhi kriteria ketuntasan, kemudian dilanjutkan siklus II dan meningkat yaitu 90%.

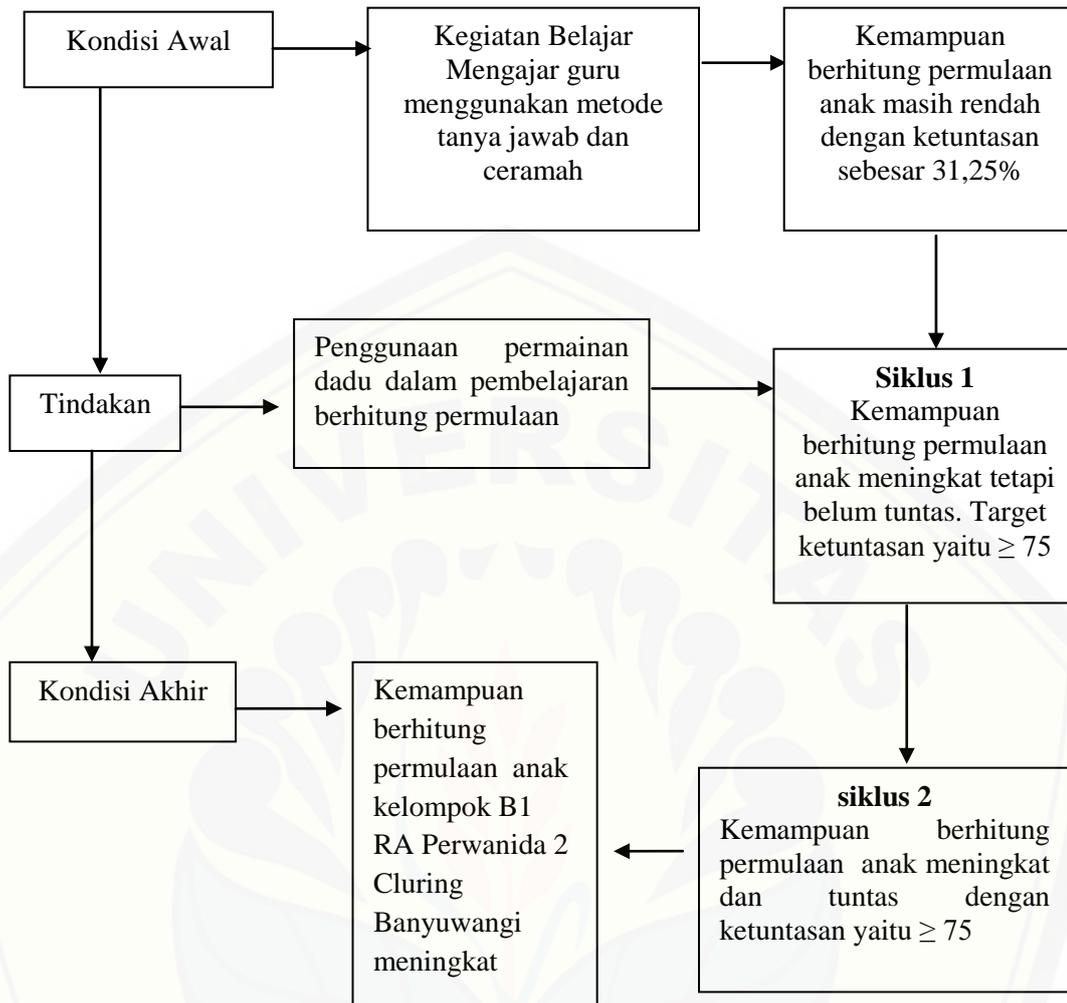
Penelitian lain juga menunjukkan bahwa dengan permainan dadu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

Hal ini dapat dilihat dari siklus I 33% meningkat namun masih belum memenuhi kriteria ketuntasan keberhasilan, kemudian dilanjutkan siklus II meningkat sebesar 61% dan siklus III naik menjadi 89% meningkat (Mukayah, 2015).

Berdasarkan hasil beberapa penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan dadu pada pembelajaran di kelas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya pada kemampuan berhitung.

2.7 Kerangka Berpikir

Anak didik di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi sebagian besar mengalami kesulitan dalam belajar berhitung. Kegiatan pembelajaran khususnya berhitung di kelas kurang menarik yaitu menggunakan gambar dan pemberian tugas. Untuk itu perlu diberikan rangsangan supaya anak-anak dapat meningkatkan kemampuan berhitungnya. Rangsangan yang dapat diberikan yaitu berupa permainan yang menggunakan media dadu dalam pembelajaran. Permainan dadu merupakan permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Permainan dadu yang diterapkan menggunakan 4 buah dadu. Permainan dadu jarang digunakan untuk pembelajaran di kelas. Permainan ini merupakan kegiatan yang menyenangkan sehingga sangat menarik diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Penelitian Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Dadu

2.8 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini yaitu jika guru menggunakan permainan dadu maka kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi tahun pelajaran 2016/2017 akan meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini diuraikan tentang; (1) Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian; (2) Definisi Operasional; (3) Jenis dan Rancangan Penelitian; (4) Prosedur Penelitian; (5) Data dan Sumber Data; (6) Teknik Pengumpulan Data; (7) Analisis Data. Berikut masing-masing penjelasannya.

3.1 Tempa, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi yang beralamatkan di Dusun Tanjungrejo RT/RW 02/01 Desa Sembulung Kecamatan Cluring Banyuwangi. Adapun alasan pemilihan tempat penelitian di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi adalah sebagai berikut:

- a. Terdapat permasalahan di RA Perwanida 2 Cluring yaitu rendahnya kemampuan berhitung pada anak kelompok B1.
- b. Ketersediaan RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi untuk dijadikan sebagai tempat penelitian.
- c. Belum pernah dilakukan penelitian sejenis ini di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi.
- d. Kurangnya media yang digunakan guru dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Subjek pada penelitian ini yaitu semua anak didik kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi. Jumlah anak didik kelompok B1 yaitu 16 anak didik yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 12 anak laki-laki.

3.2 Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan definisi yang menunjukkan ciri-ciri yang spesifik (indikator-indikator) yang lebih substantif dari suatu konsep. Dengan kata lain batasan yang dibuat berdasarkan ciri-ciri dari suatu konsep yang dikemukakan secara terurai sehingga lebih jelas (Ekawarna, 2013:183). Definisi operasional bertujuan untuk memberikan variabel-variabel yang akan diteliti.

3.2.1 Permainan dadu merupakan permainan dengan menggunakan dadu yang berbentuk kubus dengan simbol bulatan pada setiap sisinya dengan jumlah yang berbeda setiap sisinya dan gambar angka dimainkan dengan cara dilempar kemudian dihitung bulatan-bulatan dadu yang keluar dan ditunjukkan lambang bilangannya sesuai jumlah bulatan dadu yang keluar melalui gambar angka.

3.2.2 Kemampuan Berhitung Permulaan merupakan kemampuan anak kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi dalam membilang benda sampai 20, menunjukkan lambang bilangan 1-20, menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 20, dan memasang lambang bilangan dengan benda sampai 20.

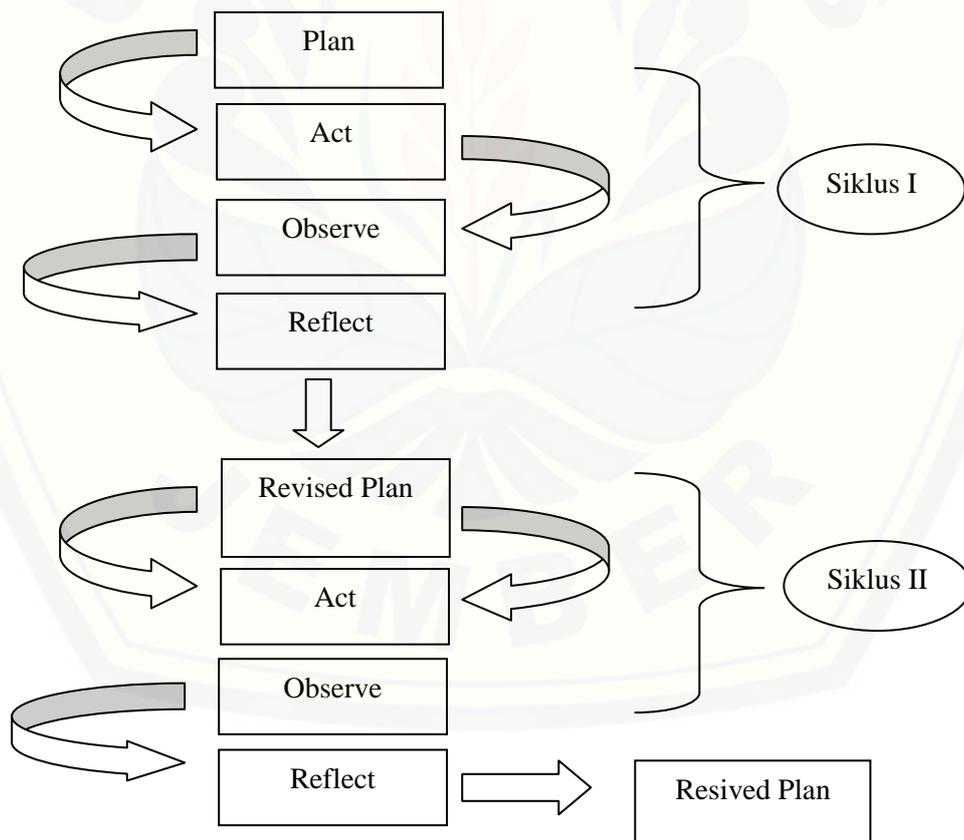
3.3 Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian yang akan digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dipilih karena bersifat memperbaiki permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Menurut Wardhani & Wihardit (2008:1.4) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya guna memperbaiki kinerjanya, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat. Karakteristik dalam penelitian ini adalah PTK dipicu oleh munculnya kesadaran pada guru bahwa praktik yang dilakukan di kelas selamam ini mempunyai permasalahan yang perlu diselesaikan, PTK mempersyaratkan guru mengumpulkan data dari praktiknya sendiri melalui refleksi diri, penelitian ini dilakukan didalam kelas sehingga fokus penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran, penelitian tindakan kelas memiliki tujuan untuk memperbaiki pembelajaran

Berdasarkan berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dilakukan karena adanya permasalahan yang dihadapi guru dalam proses belajar mengajar. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan untuk menanggulangi masalah yang ada pada kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring

Banyuwangi salah satunya yaitu masalah mengenai kemampuan berhitung anak yang masih rendah.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan dalam suatu siklus yang diawali dengan perencanaan sebelum melakukan penelitian kemudian dilanjutkan pelaksanaan tindakan dengan permainan dadu, melakukan pengamatan dan refleksi yang selanjutnya mungkin dilakukan dengan siklus berikutnya. Pada siklus I digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya yakni siklus II, apabila pada siklus I belum mencapai target yang diinginkan yaitu 70%. Penelitian pada siklus II merupakan hasil refleksi pada siklus I untuk perbaikan. Adapun gambar desain penelitian dengan model Kemmis dan Mc Taggart sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain PTK oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Ekawarna, 2013:20)

Model Kemmis & Taggart merupakan pengembangan dari desain Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Perencanaan merupakan suatu rencana dalam bentuk penyusunan perangkat pembelajaran berdasarkan dari hasil refleksi awal/pra siklus (Tampubolon, 2014:26). Perencanaan yang dibuat bertujuan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah suatu perilaku yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan yang ingin diselesaikan. Menurut Agung (2012:75) perencanaan tindakan meliputi pembuatan skenario pembelajaran atau langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, mempersiapkan sarana pembelajaran yang berupa media pembelajaran, lembar kerja dan sebagainya, mempersiapkan instrumen penelitian, dan melakukan simulasi pelaksanaan tindakan.

Menurut Ekawarna (2013:21) pelaksanaan tindakan berkaitan tentang apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan, atau perubahan yang dilaksanakan sesuai pada perencanaan. Pelaksanaan tindakan meliputi kegiatan proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang sudah direncanakan.

Observasi merupakan pengamatan pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas dan pengamatan terhadap perubahan perilaku siswa atas tindakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan instrumen pengumpulan data (Tampubolon, 2014:27). Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan untuk merekam proses belajar mengajar selama pembelajaran berlangsung dan mengumpulkan data terkait penelitian. Pada kegiatan observasi peneliti mengamati hasil atau dampak dari sebuah tindakan yang dilakukan terhadap siswa (Ekawarna, 2013:21).

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis semua informasi yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan. Informasi yang terkumpul diuraikan, dibandingkan dengan hasil yang sebelumnya, dikaitkan dengan teori tertentu atau hasil penelitian yang telah ada. Melalui proses refleksi dapat ditarik sebuah kesimpulan dan hasil dari refleksi dapat digunakan untuk menentukan langkah selanjutnya dalam upaya menghasilkan sebuah perbaikan (Agung, 2012:79). Kegiatan refleksi perlu dilakukan karena untuk mengetahui dampak atau akibat

dari sebuah tindakan yang dilakukan. Refleksi dilaksanakan setelah pelaksanaan tindakan dan observasi.

3.4 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan prosedur penelitian mengikuti alur siklus. Berikut masing-masing penjelasannya:

3.4.1 Pra Siklus

Pra siklus merupakan tahapan sebelum melakukan siklus untuk mengumpulkan informasi terkait dengan subjek penelitian. Pelaksanaan pra siklus meliputi:

- a. Meminta ijin kepada Kepala Sekolah RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi untuk melakukan penelitian pada sekolah tersebut.
- b. Melakukan wawancara kepada guru kelas kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi terkait kemampuan berhitung pada anak.
- c. Meminta daftar nama anak didik kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi.
- d. Melakukan observasi kemampuan berhitung pada anak kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi.
- e. Menentukan jadwal pelaksanaan penelitian.

3.4.2 Siklus I

Berdasarkan kegiatan dari pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi masih rendah. Untuk itu dilakukan penerapan siklus I yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan dadu. Langkah-langkah pada siklus I dilaksanakan berdasarkan tahapan berikut:

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 2) Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan untuk permainan dadu
- 3) Menyiapkan instrumen penilaian kemampuan berhitung pada anak

- 4) Menyiapkan lembar observasi guru dan pedoman wawancara terhadap guru.
- 5) Menyiapkan tenaga observer untuk membantu peneliti dalam mengamati kegiatan pembelajaran selama penelitian.
- 6) Simulasi pembelajaran yaitu melakukan latihan permainan dadu sebelum melakukan tindakan.

b. Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap tindakan merupakan kegiatan proses belajar dikelas. Adapun kegiatan pada tahap tindakan adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Awal
 - a) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
 - b) Guru menanyakan kabar kepada anak dan mengabsen seluruh anak didik.
 - c) Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum pembelajaran.
- 2) Kegiatan Inti
 - a) Guru dan anak melakukan tanya jawab mengenai tema hari ini dan kegiatan yang akan dilakukan yaitu berhitung dengan permainan dadu.
 - b) Guru menunjukkan media yang digunakan untuk permainan dadu yaitu dadu dan gambar lambang bilangan.
 - c) Guru dan anak melakukan tanya jawab mengenai permainan dadu.
 - d) Guru menjelaskan dan memberikan contoh cara melaksanakan permainan dadu tersebut.
 - e) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan permainan tersebut.
 - f) Setelah anak melakukan permainan guru memberikan lembar kerja siswa kepada anak untuk dikerjakan.
 - g) Guru menjelaskan perintah pada lembar kerja siswa yang sudah dibagikan.
 - h) Anak menyelesaikan tugas pada lembar kerja siswa yang diberikan guru.
- 3) Kegiatan penutup

- a) Guru melakukan evaluasi tentang pembelajaran hari ini.
- b) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

c. Observasi

Tahapan observasi dilaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pada tahap observasi yaitu pengamatan dan pencatatan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang sudah dibuat sebelumnya. Kegiatan observasi meliputi aktivitas guru dalam pembelajaran di kelas serta aktivitas anak didik terkait kemampuan berhitung pada anak.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan pengamatan dan penilaian dari proses pembelajaran. Refleksi dilaksanakan untuk mengkaji kemampuan berhitung pada anak serta kendala-kendala ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari refleksi akan digunakan untuk melakukan tindakan siklus yang selanjutnya apabila pada siklus sebelumnya belum mencapai target yang sudah ditetapkan.

3.4.3 Siklus II

Tahapan siklus II merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya yaitu siklus I. Pelaksanaan pada siklus II sama dengan pelaksanaan siklus I yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap ini yang dilakukan mengidentifikasi permasalahan yang muncul pada siklus I sesuai hasil refleksi, penyusunan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan dadu dan lembar observasi sesuai siklus I.

b. Tindakan

Pada tahap ini yang dilakukan adalah melaksanakan tindakan sesuai Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) yang sudah dibuat pada tahap perencanaan dengan menggunakan permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung. Pengamat dan guru kelas mengamati aktivitas guru dan anak serta menemukan kendala yang terjadi.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk menyimpulkan dari pengamatan yang telah dilaksanakan. Refleksi dijadikan acuan dasar untuk melaksanakan tindakan selanjutnya, apabila hasil yang diperoleh belum mencapai target secara optimal.

3.5 Data dan Sumber Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data yang diperoleh dalam bentuk deskripsi misalnya, hasil wawancara dengan guru sebelum dan sesudah menggunakan permainan dadu, hasil observasi aktivitas guru ketika pembelajaran berlangsung. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil perhitungan angka-angka misalnya, hasil tes unjuk kerja anak setelah penerapan permainan dadu pada pembelajaran berhitung .

Sumber data diperoleh dari guru kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi, seluruh anak kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi, dokumen dan arsip-arsip sekolah, serta referensi yang relevan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes.

3.6.1 Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek penelitian (Margono, 2000:158). Observasi dilaksanakan sebelum dan pada saat tindakan. Observasi ini dilaksanakan secara langsung ketika pembelajaran permainan dadu. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru maupun anak serta kendala-kendala yang muncul pada saat proses

pembelajaran permainan dadu berlangsung. Aktivitas anak yang diamati adalah kemampuan berhitung anak dan aktivitas yang dilakukan anak pada saat anak melakukan permainan dadu maupun tugas yang diberikan guru dalam pembelajaran menggunakan permainan dadu. Kemampuan berhitung anak berupa membilang dengan benda, menunjukkan lambang bilangan, menghitung penjumlahan dan pengurangan serta memasang lambang bilangan dan jumlah benda. Aktivitas guru yang diamati adalah cara mengajar guru ketika menerapkan permainan dadu dalam pembelajaran. Teknik observasi dipilih karena dapat mengamati secara langsung objek yang diteliti. Tujuan dari observasi adalah untuk memperoleh data terkait penelitian.

3.6.2 Wawancara

Wawancara merupakan angket lisan. Responden mengemukakan informasinya secara lisan dalam hubungan tatap muka sehingga responden tidak perlu menuliskan jawabannya. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang tidak menggunakan pedoman wawancara yang sistematis, panduan wawancarnya hanya berupa garis-garis besar permasalahan (Mashyud, 2014:223). Teknik wawancara dilakukan sebelum maupun sesudah penelitian. Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara yaitu media dan metode guru yang digunakan untuk pembelajaran berhitung pada anak didik, kendala-kendala yang dialami untuk meningkatkan kemampuan berhitung, tanggapan guru mengenai kemampuan berhitung anak setelah dilakukan penerapan permainan dadu. Teknik wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi yang valid guna melengkapi data penelitian.

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah penelitian (Margono, 2000:181). Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data yang diperlukan sebagai sumber informasi dalam penelitian. Data yang diperoleh dari

dokumentasi dijadikan sebagai bukti nyata dalam penelitian. Data yang diperoleh dari dokumentasi meliputi proses kegiatan pembelajaran, daftar nama anak, nama guru, profil sekolah, rencana kegiatan harian (RKH), dan lembar penilaian anak.

3.6.4 Tes

Tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan berhitung pada anak yaitu tes unjuk kerja. Tes unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati aktivitas anak didik dalam melakukan suatu tugas (Muniningrum & Budiman, 2016:48). Unjuk kerja dipilih karena dapat menilai langsung kemampuan berhitung peserta didik yang sebenarnya. Unjuk kerja digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung anak didik ketika anak melakukan permainan dadu dan mengerjakan lembar kerja siswa. Kemampuan berhitung yang dinilai dalam unjuk kerja tersebut meliputi membilang dengan benda, menunjukkan lambang bilangan, memasangkan lambang bilangan dengan jumlah benda, dan menghitung penjumlahan serta pengurangan.

3.7 Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara dan observasi. Data –data tersebut dianalisis dalam bentuk deskripsi kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil unjuk kerja anak yang berupa pengolahan skor. Hasil dari data kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan dan kemampuan anak dalam berhitung. Pengolahan skor kemampuan berhitung permulaan dapat dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- 1) Analisa data individu/anak

Rumus:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Ket:

P_i : Prestasi Individu

S_{rt} : Skor riil Individu

S_i : Skor ideal yang dapat dicapai individu

100%: Konstanta

(Sumber: Masyhud, 2014:284)

2) Analisis data klasikal/kelas

Rumus

$$Pk = \frac{\sum s_{rtk}}{\sum s_{ik}} \times 100$$

Ket:

P_k : Prestasi Keseluruhan

S_{rtk} : skor riil tercapai kelas

S_{ik} : skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa didalam kelas

100% : Konstanta

3) Analisis ketuntasan hasil belajar anak

Rumus

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Ket:

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

(Magsun, dkk., 1992)

Berikut ini kualifikasi penilaian kemampuan berhitung permulaan anak baik secara individual maupun klasikal:

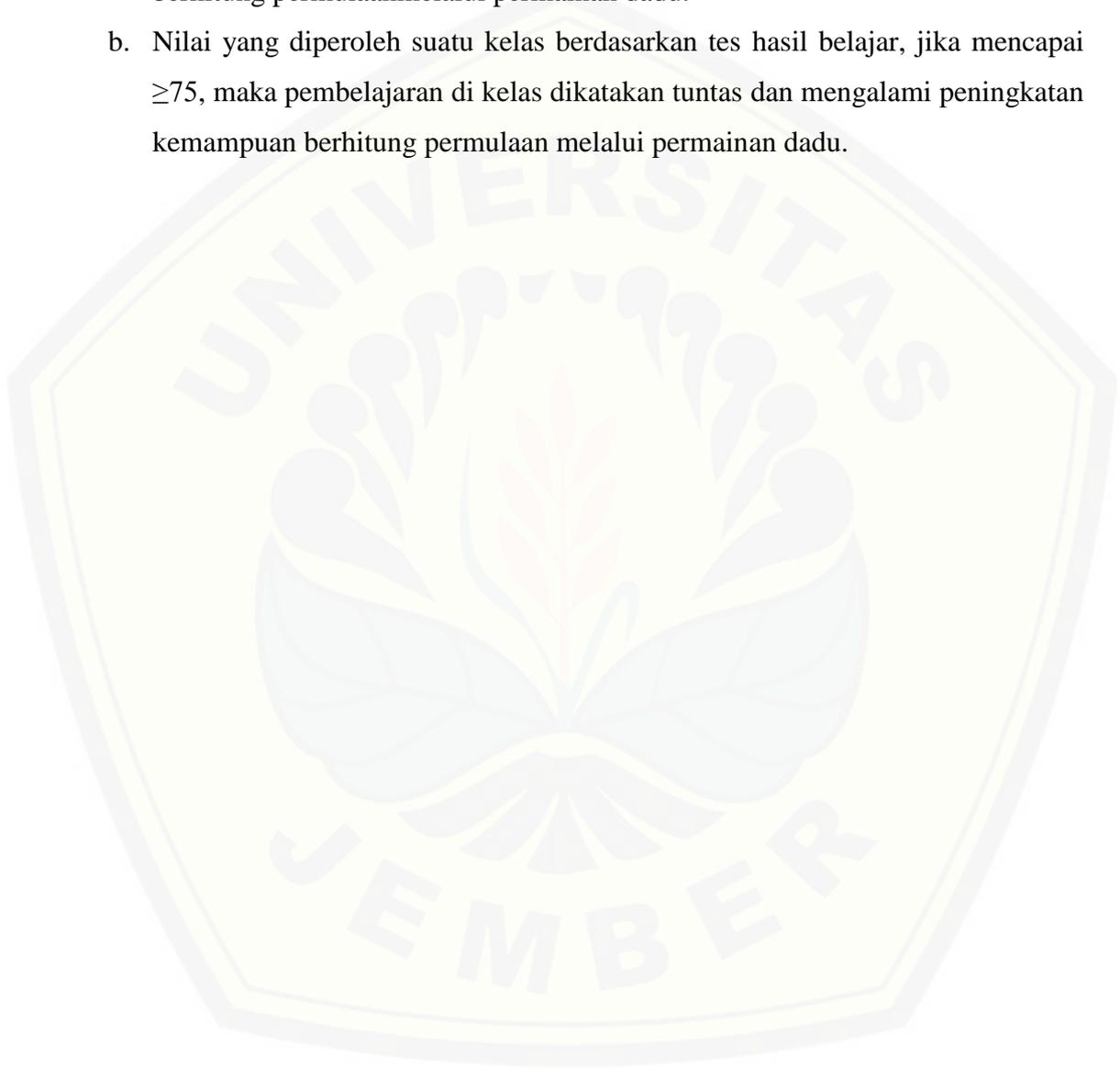
Tabel 3.1 Kualifikasi penilaian kemampuan berhitung permulaan anak

Kualifikasi	Nilai
Sangan Baik	80-100
Baik	70-79
Cukup	60-69
Kurang	40-59
Sangat Kurang	0-39

(Sumber: Masyhud, 2014:295)

Keberhasilan dari penelitian ini ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak yaitu:

- a. Nilai yang diperoleh anak berdasarkan tes hasil belajar, jika mencapai nilai ≥ 75 , maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan dadu.
- b. Nilai yang diperoleh suatu kelas berdasarkan tes hasil belajar, jika mencapai ≥ 75 , maka pembelajaran di kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan dadu.



BAB 5. PENUTUP

Bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran hasil penelitian. Berikut masing-masing penjelasannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 5.1.1 Penerapan permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B1 di RA Perwandia 2 Cluring Banyuwangi tahun pelajaran 2016/2017 dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I anak melakukan permainan secara bersama-sama dengan berbaris melakukan permainan dadu secara bergantian. Permainan dadu dilakukan dengan cara anak menghitung jumlah titi-titik yang ada pada dadu yang sudah dilempar, menunjukkan lambang bilangannya, kemudian mencari gambar lambang bilangan tersebut pada sebuah kotak dan pasangannya. Hasil refleksi siklus I terdapat kendala pada media permainan dadu dan arena bermain yang kurang luas karena dilakukan didalam kelas serta cara guru menjelaskan tugas pada lembar kerja kurang maksimal dan lembar kerja menghitung penjumlahan dan pengurangan terlalu sulit bagi anak. Pada siklus II penerapan permainan dadu sama seperti siklus pertama, namun pada siklus II permainannya di bagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama bermain terlebih dahulu dan kelompok kedua mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Cara guru menjelaskan dan lembar kerja anak juga diperbaiki dengan tujuan agar hasil belajar anak dapat meningkat optimal.
- 5.1.2 Melalui permainan dadu kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi tahun pelajaran 2016/2017 dapat meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar 61,25 kemudian meningkat menjadi 70,3 dan meningkat lagi menjadi 81,23.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diberikan saran yang perlu disampaikan antara lain sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

- a. Guru kelas hendaknya menerapkan permainan dadu sebagai variasi dalam kegiatan pembelajaran berhitung di kelas.
- b. Guru kelas hendaknya menggunakan permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B1, karena dengan menggunakan permainan dadu berdasarkan hasil penelitian dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- c. Guru kelas hendaknya dapat mengembangkan permainan dadu tersebut menjadi permainan yang lebih bervariasi dan dapat mengembangkan aspek perkembangan anak yang lain.

5.2.2 Bagi Sekolah

- a. Kepala sekolah hendaknya menyarankan kepada guru untuk menerapkan permainan dadu dalam pembelajaran berhitung di kelas.
- b. Sekolah hendaknya menerapkan metode permainan dalam pembelajaran untuk anak didiknya.
- c. Sekolah hendaknya menyediakan media pembelajaran atau alat permainan edukatif bagi guru supaya kegiatan pembelajaran di kelas menyenangkan sehingga prestasi anak dapat meningkat optimal.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

- a. Penelitian ini dapat menjadi masukan untuk melakukan penelitian yang sejenis baik dalam mengembangkan aspek perkembangan yang lain melalui permainan dadu ataupun mengembangkan penggunaan media dadu untuk pembelajaran berhitung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Apriliani, N.W. 2013. Penerapan Model Number Head Together dengan Media Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan. *Skripsi*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi 3. Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Desmita. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan Kela*. Jakarta: GP Press Group.
- Kurniawati, R. (tanpa tahun). Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Permainan Ular Tangga pada Anak Kelompok B TK Yunior Surabaya. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Magsun, H, S, dan Lathief, M, A. 1992. Pengantat Statistik Pendidikan. Jember: Universitas Jember
- Margono, S. 2000. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Martiana, L. D. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Metode Bermain dengan Media Ular Tangga pada Anak. *Skripsi*. Semarang: IKIP Veteran Semarang.
- Masitoh, H. Djoehaeri, dan O. Setiasih. 2011. *Stategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Tebuka.
- Masyhud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Edisi 4. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Mukayah. 2015. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Dadu pada Anak Kelompok A TK AL-AZHAAR Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. *Skripsi*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.

- Mudlofir, A. dan E. F. Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Muntolalu, B.E.F. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muningrum, R. dan Budiman, R. 2016. *Modul Guru Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok Kompetensi H*. Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa (PPPPTK dan PLB).
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Edisi 1. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nurmaini. 2012. Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Dadu Anak di TK Darmawanita Persatuan Agam. *Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Purwanti, V. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Radillah, M. dan Khorida, L. M. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Rofi'ah, B. I. 2015. Mengembangkan Kemampuan Berhitung melalui Media Permainan Dadu pada Anak Kelompok B TK Islam Al-Falah Pesantren. *Skripsi*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sovia, E. 2015. *Buat Anak Anda Jago Eksakta (Rahasia Membuka Kecerdasan Eksakta Sejak Dini)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Uisa Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Suparno, P. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Supartini, E. dan D, Wati. 2016. *Modul Guru Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok Kompetensi A*. Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa (PPPPTK dan PLB).
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.

- Suyono dan Hariyanto. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tambubolon, S. M. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta Prenada Media Grup.
- Tugiati, L. 2014. *Bermain Dadu Meningkatkan Prestasi Berhitung*. <http://www.malang-post.com/pendidikan/bermain-dadu-meningkatkan-prestasi-berhitung>. [Diakses pada tanggal 15 Desember 2015].
- Ulfa, L. 2015. Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Pada Anak Kelompok B1 Citra Puri School Kabupaten Tulungagung. *Skripsi*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Wardhani, i., dan K. Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi 1. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yaumi, M. 2014. *Pendidikan Karakter (Landasan, Pilar, dan Implementasi)*. Jakarta: Prenadamedia Group.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variable	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Permainan Dadu pada anak kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016/2017	<p>1. Bagaimanakah penerapan permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016/2017?</p> <p>2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan dadu pada anak kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi Tahun Pelajaran</p>	<p>1. Permainan Dadu</p> <p>2. Kemampuan berhitung permulaan</p>	<p>1. Permainan Dadu</p> <p>a. Keterlibatan anak dalam permainan</p> <p>b. Permainan yang menyenangkan</p> <p>c. Warna dadu yang menarik</p> <p>2. Kemampuan berhitung permulaan</p> <p>a. Membilang (menenal konsep bilangan) dengan benda 1-20</p> <p>b. Menunjukkan lambang bilangan 1-20</p> <p>c. Menyebutkan</p>	<p>3. Subjek penelitian : seluruh anak kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring</p> <p>4. Informan: Guru Kelas B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi</p> <p>5. Dokumen</p> <p>6. Literatur/kepuustakaan yang relevan</p>	<p>1. Penentuan daerah penelitian : RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi</p> <p>2. Jenis penelitian : Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</p> <p>3. Metode Pengumpulan data:</p> <p>a. Observasi</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Dokumentasi</p> <p>d. Tes</p> <p>4. Analisis data:</p> <p>a. Data kualitatif</p> <p>b. Data kuantitatif</p> <p>- Analisis data prestasi individu</p> <p>Rumus :</p> $pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$ <p>Keterangan:</p>	<p>Jika guru menggunakan permainan dadu maka kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi akan meningkat.</p>

Judul	Rumusan Masalah	Variable	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
	2016/2017?		hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda sampai 20 d. Memasangkan lambang bilangan dengan benda samapi 20		Pi = prestasi individu Sri = Skor riil individu Si = Skor ideal yang dapat dicapai individu 100%= Konstanta - Analisis data Prestasi kelas Rumus: $Pk = \frac{\sum srtk}{\sum stk} \times 100$ Keterangan: Pk = Prestasi kelas Stk = Skor riil tercapai kelas Sik = Skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas 100 %= konstanta (Sumber: Masyhud, 2014) - Analisis data ketuntasan hasil belajar anak	

Judul	Rumusan Masalah	Variable	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
					Rumus: $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$ Ket: <i>fr</i> : frekuensi relatif <i>f</i> :frekuensi yang didapatkan <i>ft</i> : frekuensi total 100% : kostanta (Magsun, dkk., 1992)	

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Wawancara**

Tabel B.1.1 Pedoman wawancara (sebelum penelitian)

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran berhitung di kelas	Guru kelompok B1
2	Media apa yang biasa ibu gunakan dalam pembelajaran berhitung di kelas?	Guru kelompok B1
3	Kemampuan berhitung anak kelompok B1	Guru kelompok B1
4	Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran berhitung di kelas	Guru kelompok B1

Tabel B.1.1 Pedoman wawancara (setelah penelitian)

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Pendapat guru setelah diterapkannya permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak	Guru Kelompok B1
2	Kemampuan berhitung anak setelah menggunakan permainan dadu	Guru Kelompok B1
3	Bagaimana pendapat ibu mengenai aktivitas anak ketika pembelajaran menggunakan permainan dadu?	Guru Kelompok B1
4	Apa saran ibu untuk kegiatan permainan dadu ini?	Guru Kelompok B1

B.2 Pedoman Observasi

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Sebelum pelaksanaan penelitian	Guru kelompok B1
a.	Proses pembelajaran kelompok B1 sebelum tindakan	Guru dan anak kelompok B1
2.	Sesudah pelaksanaan penelitian	
a.	Kemampuan berhitung anak kelompok B1	Hasil tese unjuk kerja anak kelompok B1
b.	Kegiatan guru selama proses pembelajaran dengan menerapkan permainan dadu	Guru kelompok B1
c.	Kegiatan anak selama proses pembelajaran permainan dadu	Anak kelompok B1

B.3 Pedoman Tes

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Nilai tes unjuk kerja anak kelompok B1 selama proses pembelajaran menggunakan permainan dadu	anak kelompok B1

B.4 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
----	--------------------------	-------------

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Daftar nama kelompok B1 RA Perwanida 1 Cluring Banyuwangi	Dokumen
	Daftar nama guru RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi	Dokumen
	Profil Sekolah RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi	Dokumen
	Foto kegiatan selama proses pembelajaran berhitung menggunakan permainan dadu	Dokumen
	Perangkat Pembelajaran RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi	Dokumen



LAMPIRAN C. PEDOMAN WAWANCARA**C.1 Pedoman Wawancara Sebelum Penelitian**

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran di kelas sebelum melakukan penelitian, metode dan media yang digunakan oleh guru, kemampuan berhitung anak, dan kendala yang dihadapi.

Bentuk : Wawancara bebas

Nama Guru : Siti Komariah, S. Pd

Tanggal : 2 September 2016

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Metode apa yang biasa ibu gunakan dalam pembelajaran berhitung di kelas?	
2	Media apa yang biasa ibu gunakan dalam pembelajaran berhitung di kelas?	
3	Bagaimanakah kemampuan berhitung anak kelompok B1	
4	Apa kendala yang ibu hadapai dalam pembelajaran berhitung?	

Banyuwangi, 3 September 2016

Guru Kelompok B

Pewawancara

Siti Komariyah, S. Pd

Febrinda Bekti Utami

C.2 Pedoman Wawancara Setelah Penelitian

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran dikelas setelah menggunakan permainan dadu, dan kemampuan berhitung anak.

Bentuk : Wawancara bebas

Nama Guru :

Tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat ibu mengenai pembelajaran berhitung menggunakan permainan dadu?	
2	Bagaimana kemampuan berhitung anak setelah diterapkan permainan dadu?	
3	Bagaimana pendapat ibu mengenai aktivitas anak ketika pembelajaran menggunakan permainan dadu?	
4	Apa saran ibu untuk kegiatan permainan dadu ini?	

Guru Kelompok B

Siti Komariyah, S. Pd

Banyuwangi,2017

Pewawancara

Febrinda Bekti Utami

LAMPIRAN D. HASIL WAWANCARA**D.1 Hasil Wawancara Sebelum Penelitian**

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran di kelas sebelum melakukan penelitian, metode dan media yang digunakan oleh guru, kemampuan berhitung anak, dan kendala yang dihadapi.

Bentuk : Wawancara bebas

Nama Guru : Siti Komariah, S. Pd

Tanggal : 3 September 2016

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Metode apa yang biasa ibu gunakan dalam pembelajaran berhitung di kelas?	Untuk pembelajaran berhitung dikelas saya biasanya melakukan tanya jawab kepada anak dan penugasan.
2	Media apa yang biasa ibu gunakan dalam pembelajaran berhitung di kelas?	Saya biasanya menggunakan gambar dan benda-benda yang ada disekitar kelas.
2	Bagaimanakah kemampuan berhitung anak kelompok B1	Anak-anak masih belum sepenuhnya mampu berhitung dengan benar, sebagian besar anak masih harus dibantu dalam berhitung.
3	Apa kendala yang ibu hadapi dalam pembelajaran berhitung?	Anak kurang konsentrasi ketika belajar berhitung, masih banyak anak yang bermain sendiri.

Banyuwangi, 3 September 2016

Guru Kelompok B

Pewawancara

Siti Komariyah, S. Pd

Febrinda Bekti Utami

D.2 Hasil Wawancara Setelah Tindakan Siklus I

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran dikelas setelah menggunakan permainan dadu, dan kemampuan berhitung anak.

Bentuk : Wawancara bebas

Nama Guru : Siti Komariah, S. Pd

Tanggal : 13 Maret 2017

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat ibu mengenai pembelajaran berhitung menggunakan permainan dadu?	Menurut saya permainan dadunya bagus, media yang digunakan juga menarik berwarna warni sehingga anak tertarik untuk mengikuti permainan tersebut, permainan tersebut juga sangat efektif sekali untuk mengajarkan berhitung pada anak .
2	Bagaimana kemampuan berhitung anak setelah diterapkan permainan dadu?	Kemampuan berhitung anaknya sudah baik, media dadu yang digunakan merangsang anak untuk berhitung sehingga anak menjadi semangat untuk belajar.
3	Bagaimana pendapat ibu mengenai aktivitas anak ketika pembelajaran menggunakan permainan dadu?	Anak sangat antusias dalam mengikuti permainan senang mengikuti permainan tersebut tersebut.
4	Apa saran ibu untuk kegiatan permainan dadu ini?	Menurut saya media gambar alat transportasi yang digunakan untuk mencari pasangannya tersebut diberi angka dibelakang gambar sehingga anak tidak kesulitan dalam mencarinya, permainan dadunya juga bisa dibuat menjadi 2 kelompok supaya arena untuk bermain anak cukup, karena tadi terlihat anak berdesakan dalam berbaris . Permainan dadunya juga dapat dibuat lebih menarik lagi yang membuat anak bersemangat ketika bermain.

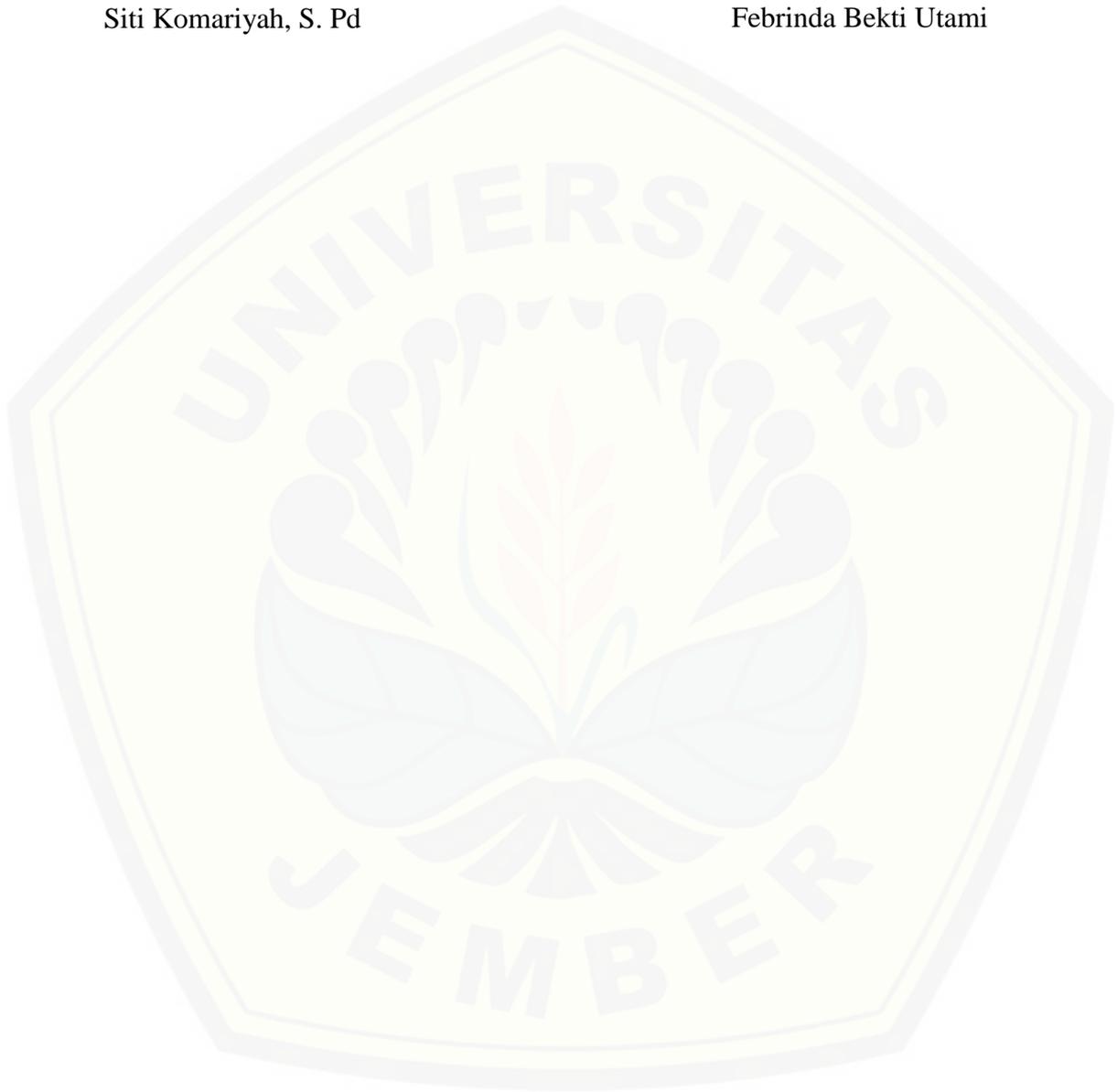
Guru Kelompok B

Banyuwangi, 13 Maret 2017

Pewawancara

Siti Komariyah, S. Pd

Febrinda Bekti Utami



D.3 Hasil Wawancara Setelah Tindakan Siklus 2

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran dikelas setelah menggunakan permainan dadu, dan kemampuan berhitung anak.

Bentuk : Wawancara bebas

Nama Guru : Siti Komariah, S. Pd

Tanggal : 20 Maret 2017

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat ibu mengenai pembelajaran berhitung menggunakan permainan dadu?	Permainannya sangat menarik, anak tambah bersemangat dan termotivasi untuk belajar berhitung dengan baik, karena timbul rasa ingin pintar
2	Bagaimana kemampuan berhitung anak setelah diterapkan permainan dadu?	Kemampuan berhitungnya sudah baik. Banyak anak yang sudah bisa berhitung dengan baik walaupun masih ada beberapa yang masih perlu bantuan guru.
3	Bagaimana pendapat ibu mengenai aktivitas anak ketika pembelajaran menggunakan permainan dadu?	Anak sangat aktif dan bersemangat untuk belajar berhitung dengan permainan dadu. Hadiah tambahan yang diberikan guru membuat anak semakin tertarik mengikuti permainan.
4	Apa saran ibu untuk kegiatan permainan dadu ini?	Mungkin kedepannya dapat membuat permainan dadu yang lebih menarik dan bervariasi lagi, area permainannya dapat di beri garis start dan finish, pemberian hadiahnya juga anak bisa mengambil sendiri ketika sudah bermain.

Banyuwangi, 20 Maret 2017

Guru Kelompok B

Pewawancara

Siti Komariyah, S. Pd

Febrinda Bekti Utami

LAMPIRAN E. PEDOMAN OBSERVASI**E.1 Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru di Kelas**

Nama Guru :

Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom (ya) apabila aspek yang dinilai muncul, dan berilah tanda (√) pada kolom (tidak) apabila aspek yang dinilai tidak muncul. Jika (ya) ≥ 70 pembelajaran sudah baik.

No	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1	Menyiapkan media pembelajaran		
Kegiatan Awal			
2	Mengucapkan salam		
3	Menanyakan kabar		
4	Mengajak anak berdoa bersama		
5	Bercaka-cakap mengenai tema hari ini		
Kegiatan inti			
6	Menjelaskan dan melakukan tanya jawab mengenai tema dan kegiatan yang akan dilakukan		
7	Menjelaskan dan mendemonstrasikan langkah-langkah permainan dadu		
8	Membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain dadu		
9	Menjelaskan tugas yang ada pada lembar kerja		
10	Mengamati dan membimbing anak yang kesulitan ketika mengerjakan tugas dari guru		
Kegiatan Penutup			
11	Melakukan evaluasi kegiatan hari ini		
12	Berdoa sesudah belajar		
13	Memberikan pesan dan penguatan kepada anak sebelum pulang kerumah		
Jumlah			

Perhitungan persentase keterlaksanaan pembelajaran guru:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

Fr : frekuensi relative

F : frekuensi yang didapatkan

Ft :frekuensi total

100% : konstanta

Banyuwangi,.....2017

Pengamat

.....



E.2 Pedoman Observasi Kegiatan Anak di Kelas

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom (ya) apabila aspek yang dinilai muncul, dan berilah tanda (√) pada kolom (tidak) apabila aspek yang dinilai tidak muncul. Jika (ya) ≥ 70 kegiatan anak sudah baik dan aktif.

No	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak
Kegiatan Awal			
1	Anak menjawab salam		
2	Anak berdoa sebelum kegiatan		
3	Anak memperhatikan guru		
4	anak melakukan percakapan tentang tema dengan guru		
Kegiatan inti			
5	Anak mendengarkan penjelasan mengenai tema yang disampaikan guru		
6	Anak menjawab pertanyaan yang diajukan guru		
7	Anak memperhatikan guru ketika mendemonstrasikan permainan dadu		
8	Anak melakukan permainan dadu		
9	Anak mendengarkan guru menjelaskan tugas pada lembar kerja		
10	Anak berani mengajukan pertanyaan jika tidak bisa mengerjakan tugas		
11	Anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		
Kegiatan Penutup			
12	Anak berpartisipasi dalam kegiatan evaluasi		
13	Berdoa sesudah belajar		
Jumlah			

Perhitungan persentase keterlaksanaan kegiatan anak:

$$fr = \frac{f}{f_t} \times 100\%$$

Keterangan:

Fr : frekuensi relative

F : frekuensi yang didapatkan

Ft :frekuensi total

100% : konstanta

Banyuwangi,.....2017

Pengamat

.....



LAMPIRAN F. HASIL OBSERVASI**F.1 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru di Kelas Siklus I**

Nama Guru : Febrinda Bekti Utami

Tanggal : 13 Maret 2017

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom (ya) apabila aspek yang dinilai muncul, dan berilah tanda (√) pada kolom (tidak) apabila aspek yang dinilai tidak muncul. Jika (ya) ≥ 70 pembelajaran sudah baik.

No	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan Awal			
2	Mengucapkan salam	√	
3	Menanyakan kabar	√	
4	Mengajak anak berdoa bersama	√	
5	Bercaka-cakap mengenai tema hari ini	√	
Kegiatan inti			
6	Menjelaskan dan melakukan tanya jawab mengenai tema dan kegiatan yang akan dilakukan	√	
7	Mendemonstrasikan langkah-langkah permainan dadu	√	
8	Membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain dadu	√	
9	Menjelaskan tugas yang ada pada lembar kerja anak	√	
10	Mengamati dan membimbing anak yang kesulitan ketika mengerjakan tugas dari guru	√	
Kegiatan Penutup			
11	Melakukan evaluasi kegiatan hari ini		√
12	Berdoa sesudah belajar	√	
13	Memberikan pesan dan penguatan kepada anak sebelum pulang kerumah	√	
Jumlah		12	1

Perhitungan persentase keterlaksanaan pembelajaran guru:

$$fr = \frac{f}{f_t} \times 100\%$$

$$\text{Nilai keterlaksanaan pembelajaran guru "Ya"} = \frac{12}{13} \times 100\% = 92,3$$

$$\text{"Tidak"} = \frac{1}{13} \times 100\% = 7,69$$

Berdasarkan hasil perhitungan presentase keterlaksanaan pembelajaran guru dikleas menunjukkan bahwa pembelajaran guru di kelas sudah baik.

Banyuwangi, 13 Maret 2017

Pengamat

Siti Komariah, S.Pd



F.2 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru di Kelas Siklus II

Nama Guru : Febrinda Bekti Utami

Tanggal : 20 Maret 2017

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom (ya) apabila aspek yang dinilai muncul, dan berilah tanda (√) pada kolom (tidak) apabila aspek yang dinilai tidak muncul. Jika (ya) ≥ 70 pembelajaran sudah baik.

No	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan Awal			
2	Mengucapkan salam	√	
3	Menanyakan kabar	√	
4	Mengajak anak berdoa bersama	√	
5	Bercaka-cakap mengenai tema hari ini	√	
Kegiatan inti			
6	Menjelaskan dan melakukan tanya jawab mengenai tema dan kegiatan yang akan dilakukan	√	
7	Mendemonstrasikan langkah-langkah permainan dadu	√	
8	Membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain dadu	√	
9	Menjelaskan tugas yang ada pada lembar kerja anak	√	
10	Mengamati dan membimbing anak yang kesulitan ketika mengerjakan tugas dari guru	√	
Kegiatan Penutup			
11	Melakukan evaluasi kegiatan hari ini	√	
12	Berdoa sesudah belajar	√	
13	Memberikan pesan dan penguatan kepada anak sebelum pulang kerumah	√	
Jumlah		13	

Perhitungan persentase keterlaksanaan pembelajaran guru:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

$$\text{Nilai keterlaksanaan pembelajaran guru "Ya"} = \frac{13}{13} \times 100\% = 100$$

$$\text{"Tidak"} = 0$$

Berdasarkan hasil perhitungan presentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran guru di kelas menunjukkan bahwa pembelajaran guru dikelas sudah baik dan meningkat dari sebelumnya.

Banyuwangi, 20 Maret 2017

Pengamat

Siti Komariah, S.Pd



F.3 Hasil Observasi Kegiatan Anak siklus I

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom (ya) apabila aspek yang dinilai muncul, dan berilah tanda (√) pada kolom (tidak) apabila aspek yang dinilai tidak muncul. Jika (ya) ≥ 70 kegiatan anak sudah baik dan aktif.

No	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak
Kegiatan Awal			
1	Anak menjawab salam	√	
2	Anak berdoa sebelum kegiatan	√	
3	Anak memperhatikan guru	√	
4	anak melakukan percakapan tentang tema dengan guru	√	
Kegiatan inti			
5	Anak mendengarkan penjelasan mengenai tema yang disampaikan guru	√	
6	Anak menjawab pertanyaan yang diajukan guru	√	
7	Anak memperhatikan guru ketika mendemonstrasikan permainan dadu	√	
8	Anak melakukan permainan dadu	√	
9	Anak mendengarkkan guru menjelaskan tugas pada lembar kerja		√
10	Anak berani mengajukan pertanyaan jika tidak bisa mengerjakan tugas	√	
11	Anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	√	
Kegiatan Penutup			
12	Anak berpartisipasi dalam kegiatan evaluasi		√
13	Berdoa sesudah belajar	√	
Jumlah		11	2

Perhitungan persentase keterlaksanaan kegiatan anak:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Nilai preestase keterlaksanaan kegiatan anak:

$$\text{"YA"} = \frac{11}{13} \times 100\% = 84,6\%$$

$$\text{"TIDAK"} = \frac{2}{13} \times 100\% = 15,38\%$$

Berdasarkan presentase keterlaksanaan kegiatan anak di kelas menunjukkan bahwa kegiatan anak di kelas sudah baik dan anak aktif dalam setiap kegiatan.

Banyuwangi, 13 Maret 2017

Pengamat

Siti Komariah, S.Pd



F.4 Hasil Observasi Kegiatan Anak siklus II

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom (ya) apabila aspek yang dinilai muncul, dan berilah tanda (√) pada kolom (tidak) apabila aspek yang dinilai tidak muncul. Jika (ya) ≥ 70 kegiatan anak sudah baik dan aktif.

No	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak
Kegiatan Awal			
1	Anak menjawab salam	√	
2	Anak berdoa sebelum kegiatan	√	
3	Anak memperhatikan guru	√	
4	anak melakukan percakapan tentang tema dengan guru	√	
Kegiatan inti			
5	Anak mendengarkan penjelasan mengenai tema yang disampaikan guru	√	
6	Anak menjawab pertanyaan yang diajukan guru	√	
7	Anak memperhatikan guru ketika mendemonstrasikan permainan dadu	√	
8	Anak melakukan permainan dadu	√	
9	Anak mendengarkkan guru menjelaskan tugas pada lembar kerja	√	
10	Anak berani mengajukan pertanyaan jika tidak bisa mengerjakan tugas	√	
11	Anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	√	
Kegiatan Penutup			
12	Anak berpartisipasi dalam kegiatan evaluasi	√	
13	Berdoa sesudah belajar	√	
Jumlah		13	

Perhitungan persentase keterlaksanaan kegiatan anak:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Nilai preestase keterlaksanaan kegiatan anak: “YA” = $\frac{13}{13} \times 100\% = 100\%$

$$\text{“TIDAK”} = 0$$

Berdasarkan presentase keterlaksanaan kegiatan anak di kelas menunjukkan bahwa kegiatan anak di kelas sudah baik dan anak aktif dalam setiap kegiatan serta ada peningkatan dari siklus sebelumnya.

Banyuwangi, 20 Maret 2017

Pengamat

Siti Komariah, S.Pd



LAMPIRAN G. PEDOMAN TES

G.1 Pedoman Tes Unjuk Kerja

1. membilang (mengenal) konsep bilangan dengan benda sampai 20
 - a) anak melempar beberapa dadu
 - b) anak menghitung jumlah titik-titik yang ada pada dadu dan menjumlahkannya
 - c) Guru menanyakan kepada anak berapa jumlah titik-titik yang ada pada dadu
2. Menunjukkan lambang bilangan 1-20
 - a) Guru meminta anak untuk menunjukkan lambang bilangan yang ada pada media sesuai jumlah titik dadu yang sudah dihitung oleh anak.
“Coba tunjukkan kepada bu guru yang mana lambang bilangannya?”
“lambang bilangan berapakah itu?”
 - b) Anak mencari gambar lambang bilangannya pada sebuah kotak
3. Memasangkan lambang bilangan dengan jumlah benda sampai 20
 - a) Anak mencari gambar-gambar alat transportasi yang jumlahnya sesuai lambang bilangannya pada sebuah kotak .
 - b) Guru menjelaskan perintah pada lembar kerja
 - c) Guru meminta anak untuk menempelkan gambar angka dan bilangannya (gambar alat transportasi) yang diperoleh saat permainan dadu pada lembar kerja.
4. Menghitung penjumlahan dan pengurangan
 - a) Guru menjelaskan perintah pada lembar kerja
 - b) Guru meminta anak untuk menghitung penjumlahan dan pengurangan pada lembar kerja.

Rumus:

a. Penilaian individu

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Ket:

Pi : Prestasi Individu

Srt : Skor riil Individu

Si : Skor ideal yang dapat dicapai individu

(Sumber: Masyhud, 2014:284)

Kualifikasi penilaian kemampuan berhitung permulaan anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat Baik	80-100
Baik	70-79
Cukup	60-69
Kurang	40-59
Sangat Kurang	0-39

(Sumber: Masyhud, 2014:295)

b. Penilaian anak secara klasikal

$$Pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Ket:

Pk : Prestasi Keseluruhan

Srtk : skor riil tercapai kelas

Sik : skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa didalam kelas

c. Penilaian ketuntasan hasil belajar anak

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

Fr : frekuensi relative

F : frekuensi yang didapatkan

Ft :frekuensi total

100% : konstanta

(sumber: Magsun, dkk.,1922)

Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung Permulaan Anak

Indikator	Skor	Keterangan
Membilang (mengenal konsep bilangan) dengan benda 1-20	4	Anak mampu membilang (mengenal konsep bilangan) dengan benda 1-20 tanpa bantuan dan benar
	3	Anak mampu membilang (mengenal konsep bilangan) dengan dengan benda 1-20 tetapi belum maksimal atau sedikit bantuan guru
	2	Anak mampu membilang (mengenal konsep bilangan) dengan benda 1-20 dengan bantuan
	1	Anak tidak mau membilang (mengenal konsep bilangan) dengan benda 1-20
Menunjukkan lambang bilangan 1-20	4	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20 tanpa bantuan dan benar
	3	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20 tetapi belum maksimal atau sedikit bantuan guru
	2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20 dengan bantuan guru
	1	Anak tidak mau menunjukkan lambang bilangan 1-20
Menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda sampai 20	4	Anak mampu melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan benda sampai 20 tanpa bantuan dan benar
	3	Anak mampu melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan benda sampai 20 tetapi belum maksimal atau sedikit bantuan guru
	2	Anak mampu melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan benda sampai 20 dengan bantuan
	1	Anak tidak mau melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan benda sampai 20
Memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 20	4	Anak mampu memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 20 tanpa bantuan dan benar
	3	Anak mampu memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 20 tetapi belum maksimal atau sedikit bantuan guru
	2	Anak mampu memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 20 dengan bantuan
	1	Anak tidak mau memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 20

I. HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN

I.1 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Siklus I

No	Nama	Indikator																Skor	Nilai	Kualifikasi					Keterangan	
		Membi lang (mengenal konsep bilangan) dengan benda 1-20				Menunjuk kan lambang bilangan 1- 20				Menyebut kan hasil penjumlah an dan pengurang an sampai 20				Memasang kan lambang bilangan dengan jumlah benda sampai 20						SK	K	C	B	SB	T	BT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1	Ahmad Muzaqi			√				√				√				√		12	75				√		√	
2	Alfian Faiz Ammar Muzaqqi				√			√				√				√		13	81,25					√	√	
3	Avia Luna Humairoh				√				√			√				√		14	87,5					√	√	
4	Marzuki Efendi			√				√				√				√		12	75				√		√	
5	Naura Tantri Pangestu			√					√	√						√		12	75				√		√	
6	Raka Nizryl			√			√			√						√		9	56,25			√				√
7	Rasta Feisky Valendra		√				√			√						√		9	56,25			√				√
8	Septian Nanda Utama			√			√			√						√		9	56,25			√				√
9	Trevin Hendrawan			√			√			√						√		11	68,75			√				√
10	Silviana Luvitasari				√			√		√						√		13	81,25					√	√	
11	Ma'un Al Hamid				√			√			√					√		14	87,5					√	√	
12	Khansa Shanhtira Irfanda			√				√		√						√		12	75				√		√	
13	Ardiansyah Rivano Wahyudi		√					√		√						√		9	56,25			√				√

No	Nama	Indikator																Skor	Nilai	Kualifikasi					Keterangan		
		Membi lang (mengenal konsep bilangan) dengan benda 1-20				Menunjuk kan lambang bilangan 1- 20				Menyebut kan hasil penjumlah an dan pengurang an sampai 20				Memasang kan lambang bilangan dengan jumlah benda sampai 20						SK	K	C	B	SB	T	BT	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4										
14	Irvan Sanjaya			√				√				√				√		10	62,5			√				√	
15	Rizky Ahmad Faeza			√			√					√				√		9	56,25			√				√	
16	Satria Bintang Pranaya				√				√			√					√	12	75				√		√		
Jumlah																		182	1124			7	5	4	9	7	
Rata-rata kelas																			70,3								

Keterangan:

- Perhitungan presentase berdasarkan kualifikasi kemampuan berhitung permulaan

Kualifikasi penilaian kemampuan berhitung permulaan anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat Baik	80-100
Baik	70-79
Cukup	60-69
Kurang	40-59
Sangat Kurang	0-39

Banyaknya anak dengan kualifikasi sangat baik (SB)	$= \frac{4}{16} \times 100\% = 25\%$
Banyaknya anak dengan kualifikasi baik (B)	$= \frac{5}{16} \times 100\% = 31,25\%$
Banyaknya anak dengan kualifikasi Cukup (C)	$= \frac{7}{16} \times 100\% = 43,75\%$
Banyaknya anak dengan kualifikasi Kurang (K)	$= \frac{0}{16} \times 100\% = 0$
Banyaknya anak dengan kualifikasi Sangat Kurang (SK)	$= \frac{0}{16} \times 100\% = 0$

2. Perhitungan nilai rata-rata kelas (Pk)

$$Pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Ket:

Pk : Prestasi Keseluruhan

Srtk : skor riil tercapai kelas

Sik : skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa didalam kelas

$$Pk = \frac{1125}{1600} \times 100 = 70,3$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata kelas prestasi secara klasikal atau prestasi kelas sebesar 70,3 dengan kualifikasi baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa prestasi anak mengalami peningkatan dari sebelumnya, namun hasil tersebut belum mencapai target keberhasilan yaitu sebesar ≥ 75 .

3. Perhitungan ketuntasan kemampuan berhitung permulaan anak

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

Fr : frekuensi relative

F : frekuensi yang didapatkan

Ft : frekuensi total

100% : konstanta

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 75 dan belum tuntas apabila nilai yang diperoleh < 75

$$\text{Anak tuntas} = \frac{9}{16} \times 100\% = 56,25\%$$

$$\text{Anak belum tuntas} = \frac{7}{16} \times 100\% = 43,75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B1 setelah dilakukan tindakan yaitu melalui permainan dadu mengalami peningkatan prestasi belajarnya. Dari 16 anak didik yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 4 perempuan 56,25% anak mendapatkan nilai tuntas atau sebanyak 9 anak didik, sedangkan anak yang belum tuntas sebesar 43,75% atau sebanyak 7 anak didik. Hasil tersebut jauh lebih baik dibandingkan sebelum dilakukan tindakan yaitu

sebesar 31,25% anak yang mendapatkan nilai tuntas atau sebanyak 5 anak didik. Prestasi kelas atau rata-rata kelas mengalami peningkatan yaitu sebesar 70,3. Hasil tersebut menunjukkan nilai rata-rata kelas berdasarkan kualifikasi sudah baik dibandingkan sebelum dilakukan tindakan yaitu sebesar 61,25. Namun hasil tersebut belum mencapai target keberhasilan, oleh karena itu tindakan perlu dilanjutkan yaitu pada siklus II.

Pengamat I

Pengamat II

Banyuwangi, 13 Maret 2017

Pengamat III

Isna Maulidia Arizulfa

Ihda Amelia Sofa

Putri Pertiwi

I.2 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Siklus II

No	Nama	Indikator																Skor	Nilai	Kualifikasi					Keterangan	
		Membi lang (mengenal konsep bilangan) dengan benda 1-20				Menunjuk kan lambang bilangan 1- 20				Menyebut kan hasil penjumlah an dan pengurang an sampai 20				Memasang kan lambang bilangan dengan jumlah jumlah benda sampai 20						SK	K	C	B	SB	T	BT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1	Ahmad Muzaqi			√					√			√				√		13	81,25					√	√	
2	Alfian Faiz Ammar Muzaqqi				√				√			√				√		14	87,5					√	√	
3	Avia Luna Humairoh				√				√				√				√	16	100					√	√	
4	Marzuki Efendi				√			√				√					√	14	87,5					√	√	
5	Naura Tantri Pangestu				√			√				√				√		13	81,25					√	√	
6	Raka Nizryl			√				√				√				√		12	75				√		√	
7	Rasta Feisky Valendra			√				√				√				√		11	68,75			√				√
8	Septian Nanda Utama			√				√				√				√		11	68,75			√				√
9	Trevin Hendrawan			√				√				√				√		12	75				√		√	
10	Silviana Luvitasari				√				√			√				√		14	87,5					√	√	
11	Ma'un Al Hamid				√				√			√					√	15	93,75					√	√	
12	Khansa Shanahtira Irfanda			√					√			√					√	14	87,5					√	√	
13	Ardiansyah Rivano Wahyudi			√				√				√				√		12	75				√		√	
14	Irvan Sanjaya			√				√				√				√		12	75				√		√	
15	Rizky Ahmad Faeza			√				√				√				√		11	68,5			√				√

No	Nama	Indikator																Skor	Nilai	Kualifikasi					Keterangan	
		Membi lang (mengenal konsep bilangan) dengan benda 1-20				Menunjuk kan lambang bilangan 1- 20				Menyebut kan hasil penjumlah an dan pengurang an sampai 20				Memasang kan lambang bilangan dengan jumlah benda sampai 20						SK	K	C	B	SB	T	BT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
16	Satria Bintang Pranaya				√				√		√						√	14	87,5					√	√	
Jumlah																			1299, 75			3	4	9	13	3
Rata-rata kelas																			81,23							

Keterangan:

- Perhitungan Presentase berdasarkan kualifikasi kemampuan berhitung permulaan

Kualifikasi penilaian kemampuan berhitung permulaan anak

Kualifikasi	Nilai
Sangan Baik	80-100
Baik	70-79
Cukup	60-69
Kurang	40-59
Sangat Kurang	0-39

Banyaknya anak dengan kualifikasi sangat baik (SB)	$= \frac{9}{16} \times 100\% = 56,25\%$
Banyaknya anak dengan kualifikasi anak baik (B)	$= \frac{4}{16} \times 100\% = 25\%$
Banyaknya anak dengan kualifikasi cukup (C)	$= \frac{3}{16} \times 100\% = 18,75\%$
Banyaknya anak dengan kualifikasi kurang (K)	$= 0$
Banyaknya anak dengan kualifikasi sangat kurang (SK)	$= 0$

2. Perhitungan nilai rata-rata kelas (Pk)

$$Pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Ket:

Pk : Prestasi Keseluruhan

Srtk : skor riil tercapai kelas

Sik : skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa didalam kelas

$$Pk = \frac{1299,75}{1600} \times 100 = 81,23$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata kelas diperoleh hasil sebesar 81,23. Hasil tersebut lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas sebelumnya yaitu pada siklus I, ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi kelas pada siklus II. Pada siklus II ini nilai rata-rata kelas sudah mencapai target keberhasilan yaitu ≥ 75 .

3. Perhitungan ketuntasan kemampuan berhitung permulaan

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

Fr : frekuensi relative

F : frekuensi yang didapatkan

Ft : frekuensi total

100% : konstanta

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 75 dan belum tuntas apabila nilai yang diperoleh < 75

$$\text{Anak tuntas} = \frac{13}{16} \times 100\% = 81,25\%$$

$$\text{Anak belum tuntas} = \frac{3}{16} \times 100\% = 18,75\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh hasil rata-rata kelas sebesar 81,23 yang termasuk dalam kualifikasi sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa prestasi kelompok B1 mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus sebelumnya yakni 70,3. Hasil ketuntasan belajar anak kelompok B1 juga menunjukkan peningkatan, dari 16 anak didik yang terdiri 12 anak laki-laki dan 4 anak perempuan anak yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 13 anak didik atau sebesar 81,25% anak tuntas dalam belajar berhitung, sedangkan anak yang belum tuntas sebanyak 3 anak didik atau sebesar 18,75%. Pada tindakan siklus II ini prestasi anak sudah mencapai target keberhasilan yaitu ≥ 75 , sehingga tindakan dilakukan sampai pada siklus II.

Pengamat I

Pengamat II

Banyuwangi, 20 Maret 2017

Pengamat III

Isna Maulidia Arizulfa

Ihda Amelia Sofa

Putri Pertiwi



LAMPIRAN J. DAFTAR NILAI PRA SIKLUS

Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi

No	Nama	Kriteria Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Ahmad Muzaqi		√			
2	Alfian Faiz Ammar Muzaqqi				√	
3	Avia Luna Humairoh					√
4	Marzuki Efendi			√		
5	Naura Tantri Pangestu			√		
6	Raka Nizryl			√		
7	Rasta Feisky Valendra		√			
8	Septian Nanda Utama		√			
9	Trevin Hendrawan			√		
10	Silviana Luvitasari				√	
11	Ma'un Al Hamid					√
12	Khansa Shanahira Irfanda			√		
13	Ardiansyah Rivano Wahyudi		√			
14	Irvan Sanjaya		√			
15	Rizky Ahmad Faeza		√			
16	Satria Bintang Pranaya				√	
Jumlah (frekuensi)			6	5	3	2
Persentase			37,5	31,2	18,7	12,2
				5	5	5

Keterangan:

Kriteria Penilaian:

SB : Sangat baik apabila anak dapat menghitung jumlah tanpa bantuan guru dan benar serta menunjukkan lambang bilangan dengan benar

B : Baik apabila anak mampu menghitung jumlah dan menunjukkan lambang bilangan dengan sedikit bantuan guru atau dapat belum maksimal

C : Cukup apabila anak mampu menghitung jumlah namun belum maksimal dan mampu menunjuk lambang bilangan dengan bantuan guru

K : Kurang apabila anak mulai mampu menghitung jumlah dan menunjukkan lambang bilangan dengan dibimbing oleh guru

SK : Sangat Kurang apabila anak tidak mau menghitung jumlah dan menunjukkan lambang bilangan.

a. Perhitungan persentase kemampuan berhitung berdasarkan kualifikasi

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

Fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

$$\text{Banyaknya anak dengan kualifikasi sangat baik} = \frac{2}{16} \times 100\% = 12,25\%$$

$$\text{Banyaknya anak dengan kualifikasi baik} = \frac{3}{16} \times 100\% = 18,75\%$$

$$\text{Banyaknya anak dengan kualifikasi cukup} = \frac{5}{16} \times 100\% = 31,25\%$$

$$\text{Banyaknya anak dengan kualifikasi kurang} = \frac{6}{16} \times 100\% = 37,5\%$$

$$\text{Banyaknya anak dengan kualifikasi sangat kurang} = 0$$

Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung Permulaan

Kualifikasi	Nilai
Sangat Baik	80-100
Baik	70-79
Cukup	60-69
Kurang	40-59
Sangat Kurang	0-39

Suatu kelas dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 75

Ketuntasan hasil belajar anak klasikal:

$$\text{Anak Tuntas} = \frac{5}{16} \times 100\% = 31,25\%$$

$$\text{Anak Belum tuntas} = \frac{11}{16} \times 100\% = 68,75\%$$

b. Perhitungan nilai rata-rata kelas

Jumlah skor pra siklus

No	Kualifikasi	Skor	Jumlah anak	Jumlah skor
1	Sangat baik	5	2	10
2	Baik	4	3	12
3	Cukup	3	5	15
4	Kurang	2	6	12
5	Sangat Kurang	1	0	0

No	Kualifikasi	Skor	Jumlah anak	Jumlah skor
	Jumlah		16	49

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{49}{5(16)} \times 100 = 61,25$$

Berdasarkan data tersebut maka dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi masih kurang. Dari 16 anak didik yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 12 anak laki-laki, 31,25% mendapat nilai tuntas atau sebanyak 5 anak sedangkan 68,75% mendapat nilai belum tuntas atau sebanyak 11 anak. Maka dari itu perlu dilakukan tindakan pada siklus I untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B1.

Banyuwangi, 3 September 2016

Guru Kelompok B1

Siti Komariyah, S.Pd

LAMPIRAN K. DOKUMENTASI**K.1 Daftar Nama Anak Kelompok B1**

Daftar Nama Anak Kelompok B1 RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi Tahun
Pelajaran 2016/2017

No	Nama Anak	Nama Panggilan	Jenis Kelamin	
			Laki-laki	Perempuan
1	Ahmad Muzaqi	Zaqi	√	
2	Alfian Faiz Ammar Muzaqqi	Faiz	√	
3	Avia Luna Humairoh	Luna		√
4	Marzuki Efendi	Zuki	√	
5	Naura Tantri Pangestu	Naura		√
6	Raka Nizryl	Raka	√	
7	Rasta Feisky Valendra	Valen	√	
8	Septian Nanda Utama	Nanda	√	
9	Trevin Hendrawan	Trevin	√	
10	Silviana Luvitasari	Silvi		√
11	Ma'un Al Hamid	Ma'un	√	
12	Khansa Shanahtira Irfanda	Khansa		√
13	Ardiansyah Rivano Wahyudi	Vano	√	
14	Irvan Sanjaya	Irvan	√	
15	Rizky Ahmad Faeza	Rizky	√	
16	Satria Bintang Pranaya	Bintang	√	
Jumlah			12	4

K.2 Daftar Nama Guru

Daftar Nama Guru dan Kepala Sekolah RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi
Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Nama Guru	L/P	Jabatan
1	Iim Qori'ah Kulsumawati, S.Pd	P	Kepala Sekolah dan Guru
2	Siti Komariyah, S.Pd	P	Guru dan Bendahara
3	Ahmad Fatoni, S.Pd.I	L	Guru
4	Kristanti Novia Sintia Bela	P	Sekretaris

K.3 Identitas Sekolah**PROFIL SEKOLAH**

- 1 Nama Lembaga : RA Perwanida 2 Cluring
- 2 Tanggal Pendirian Sekolah : 1 Juli 1996

- 3 Alamat Sekolah : Dsn. Tanjungrejo Rt 01/01
Des. Sembulung Kec. Cluring
Kab. Banyuwangi Tlp.
085745269598
- 4 Penanggung Jawab Kelembagaan
Nama Lengkap : M. Sho'im, A.M.a
Jabatan : Ketua Yayasan
- 5 Penanggung Jawab Pengelola atau
Kepala
Nama Lengkap : Iim Qori'ah Kulsumawati
Jabatan : Kepala Sekolah
- 6 Ijin Kelembagaan atau Yayasan
Dikeluarkan Oleh : Kementrian Agama
Nomor : Kd.13.10/PP.00.4/1940/1996
Tgl/bulan/tahun : 1 Juli 1996
- 7 Akreditasi : B
- 8 Kode Pos : 68480
- 9 Luas Tanah : 782 m²
- 10 Luas Bangunan : 108 m²
- 11 Yayasan yang mengelola sekolah
Nama Yayasan : Persatuan Wanita Kementrian
Agama (PERWANIKA)
Alamat : Jl. Adi Sucipto No 112. Telp
(0333) 421349

K.4 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Pra-siklus

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/minggu : 1/6

Tema : Keluarga

Sub tema : Anggota Keluarga

Hari/tanggal : Sabtu, 3 September 2016

Kompetensi Dasar	Muatan/Materi	Kegiatan	Metode	Alat dan bahan	Alat Penilaian
4.1 1.2	Doa-doa harian 4.1.2 Menyebutkan ciptaan allah 1.1.2	Kegiatan awal - Berdoa sebelum belajar - Bercakap cakap tentang anggota keluarga (ayah,ibu, kakak, adik)	Tanya jawab		observasi
1.2	Menyebutkan ciptaan allah 1.1.2				
4.12	Mampu menuliskan kata 4.12.3	Kegiatan inti - Menirukan tulisan ayah, ibu, adik, dan kakak - Melakukan penjumlahan dengan gambar	Ceramah Tanya jawab	- Buku tulis - pensil	penugasan
3.6	Menjumlah gambar 3.6.16				
		Istirahat			
3.15	Mewarnai bentuk gambar 3.15.3	Kegiatan inti - mewarnai gambar ayah	Ceramah	- LKS	Hasil karya
		Kegiatan penutup Berdoa sesudah belajar		-	

Mengetahui,
Kepala RA Perwanida 2 Cluring

Iim Qori'ah Kulsumawati, S.Pd

Banyuwangi, 3 September 2016

Guru kelompok B1

Siti Komariyah, S. Pd



K.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/minggu : 2/10

Tema : Transportasi

Sub tema : Transportasi darat

Hari/tanggal : Senin, 13 Maret 2017

Kompetensi Dasar	Muatan/Materi	Kegiatan	Metode	Alat dan bahan	Alat Penilaian
4.1	Membaca doa sehari-hari 4.1.2	Kegiatan Awal - Berdoa Bersama - Absensi - Bercakap cakap tentang alat transportasi	Tanya jawab		Observasi
3.7	Menyebutkan alat transportasi 3.7.1	Kegiatan inti - Guru menjelaskan dan melakukan tanya jawab tentang contoh alat transportasi darat - Melakukan permainan dadu • Guru dan anak melakukan tanya jawab mengenai permainan dadu. • Guru membariskan anak sesuai nomor urut yang sudah diberikan. • Guru menjelaskan dan	- Tanya jawab - Demonstrasi	- Dadu - Gambar - Lks	- Observasi - unjuk kerja
2.6	Menaati aturan permainan 2.6.1				
2.7	Membilang dengan benda sampai 20 3.6.13				
3.6	Menunjukkan lambang bilangan 1-20 3.6.14				
3.6	Memasangkan lambang bilangan dengan benda benda				

Kompetensi Dasar	Muatan/Materi	Kegiatan	Metode	Alat dan bahan	Alat Penilaian
	3.6.15	mencontohkan cara permainan dadu yaitu melempar beberapa dadu, menghitung titik-titiknya dan menjumlahkan maupun mengurangkan, kemudian menunjukkan lambang bilangannya, setelah itu mencari lambang bilangan tersebut dan pasangannya (gambar alat transportasi darat yang jumlahnya sama dengan lambang bilangannya) pada sebuah kotak. <ul style="list-style-type: none"> • Anak melakukan permainan dadu secara bergantian sesuai nomor urut. - Memasangkan gambar angka dengan bilangannya (gambar yang diperoleh saat bermain dadu) 			
2.5	Berani melakukan permainan dadu 2.5.3				
2.7	Sabar menunggu antrian bermain dadu 2.7.1				
		Istirahat			
3.6	- Menghitung penjumlahan dan pengurangan dengan benda 3.6.16	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"> - Menghitung penjumlahan pengurangan dengan benda 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Tanya jawab 	- Lks	- Unjuk kerja

Kompetensi Dasar	Muatan/Materi	Kegiatan	Metode	Alat dan bahan	Alat Penilaian
		Kegiatan penutup - Evaluasi pembelajaran - Berdoa sesudah belajar			

Guru Kelompok B1

Siti Komariyah, S.Pd

Banyuwangi, 13 Maret 2017

Mahasiswa Peneliti

Febrinda Bkti Utami
NIM. 130210205085

Kepala RA Perwanida 2 Cluring

Iim Qori'ah Kulsumawati, S.Pd

K.6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/minggu : 2/11
 Tema : Transportasi
 Sub tema : Transportasi laut
 Hari/tanggal : Senin, 20 Maret 2017

Kompetensi Dasar	Muatan/Materi	Kegiatan	Metode	Alat dan bahan	Alat Penilaian
4.1	Membaca doa sehari-hari 4.1.2	Kegiatan Awal - Berdoa Bersama - Absensi - Bercakap cakap tentang alat transportasi	Tanya jawab		Observasi
3.7	Menyebutkan alat transportasi 3.7.1	Kegiatan inti - Guru menjelaskan dan melakukan tanya jawab tentang contoh alat transportasi laut - Melakukan permainan dadu • Guru dan anak melakukan tanya jawab mengenai permainan dadu. • Guru membagi anak menjadi	- Tanya jawab - Demonstrasi	- Dadu - Gambar	- Observasi - unjuk kerja
2.6	Menaati aturan permainan 2.6.1				
2.7	Membilang dengan benda sampai 20 3.6.13				
3.6	Menunjukkan lambang bilangan 1-20 3.6.14				

Kompetensi Dasar	Muatan/Materi	Kegiatan	Metode	Alat dan bahan	Alat Penilaian
2.5	Berani melakukan permainan dadu 2.5.3	<p>2 kelompok yaitu kelompok kapal laut dan kapal layar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok kapal laut bermain dadu terlebih dahulu sedangkan kelompok kapal layar mengerjakan tugas yaitu mewarnai gambar alat transportasi laut . • Guru menjelaskan dan mencontohkan cara permainan dadu yaitu melempar beberapa dadu, menghitung jumlah titik-titiknya dan mengurangkannya, kemudian menunjukkan lambang bilangannya, setelah itu mencari lambang bilangan tersebut dan pasangannya (gambar alat transportasi laut yang jumlahnya sama dengan lambang bilangannya) pada sebuah kotak. • Anak melakukan permainan dadu 			
2.7	Sabar menunggu antrian bermain dadu 2.7.1				
4.15	Mewarnai gambar kapal lau dan kapal layar 4.15.1				

Kompetensi Dasar	Muatan/Materi	Kegiatan	Metode	Alat dan bahan	Alat Penilaian
		Istirahat			
3.6	Memasangkan lambang bilangan dengan benda benda 3.6.15	Kegiatan inti - Memasangkan gambar angka dengan bilangannya (gambar yang diperoleh saat bermain dadu) - Menghitung penjumlahan pengurangan dengan benda	- Ceramah - Tanya jawab	- Lks	- Unjuk kerja
3.6	Menghitung penjumlahan dan pengurangan dengan benda 3.6.16				
		Kegiatan penutup - Evaluasi pembelajaran - Berdoa sesudah belajar			

Guru Kelompok B1

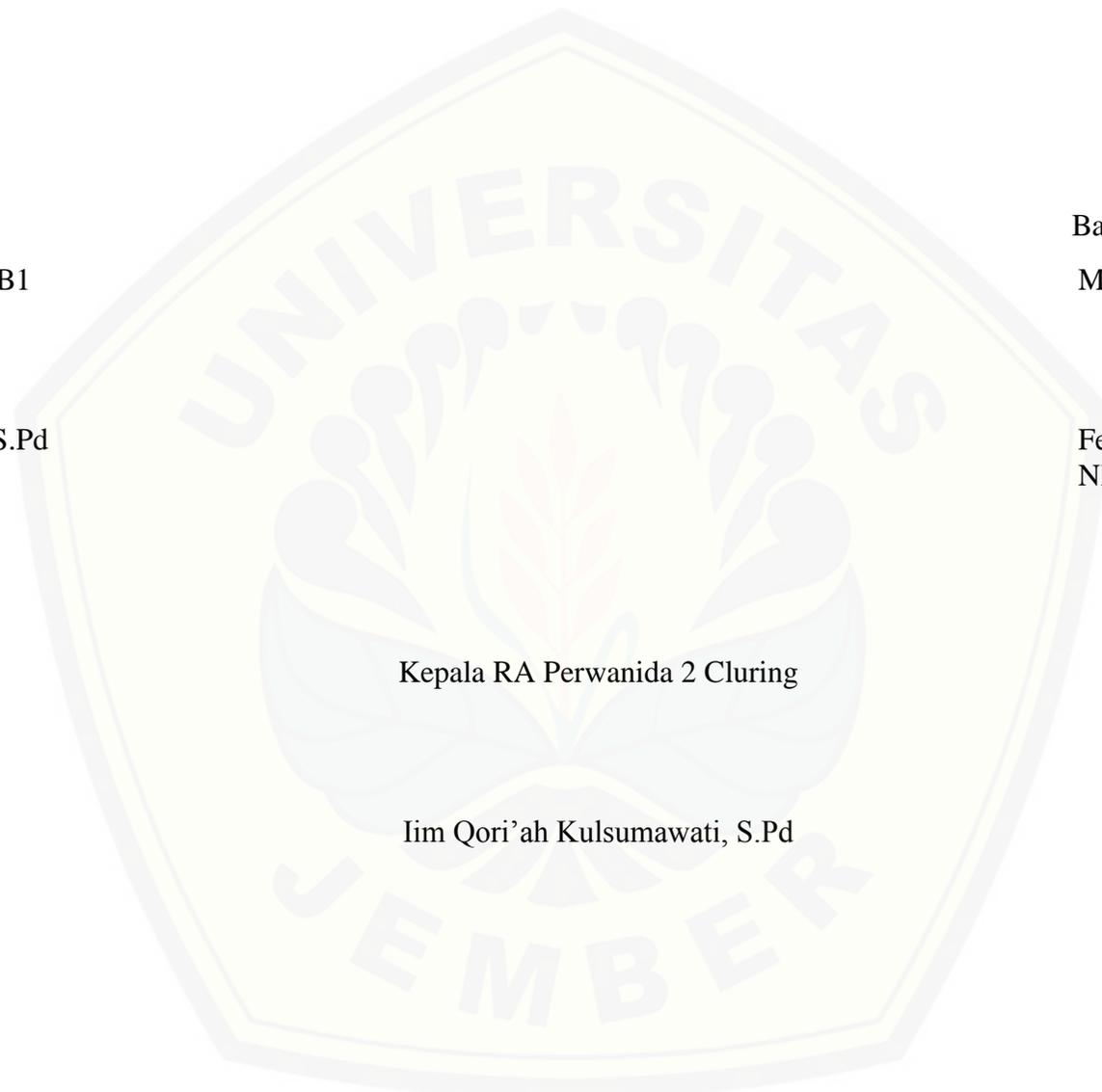
Siti Komariah, S.Pd

Banyuwangi, 20 Maret 2017
Mahasiswa Peneliti

Febrinda Bekti Utami
NIM. 130210205085

Kepala RA Perwanida 2 Cluring

Iim Qori'ah Kulsumawati, S.Pd



K.7 Media Permainan Dadu



Gambar K.1 Dadu dan gambar lambang bilangan

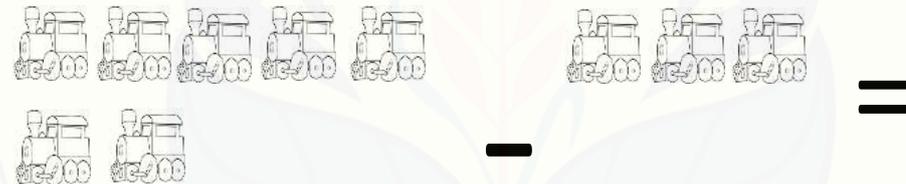
K.8 Lembar Kerja Siswa Siklus I

Nama :

Hitunglah penjumlahan pada gambar di bawah ini!



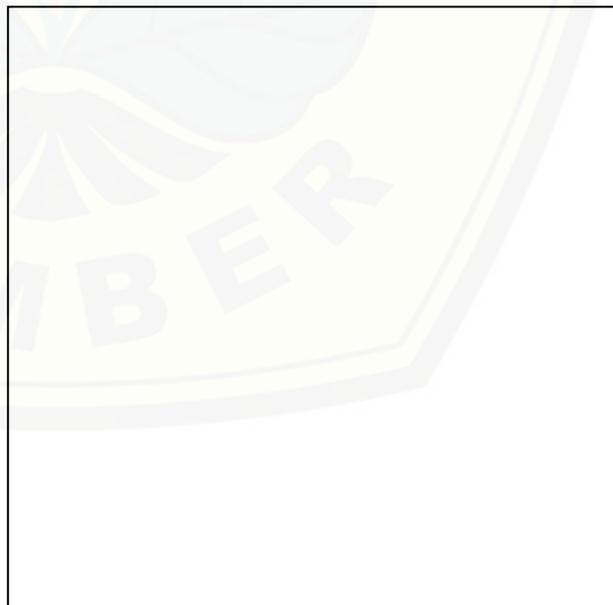
Hitunglah Pengurangan pada gambar di bawah ini!



NILAI

Nama :

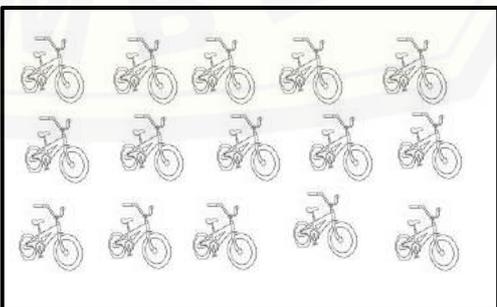
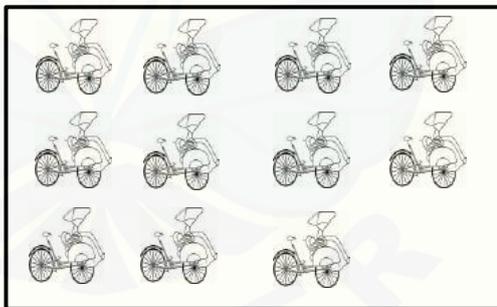
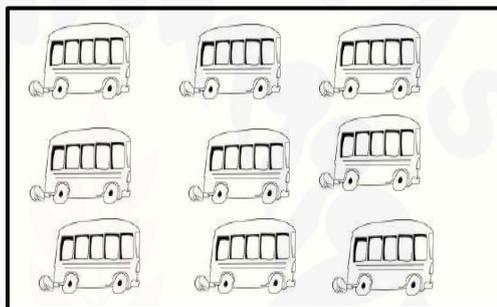
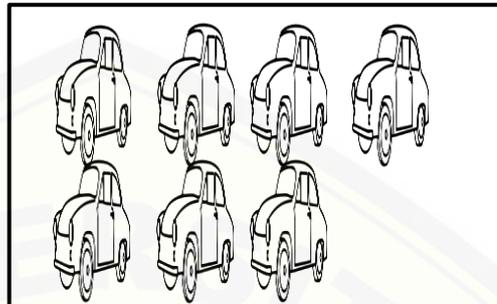
Tempelkan gambar alat transportasi pada kolom sebelah kanan!
Tempelkan gambar lambang bilangan pada kolom sebelah kiri
sesuai jumlah bendanya!





NILAI

Media gambar lambang bilangan dan gambar alat transportasi yang digunakan untuk mencari lambang bilangan dan pasangannya ketika permainan dadu serta kegiatan memasang lambang bilangan sesuai jumlah bendanya pada lembar kerja siklus I dengan cara di tempel



K.9 Lembar Kerja Siswa Siklus II

Nama :

Hitunglah penjumlahan pada gambar di bawah ini!





















Hitunglah Pengurangan pada gambar



















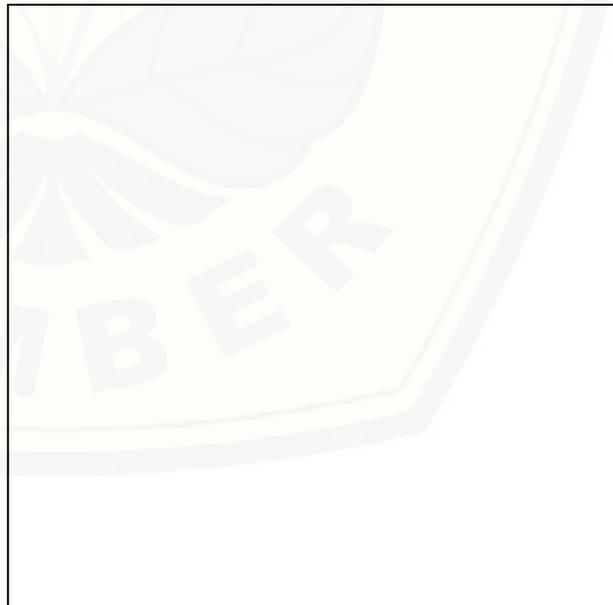
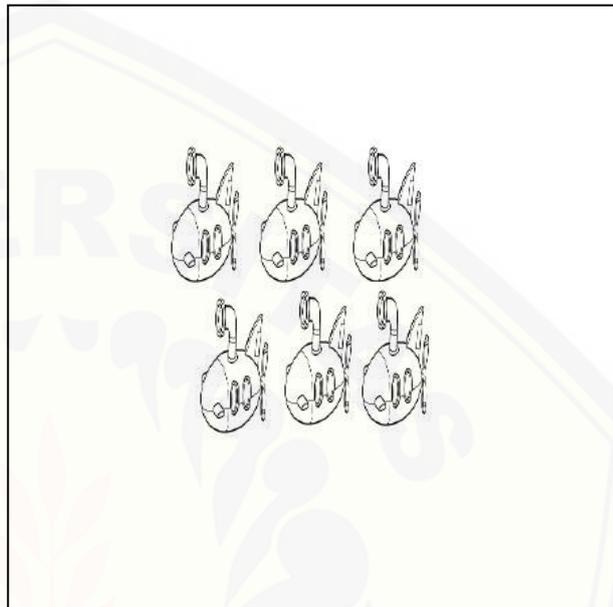


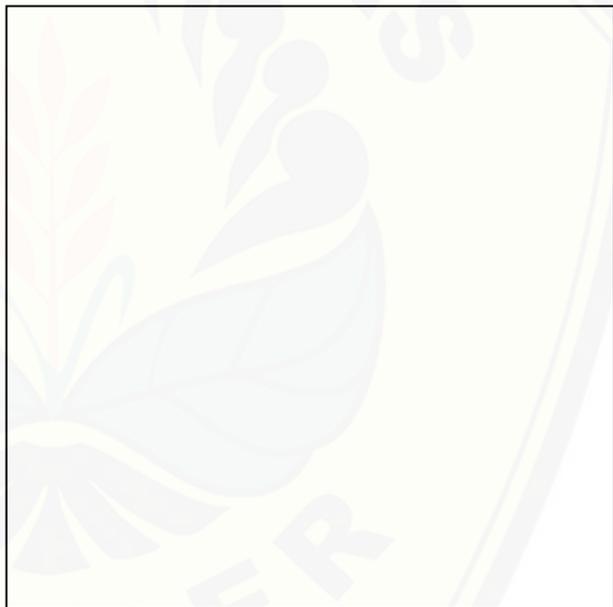
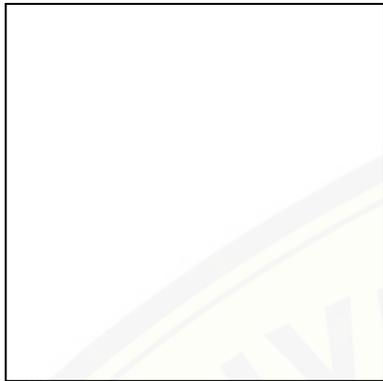


NILAI

Nama :

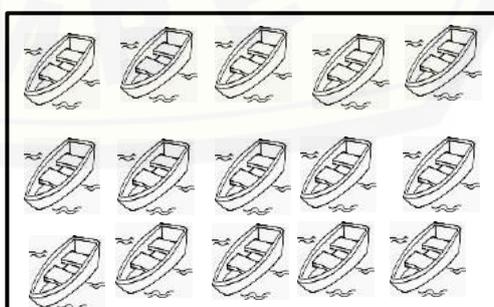
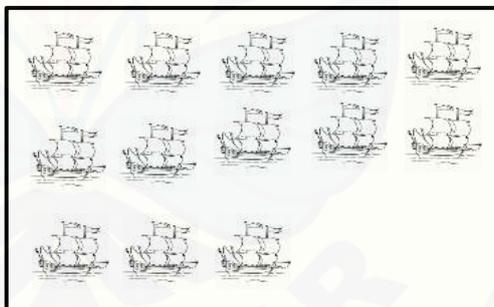
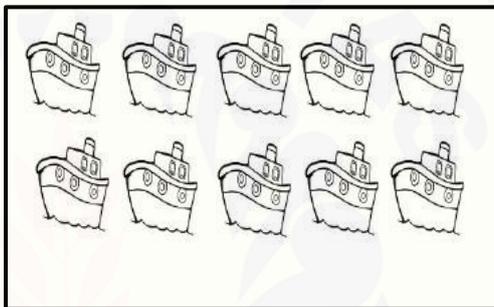
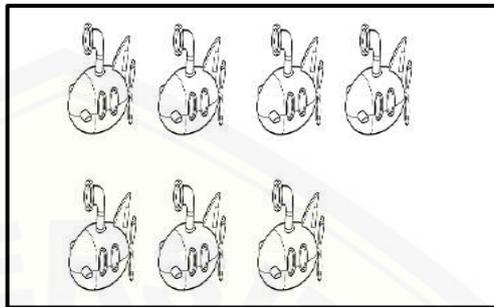
Tempelkan gambar alat transportasi pada kolom sebelah kanan!
Tempelkan gambar lambang bilangan pada kolom sebelah kiri
sesuai jumlah bendanya!





NILAI

Media gambar lambang bilangan dan gambar alat transportasi yang digunakan ketika kegiatan memasang lambang bilangan sesuai jumlah bendanya pada lembar kerja siklus II dengan cara di tempel



K.10 Foto Pelaksanaan Kegiatan Siklus I



Gambar K.2 Guru Menjelaskan tentang Permainan Dadu



Gambar K.3 Guru mendemonstrasikan Permainan Dadu



Gambar K.4 Anak melakukan permainan dadu



Gambar K.5 Anak mengerjakan LKA

K.11 Foto Kegiatan Pelaksanaan Siklus II



Gambar K.6 Guru menjelaskan tema alat transportasi laut



Gambar K.7 Guru mendemonstrasikan permainan dadu



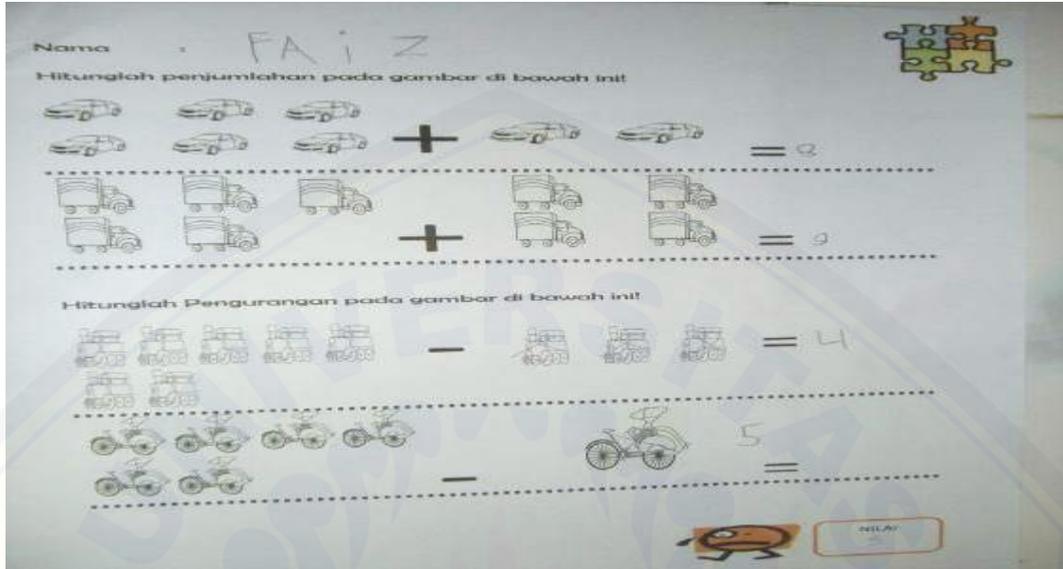
Gambar K.8 anak melakukan permainan dadu



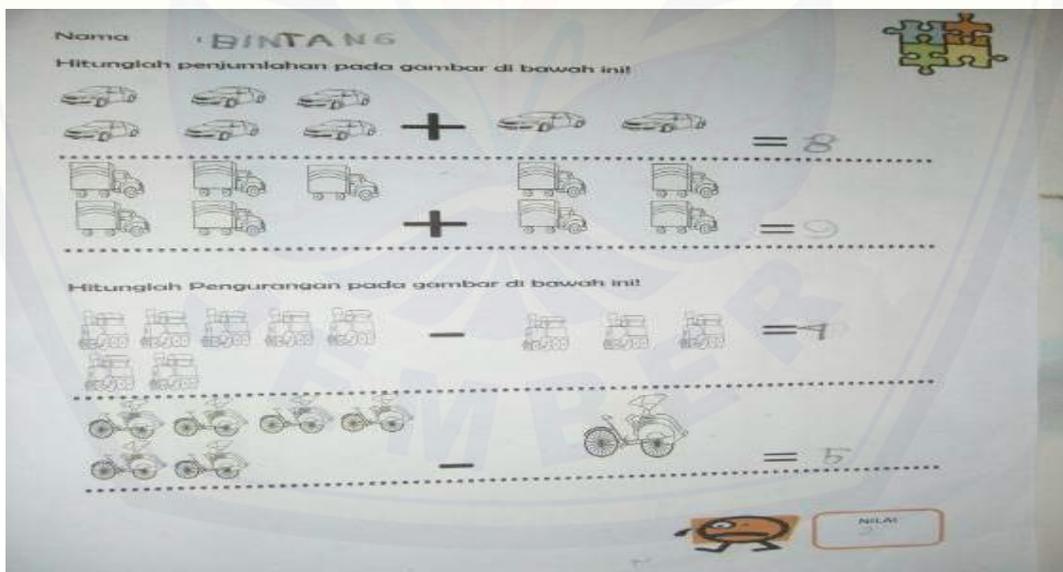
Gambar J.8 anak mengerjakan LKA

LAMPIRAN L. HASIL PEKERJAAN ANAK

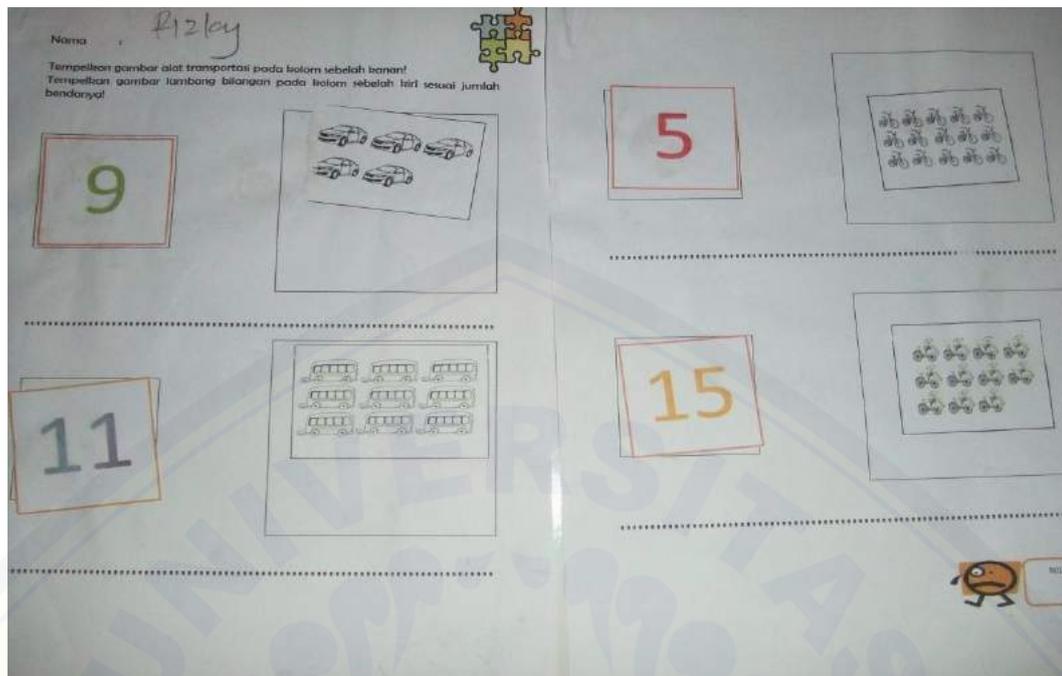
L.1 Hasil Pekerjaan Anak Siklus I



Gambar L.1 Faiz mendapat bintang 3 penjumlahan dan pengurangan



Gambar L.2 Bintang mendapat bintang 2 penjumlahan dan pengurangan

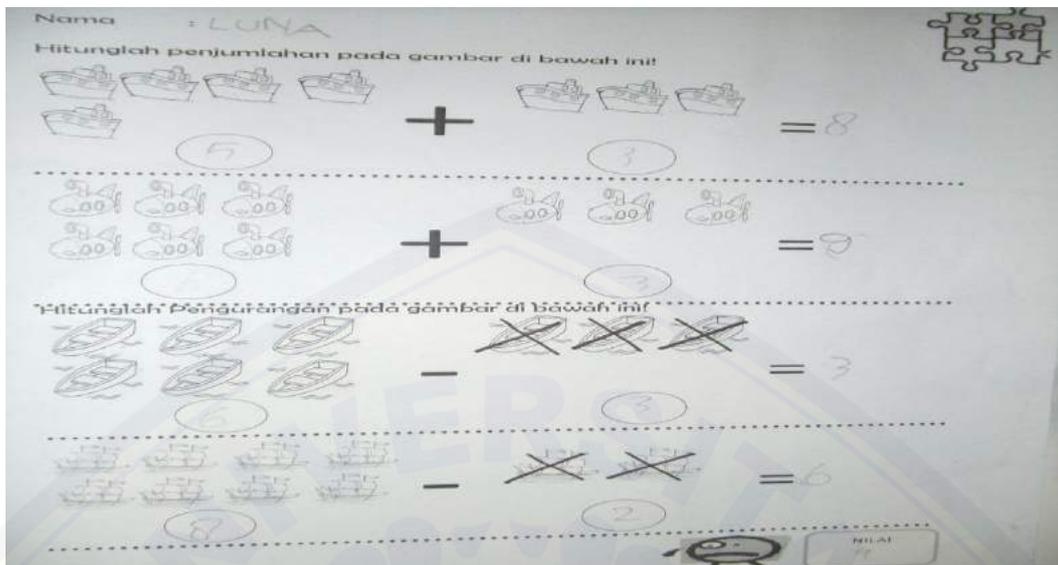


Gambar L.3 Rizky mendapat bintang 2 memasang lambang bilangan dengan benda

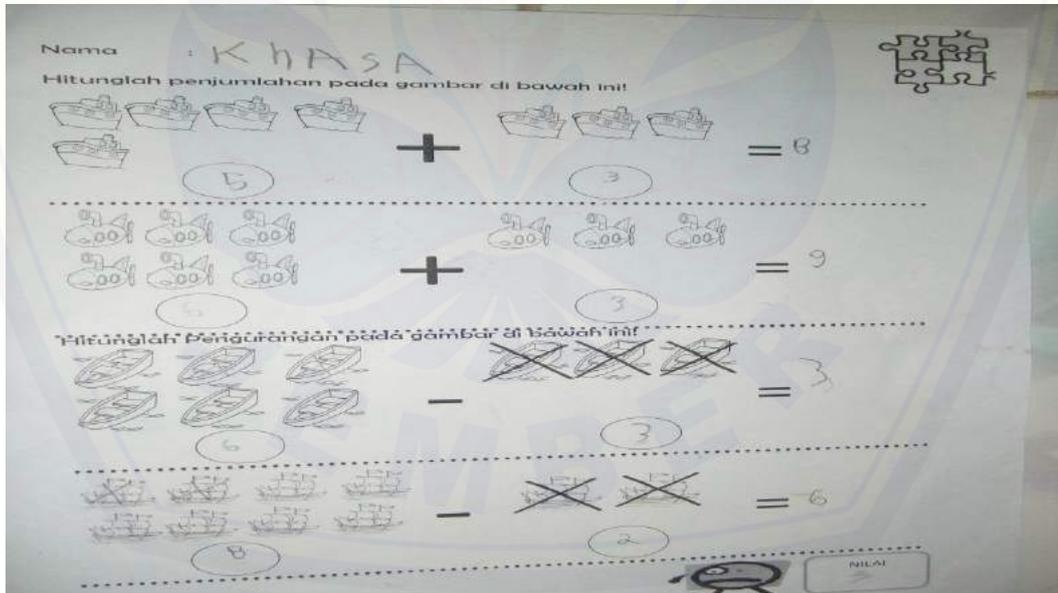


gambar L.4 Silvi mendapat bintang 3 memasang lambang bilangan dengan benda

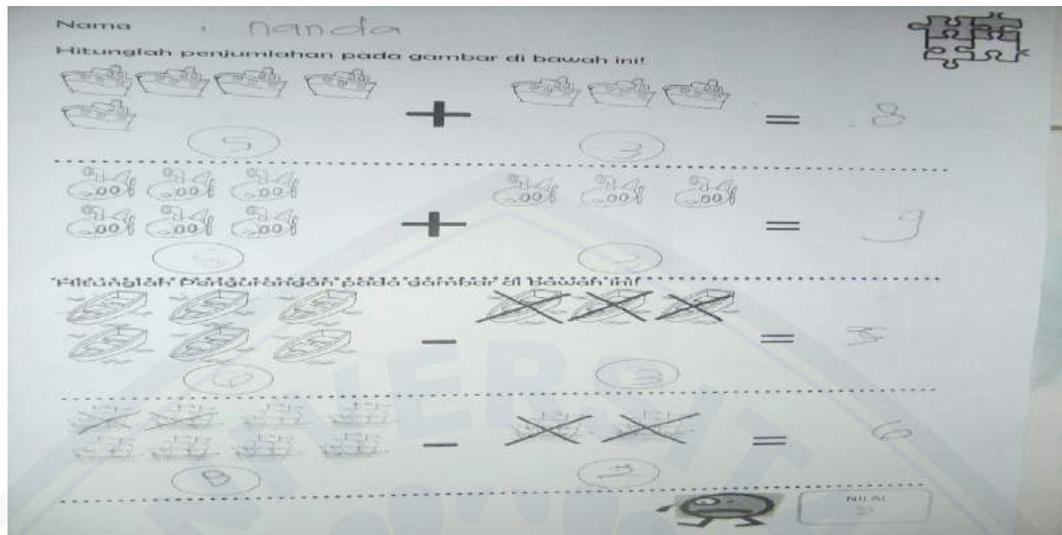
L.2 Hasil Pekerjaan Anak Siklus II



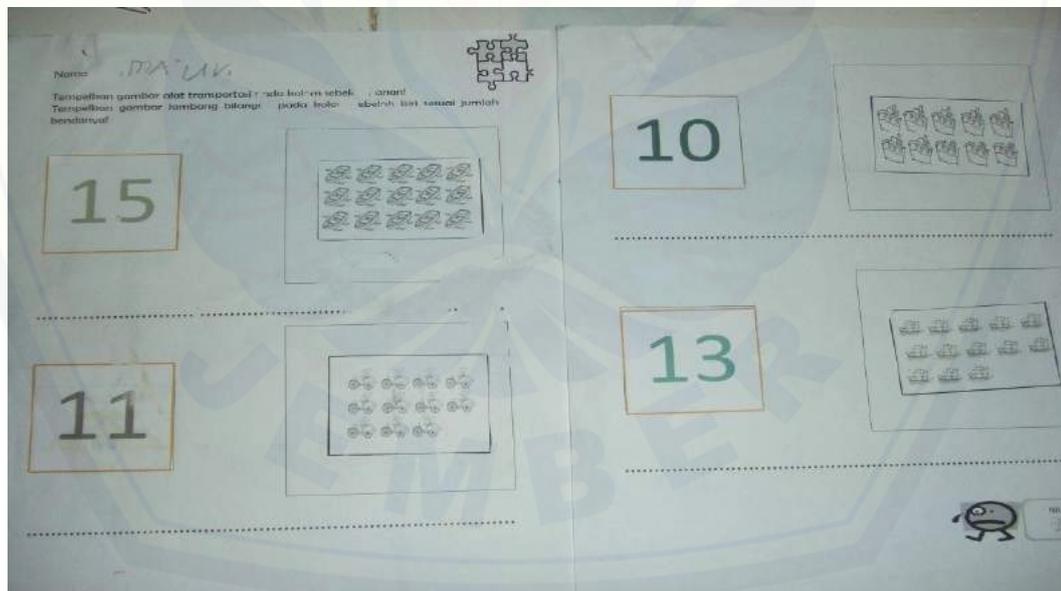
Gambar L.5 Luna mendapat bintang 4 penjumlahan dan pengurangan



Gambar L.6 Khansa mendapat bintang 3 penjumlahan dan pengurangan



Gambar L.7 Nanda mendapat bintang 2 penjumlahan dan pengurangan



Gambar L.8 Ma'un mendapat bintang 4 memasangkan lambang bilangan dengan benda



Gambar L.9 valen mendapat bintang 3 memasang lambang bilangan dengan benda

LAMPIRAN M. SURAT KETERANGAN

M.1 Surat Ijin Penelitian


KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kalimantan Nomor 37- Kampus Bumi Tegal Boto Kotak Pos 159 68121
 Telepon: 0331-334267, 337442, 333147 Fax: 0331-339029
 Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor **1757** /UN25.1.5/LT/2017
 Lampiran :
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

10 MAR 2017

Yth. Kepala RA Perwanida 2 Cluring
 Banyuwangi

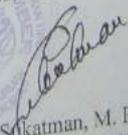
Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Febrinda Bekti Utami
 NIM : 130210205085
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Program studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Dadu Pada Anak Kelompok B1 Di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016/2017" di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.


 a.n. Dekan
 Pembantu Dekan I,
 Dr. Sifatman, M. Pd.
 NIP 19640123 1998812 1 001

M.1 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

**ROUDATUL ATFAL (RA)
PERWANIDA II CLURING**
Jl. Karangrejo Tanjungrejo Rt. 01 Rw. 01 Sembulung Cluring

SURAT KETERANGAN
Nomor : 35 /RA PWD II/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iim Qori'ah Kulsumawati
NUPTK : 2237752654300043
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : RA Perwanida 2 Cluring

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Febrinda Bekti Utami
NIM : 130210205085
Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/ PG PAUD
Universitas : Universitas Jember

Telah melaksanakan penelitian di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi untuk kelengkapan penyusunan skripsi yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Dadu pada Anak Kelompok B1 di RA Perwanida 2 Cluring Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016/2017".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 27 Maret 2017
Kepala Sekolah
Iim Qori'ah Kulsumawati



LAMPIRAN N. BIODATA**BIODATA MAHASISWA****A. Identitas Diri**

Nama : Febrinda Bekti Utami
 Tempat/Tanggal lahir : Banyuwangi 06 Februari 1995
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Dsn. Tanjungrejo RT/RW 02/01 Des. Sembulung
 Cluring Banyuwangi

B. Riwayat Pendidikan

No	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1	RA Perwanida 2 Cluring	Banyuwangi	2001
2	SDN 1 Sembulung	Banyuwangi	2007
3	SMPN 1 Cluring	Banyuwangi	2010
4	SMAN 1 Purwoharjo	Banyuwangi	2013
5	PG PAUD Universitas Jember	Banyuwangi	2017