



MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN DADU PADA KELOMPOK B TK MUTIARA HATI KENDARI

Nofia Sari Yono¹⁾, Mansyur M²⁾

¹Alumni Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

²Dosen Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini di landasi karena rendahnya kemampuan berhitung anak di TK Mutiara Hati Kendari. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media permainan dadu pada kelompok B TK Mutiara Hati Kendari. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Tahapan dalam penelitian ini mengikuti tahap-tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik di kelompok B TK Mutiara Hati Kendari berjumlah 15 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan observasi awal kemampuan berhitung anak didik sebesar 53,33%. Setelah pelaksanaan tindakan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar anak didik dari siklus I sebesar 66,66% ke siklus II sebesar 93,33%. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan melalui media permainan dadu pada kelompok B TK Mutiara Hati Kota Kendari.

Kata kunci: Kemampuan Berhitung, Media, Permainan Dadu.

IMPROVING THE ABILITY OF COUNTING CHILDREN THROUGH THE DICE GAMES MEDIA IN GROUP B TK MUARA HATI KENDARI

Abstract

This research is based on because the low ability of children's counting in TK Mutiara Hati Kendari. This research aims to improve the ability of children's counting through the dice games media in Group B TK Mutiara Hati Kendari. This research is a classroom action research (PTK). This research was conducted in two cycles. The stages in this study follow the stages, namely: (1) planning, (2) the implementation of the action, (3) observations, and (4) Reflection. The subject in this study is the teacher and the student in group B TK Mutiara Hati Kota Kendari totalling 15 people. The result this research that based on initial observation arithmetic protégé of 53.33%. After the implementation of the actions, the results showed an increase in the results of learning student of the the first cycle of 66.66% to the second cycle of 93,33%. This research it can be concluded that the ability of counting children can be improved through the dice games media in Group B TK Mutiara Hati Kendari

Keywords: Ability of Counting, Media, Dice Games.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan

dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan komunikasi. (Depdiknas, 2004).

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini

merupakan masa anak yang sering dipandang sebagai masa keemasan (*golden age*) bagi penyelenggara pendidikan dan hanya terjadi sekali dalam perkembangan kehidupan manusia. Masa golden age merupakan masa yang kritis dalam perkembangan anak, sehingga stimulasi atau rangsangan dari lingkungan sangat dibutuhkan untuk mengembangkan segala aspek perkembangan anak usia dini.

Anak usia dini merupakan masa dimana perkembangan kognitif, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial berlangsung dengan sangat cepat sehingga menentukan masa depan anak. Di masa inilah semua perkembangan anak mulai terbentuk dan cenderung menetap sampai usia dewasa. Dengan demikian betapa pentingnya pendidikan awal bagi anak usia dini yang memberikan bekal untuk mempersiapkan diri menerima pengajaran bagi kehidupan selanjutnya. Usia prasekolah merupakan usia yang sangat strategis untuk menerangi marangsangan-rangsangan dari luar, melalui pemberian rangsangan-rangsangan positif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi maksimal.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah aspek kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung untuk anak usia dini disebut pula kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Berhitung merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, lambang bilangan. Anak diharapkan mengenal konsep bilangan 1-20, lambang bilangan sehingga mampu untuk berhitung dengan benar. Untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan kegiatan bermain. Menurut Hariwijaya & Sustiwi. (2008: 186) berhitung merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, lambang bilangan atau angka. Anak diharapkan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan atau angka, sehingga mampu untuk berhitung dengan baik dan benar. Berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari di sekitar tempat tinggal, sekolah, tempat umum dan di mana saja.

Kemampuan berhitung menurut Susanto (2011: 98) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan

kemampuannya, sesuai dengan karakteristik perkembangan kemampuannya yang dimulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai lambang bilangan jumlah, yaitu yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Kemampuan berhitung untuk anak usia dini disebut pula kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus (Sriningsih, 2008: 56).

Sejalan dengan pernyataan yang tertera dalam Permendiknas No 58 tahun 2009, maka program pengembangan peningkatan kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelompok B yang dapat dipergunakan sebagai rujukan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, materi pengembangan kegiatan pembelajaran, dirumuskan dan didefinisikan dalam tingkat pencapaian indikator kemampuan berhitung pada anak kelompok B (usia 4-6 tahun), sebagai berikut:

- 1) Membilang lambang bilangan dari 1 sampai 20 diantaranya: (a) membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-20, (b) menunjukkan lambang bilangan dari 1 sampai 20
- 2) Mengenal berbagai macam lambang bilangan diantaranya: (a) menghitung urutan lambang bilangan 1-20, (b) menyebutkan hasil penambahan dari 1-20.

Berhitung bagi anak usia dini memotivasi anak dalam mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan serta dapat menyelesaikan masalah yang terjadi dan untuk menghadapi kejejang selanjutnya, karena berhitung adalah bagian dari matematika yang tidak lepas dari kehidupan anak sehari-hari yang terdapat dalam Direktorat PAUD (2004), diantaranya adalah:

- a. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- b. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- c. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan

kemungkinan urutan peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

- d. Untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran.
- e. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan benda-benda kongkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.

Secara umum berhitung bagi anak usia dini bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus, dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan (Depdiknas, 2000). Menurut Piaget, tujuan pembelajaran berhitung anak usia dini sebagai logico-mathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Sehingga bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir (Suyanto, 2005).

Perkembangan kemampuan berhitung dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal. Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Contohnya: ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah apel), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat

stimulasi/rangsangan dan motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak-kanak (TK) Mutiara Hati Kota Kendari pada kelompok B, menunjukkan bahwa dari jumlah 15 anak didik kemampuan berhitung yang dimiliki oleh anak di TK tersebut sangatlah rendah. Kemampuan berhitung berhubungan erat dengan kemampuan mengenal bilangan, menjumlah bilangan. Rendahnya kemampuan berhitung pada anak didik disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang bervariasi yang dilakukan oleh guru yang dapat merangsang kemampuan berhitung pada anak didik. Hal ini terlihat saat kegiatan pembelajaran guru tidak menyediakan media pembelajaran yang dapat merangsang anak untuk belajar berhitung dan metode belajar digunakan oleh guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan sangat jarang kegiatan belajar sambil bermain.

Banyak permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak didik. Permainan dadu dengan ular tangga dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak didik, sebab permainan dadu dengan ular tangga, bertujuan untuk memperjelas konsep bilangan, pola, dan urutan bilangan, serta mengembangkan kemampuan menjumlah (anak tidak diberi tugas menulis).

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, di dalam kotak tersebut tergambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga-setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.

Sriningsih (2008: 95) mengungkapkan secara umum bahwa media permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa, matematika dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik-turun, maju mundur, ke atas- ke bawah, dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan

kognitif-matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep.

Connolly (2004:114) Permainan dadu angka dengan gambar rumah jamur adalah permainan yang diatur sebagai pusat permainan bagi anak melalui gambar rumah jamur dengan dadu angka dimana anak dalam permainan ini dapat memperkuat pengenalan angka 1-10, menyebutkan urutan bilangan dan meniru lambang bilangan 1-10. Dengan menggunakan permainan dadu angka dengan gambar rumah jamur ini anak menjadi lebih semangat dalam melaksanakan permainan dalam permainan ini anak bisa belajar bersabar untuk menunggu giliran, terbiasa antri dalam bermain adanya kerjasama dengan sesama teman dan yang paling utama anak mampu untuk menyebut dan menunjukkan urutan bilangan angka dan mengenal angka 1 – 10.

Cahyo (2011: 105) mengungkapkan untuk memainkan game dadu langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Pertama-tama bidik di simpan di kotak "start", setelah itu pemain yang mendapat giliran mengocok dan melemparkan dua buah dadu.
- 2) Mata dadu yang muncul dari buah dadu lalu dijumlahkan
- 3) Selanjutnya, bidik dijalankan dengan langkah sebanyak jumlah mata dadu yang di dapatkan.
- 4) Langkah bidik akan terus berjalan apabila mendapatkan mata dadu sebanyak 12 dan apabila mata dadu yang di dapat di bawah 12 maka bidik dadu berhenti berjalan.

METODE

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dilaksanakan oleh guru didalam kelas. PTK pada hakikatnya merupakan rangkaian "riset-riset tindakan", yang dilakukan secara siklus, dalam rangka memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecahkan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan didalam kelas dalam situasi yang bersifat spesifik dengan tujuan untuk mendiagnosis problem yang juga spesifik, disertai upaya konkrit untuk memecahkan. PTK merupakan penelitian ilmiah dengan melakukan tindakan tertentu dan meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas (Yudhistira, 2013:24-26).

Penelitian ini bertempat di kelompok B TK Muriara Hati Kendari. Waktu pelaksanaan

penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016. Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B TK Mutiara Hati Kendari yang berjumlah 15 orang yang terdiri atas 9 orang anak perempuan dan 6 orang anak laki-laki dengan rentang usia 5-6 tahun.

Faktor-faktor yang diteliti dan diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) faktor guru, mengamati aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media permainan dadu pada kelompok B TK Mutiara Hati Kendari, (2) faktor anak, mengamati aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media permainan dadu pada kelompok B TK Mutiara Hati Kendari, (3) hasil belajar anak tentang meningkatkan kemampuan berhitung melalui media permainan dadu.

Skenario pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung anak dikatakan terlaksana dengan baik apabila minimal keberhasilannya mencapai 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis observasi mengajar guru sesuai dengan pedoman/lembar observasi sebanyak 11 aspek yang diamati. Pada siklus I skor keberhasilan yang dicapai guru yaitu 54,55% atau 6 aspek dari 11 aspek yang diamati diantaranya: (1) guru mempersiapkan anak untu belajar, (2) guru menyampaikan tujuan pembelajaran, (3) melakukan apersepsi yang berhubungan dengan tema/subtema pembelajaran, (4) guru memotivasi anak untuk rajin belajar (5) guru menjelaskan tujuan pembelajaran /kegiatan yang akan dilaksanakan yang berkaitan dengan permainan dadu, (6) guru membagikan permainan dadu angka kepada anak didik, (7) guru mempersilahkan kepada anak untuk bertanya (8) guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan hari ini, (9) guru memberikan motivasi, penguatan dan penghargaan pada anak, (10) memberikan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan hari ini, (11) bernyanyi dan doa pulang. Sedangkan aspek yang tidak terlaksana berdasarkan pedoman/lembar observasi yaitu 45,45% atau 5 aspek.

Hasil observasi terhadap anak didik meliputi mendengarkan guru menyampaikan guru tentang tujuan pembelajaran, mendengarkan cerita guru dengan tertib, anak melakukan tanya jawab dengan guru tentang

kegiatan permainan dadu, dan mendengarkan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan.

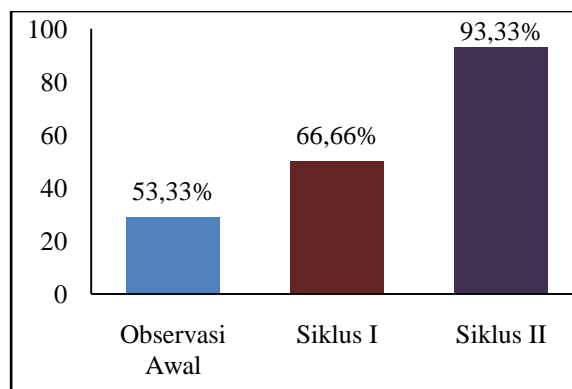
Analisis hasil observasi anak didik sesuai dengan lembar observasi pada siklus I sebanyak 12 aspek yang diamati. diharapkan tercapai, namun yang tercapai sebanyak 8 aspek (66,6%) diantaranya: (a) anak mempersiapkan diri untuk belajar; (b) anak aktif pada kegiatan apersepsi; (c) anak memperhatikan guru saat memperkenalkan permainan dadu; (d) anak melakukan kegiatan bermain ular tangga; (e) anak bersedia mendapatkan bimbingan dari guru; (f) melakukan tanya jawab dengan peneliti tentang kegiatan hari ini; (g) anak menjelaskan perasaannya tentang pembelajaran yang dilakukan hari ini. Sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 4 aspek (33,3%) diantaranya: (a) anak tidak mendengarkan nasehat yang disampaikan guru; (b) anak tidak mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran/kegiatan yang akan dilaksanakan, berkaitan dengan kegiatan permainan dadu; (c) mendengarkan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan

Hasil analisis observasi mengajar guru sesuai dengan pedoman/lembar observasi sebanyak 11 aspek yang diamati. Pada siklus II skor keberhasilan yang dicapai guru yaitu 90,91% atau 10 aspek dari 11 aspek yang diamati diantaranya: (1) guru mempersiapkan anak untuk belajar, (2) guru menyampaikan tujuan pembelajaran, (3) melakukan apersepsi yang berhubungan dengan tema/subtema pembelajaran, (4) guru memotivasi anak untuk rajin belajar (5) guru menjelaskan tujuan pembelajaran /kegiatan yang akan dilaksanakan yang berkaitan dengan permainan dadu, (6) guru membagikan permainan dadu angka kepada anak didik, (7) guru mempersilahkan kepada anak untuk bertanya (8) guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan hari ini, (9) guru memberikan motivasi, penguatan dan penghargaan pada anak, (10) memberikan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan hari ini, (11) bernyanyi dan doa pulang. Sedangkan aspek yang tidak terlaksana berdasarkan pedoman/lembar observasi yaitu 9,09% atau 1 aspek yang tidak dilakukan oleh guru.

Hasil observasi terhadap anak didik meliputi mendengarkan guru menyampaikan guru tentang tujuan pembelajaran, mendengarkan cerita guru dengan tertib, anak melakukan tanya jawab dengan guru tentang kegiatan permainan dadu, dan mendengarkan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan.

Analisis hasil observasi anak didik sesuai dengan lembar observasi pada siklus II sebanyak 12 aspek yang diamati diharapkan tercapai, namun yang tercapai sebanyak 11 aspek (91,6%) diantaranya: (a) anak mempersiapkan diri untuk belajar; (b) anak aktif pada kegiatan apersepsi; (c) mendengarkan nasehat yang disampaikan peneliti; (d) anak memperhatikan guru saat memperkenalkan permainan dadu; (e) anak melakukan kegiatan bermain dadu angka dengan gambar rumah jamur; (f) anak bersedia mendapatkan bimbingan dari guru; (g) melakukan tanya jawab dengan peneliti tentang kegiatan hari ini; (h) mendengarkan nasehat-nasehat; (i) anak menjelaskan. Sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 1 aspek (8,3%) diantaranya: (a) mendengarkan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan hari ini.

Hasil yang diperoleh kemampuan berhitung anak pada observasi awal jika dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I terlihat adanya peningkatan, namun masih sedikit mancapai indikator yang diharapkan, sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Hal ini disebabkan pada pelaksanaan siklus I terdapat beberapa kelemahan guru dalam proses pembelajaran, sehingga perlu dilakukan suatu perbaikan pada siklus II agar indikator kinerja yang diharapkan dapat tercapai maksimal.



Gambar 1. Hasil Analisis Kemampuan Berhitung Anak

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam siklus II, ternyata hasil yang diperoleh untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan dadu. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II, dapat diketahui perbandingan jumlah anak yang memiliki kemampuan untuk mendaur ulang dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkemban Sesuai Harapan (BSH), sebelum tindakan atau observasi awal Berkemban Sesuai

Harapan (BSH) sebanyak 53,33%, setelah pelaksanaan siklus I Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 66,66% dan Berkemban Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 93,33%.

Selama kegiatan penelitian berlangsung, data hasil temuan yang diperoleh sebagaimana dideskripsikan pada halaman sebelumnya, dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media permainan dadu, disusun dan direncanakan secara baik dan optimal oleh peneliti yang bekerja sama dengan guru TK Mutiara Hati pada setiap pertemuan siklus I dan Silus II Sangat memberi manfaat pada anak dengan pengalaman langsung, serta meningkatkan kemampuan berhitung melalui media permainan dadu menunjukkan peningkatan. Jika dilihat dari pengalaman anak mulai dari pelaksanaan siklus I sebesar 66,66% jika dibandingkan pada tahap observasi awal penelitian mencapai 53,33% dan pada tindakan siklus II mencapai presentase sebesar 93,33% menunjukan hasil yang lebih baik dari sebelumnya, karena indikator kerja yang ditetapkan telah tercapai yaitu minimal 75% maka penelitian ini dapat dihentikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari peneltian ini yaitu kemampuan berhitung anak didik dapat meningkat melalui kegiatan bermain permainan dadu peran di Kelompok B Taman Kanak-kanak Mutiara Hati Kota Kendari. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan berhitung anak pada observasi awal sebelum tindakan diperoleh 53,33%. Pada siklus I mencapai 66,66 dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan 93,33%.

Saran yang peneliti usulkan bahwa permainan dadu dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dan dapat diterapkan pada tema-tema pembelajaran lainnya yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyo, Agus N. 201. *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanak dan Kiri Anak*. Jakarta: Buku Kita.
- Connolly. 2004. *30 Permainan Matematika untuk TK Sampai Kelas 2 SD*. Bandung : Pakar Raya.

Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Depdiknas: Jakarta.

----- . 2004. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Direktorat PAUD. 2004. *Apa, Mengapa, dan Siapa yang Bertanggung Jawab terhadap Program Pendidikan Anak Usia Dini?*. Jakarta: Depdiknas.

Hariwijaya, Muh. dan Sustiwi, Atik. 2008 *Pendekatan Multiple Intelligence*. Yogyakarta: Khazanah Ilmu-ilmu Terapan.

Peraturan Pemerintah No.58 Tahun 2009. Tentang Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta. Permen Diknas

Sriningsih, N. 2008. *Implementasi Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas

Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.

Yudhistira, D. 2013. *Menulis penelitian Tindakan Kelas yang APIK (Asli Perlu Ilmiah Konsisten)*. Jakarta: PT Grasindo.