

# PENERAPAN MODEL *NUMBER HEAD TOGETHER* DENGAN MEDIA DADU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN

Ni Wyn Apriliani<sup>1</sup>, A.A.GD.Agung<sup>2</sup>, MG.Rini Kristiantari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan PG PAUD, <sup>2</sup>Jurusan TP, <sup>3</sup>Jurusan PGSD

Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: aprilianiwegeg@yahoo.com<sup>1</sup>, agung2056@yahoo.co.id<sup>2</sup>, rini-bali@yahoo.co.id<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Perkembangan anak usia dini sangat penting dan perlu dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah kemampuan mengenal konsep bilangan. Dalam pengembangan aspek tersebut memerlukan strategi dan model pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Saraswati 1 Denpasar, setelah menerapkan model *Number Head Together* dengan media dadu. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Subyek penelitian adalah 23 anak Taman Kanak-kanak pada kelompok A Semester II tahun pelajaran 2012/2013. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dengan instrumen berupa lembar observasi. Selanjutnya data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A dengan media dadu. Pada siklus I menunjukkan sebesar **59,24%** dan masih tergolong dalam kategori **rendah** dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar **85,06%** berada pada kategori **sangat tinggi**.

Kata kunci: *Number Head Together*, media dadu, konsep bilangan

## Abstarct

The early children development is really important and need further improvement especially in early age education. One of the aspect which needed to be develop is the ability to recognise numerical concept. The development of the aspect need certain learning strategy and model. Classroom action research was used in this research to identify the improvement of the group A children ability in recognizing numevical concept in Saraswati I Kindergarden Denpasar, after implementation of the Number Head Together model by using medium dice. This research was done in to two cydic process. The subject of the study was 23 children of group A Saraswati I Kindergarden in semester two in academic year 2012/2013. The data collection was done through observation and observations sheets. The results of the study then descscriptively and quantitatively analyzed through statistic method. Based on the analysis of data it can be seen that in there was improvement the children ability to recognise numerical concept in group A by using medium dice. In the first cycle showed at 59.24% and is still in the low category and the second cycle increased to 85.06% in the very high category.

Keywords: Number Head Together, medium dice, number concept

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling penting untuk anak karena pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling dasar dalam dunia pendidikan. Menurut Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan Undang-undang No.20 tahun 2003 sebagaimana yang telah dikemukakan Taman Kanak-kanak untuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik dalam jalur pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan anak usia dini adalah fase yang sangat penting guna dijadikan sebagai langkah awal untuk menapak dunia pendidikan (Muba.2011).

Sejalan yang tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesiap Nomor 58 tahun 2009 bahwa tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa serta sosial emosional dan kemandirian. Berdasarkan definisi yang dijabarkan di atas sudah menggambarkan dengan jelas betapa pentingnya pendidikan anak usia dini tersebut dijadikan sebagai langkah awal untuk menampak dunia pendidikan. Untuk itu sebagai seorang pendidik perlu juga mengetahui karakteristik anak usia dini secara umum.

Menurut Aisyah (2007) sebagai seorang pendidik sangat perlu mengetahui karakteristik anak usia dini secara umum guna memberikan peluang penyampaian materi yang benar dan tepat. Asiyah (2007) menyatakan bahwa beberapa karakteristik yang muncul pada anak usia dini yakni

memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, dan sebagai bagian dari makhluk sosial. Selain karakter-karakter yang disebutkan di atas masih banyak lagi karakter yang mungkin muncul pada tahapan perkembangan anak di usia dini (Aisyah, 2007).

Taman Kanak-kanak adalah salah satu tahap dalam pendidikan anak yang dapat digolongkan ke dalam pendidikan anak usia dini (Aisyah.2007). Begitu pula halnya dengan anak di Taman Kanak-kanak Saraswati I Denpasar. Yang tergolong ke dalam kelompok anak usia dini. Anak ini tentunya juga memiliki karakter-karakter yang disebutkan di atas. Akan tetapi, ada satu hal yang menjadi perhatian khusus peneliti dalam hal ini, yaitu menyangkut aspek perkembangan kognitif pada anak dikelompok A. Khususnya dalam kemampuan mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti terapkan, ditemukan bahwa anak di kelompok A memiliki kekurangan dalam memahami konsep bilangan. Sungguh ironis mengingat konsep bilangan ini sangat mengacu pada kemampuan anak dalam bidang Matematika. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (Sujiono. 2007) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan untuk penyesuaian persoalan mengenai bilangan. Lambang-lambang matematika bersifat artifisial dan baru memiliki arti setelah semua makna diberikan kepadanya (Sujiono. 2007).

Menurut Sujiono tanpa bermaknaan matematika hanya sebuah kumpulan-kumpulan rumus yang mati. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa matematika adalah sesuatu yang berkaitan dengan konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis melalui penalaran yang bersifat deduktif. Sujiono (2007) berpendapat bahwa permainan matematika bagi anak usia dini adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika bagi anak usia dini adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam

kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Sedangkan menurut Suriasumantri (Sujiono.2007) matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan.

Salah satu keterampilan yang diperlukan anak dalam memahami konsep matematika adalah mengenal konsep angka. Pengenalan konsep angka melibatkan pemikiran tentang "berapa jumlahnya atau berapa banyak" termasuk menghitung, menjumlahkan satu tambah satu. Pemahaman konsep bilangan ini akan mempermudah anak dalam menguasai keterampilan menghitung. Keterampilan berhitung harus dimiliki oleh setiap orang karena keterampilan berhitung selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dasar dari keterampilan berhitung adalah mengenal lambang bilangan dan memahami konsep lambang bilangan untuk kemudian dapat mengucapkannya dalam kepentingan menghitung (Coopley, 2000).

Menurut Ruslani (dalam Tajudin,2008) bilangan atau sering disebut lambang bilangan adalah "suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian. Bilangan-bilangan ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan". Berbeda pendapat dengan Copley (2001) angka atau bilangan adalah "lambang atau simbol merupakan suatu obyek yang terdiri dari angka-angka". Sebagai contoh bilangan 15 terdiri dari angka 1 dan 5.

Untuk kelompok usia 4-5 tahun dalam lingkup perkembangan kognitif terdapat tingkat pencapaian perkembangan berupa mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan (Permendiknas 58 tahun 2009). Untuk mencapai standar pencapaian ini maka anak perlu diajarkan pemahaman mengenai konsep bilangan. Menurut Permendiknas 58 tahun 2009 pengenalan bilangan ini meliputi membilang dan menunjuk benda (menegal konsep bilangan dengan benda-benda) 1 sampai 10, menunjuk urutan benda untuk bilangan 1 sampai 10, membuat urutan bilangan 1 sampai 10, dan melakukan penjumlahan sederhana.

Fakta yang peneliti temukan di Taman Kanak-kanak Saraswati I Denpasar adalah nilai perkembangan konsep bilangan anak yang masih rendah. Setelah dilakukan

penelusuran lebih jauh, maka diketahuilah bahwa hal ini diakibatkan guru tidak mengajarkan konsep bilangan dengan baik. Guru hanya memberikan tugas pada anak tanpa mengajarnya menghitung jumlah kumpulan benda tersebut dengan benar. Pemanfaatan media juga sangatlah kurang karena guru menggunakan media yang kurang menarik seperti tutup botol, gulungan kertas, batu dan lain sebagainya. Media ini kurang menarik sehingga anak cenderung cepat bosan dan kurang memahami konsep bilangan yang selama ini diajarkan oleh guru.

Untuk membantu kelancaran belajar mengenal konsep bilangan sangat diperlukan penunjang media atau alat untuk memberikan pengalaman yang berarti dan membentuk pemahaman anak. Menurut Azhar (2011) mengemukakan bahwa media belajar sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*massage*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak sehingga dapat mendorong proses belajar. Azhar (2011) menyatakan kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harifiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran (Azhar. 2011).

Pujianti (2003) menyatakan bahwa media alat peraga akan dapat berfungsi dengan baik apabila dapat memberikan pengalaman yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan. Salah satu media yang bisa mengenalkan konsep bilangan dan penjumlahan sederhana adalah media dadu. Dengan menggunakan media dadu diharapkan membantu anak untuk mempermudah memahami konsep bilangan secara lebih sederhana. Menurut Hamalik (1985) media dadu merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digolongkan sebagai media visual. Karena media dadu adalah media yang dapat dilihat dan nyata. Murnianti (2012) menyatakan bahwa dadu juga bisa menjadi alat permainan yang dapat merangsang kemampuan anak dalam hal berhitung secara efektif.

Bedasarkan hal tersebut, peneliti mencoba menawarkan media dadu yang dikolaborasikan dengan model pembelajaran yang tepat sehingga diharapkan dapat membantu masalah yang dihadapi oleh anak. Sehingga, dapat megembangkan secara optimal seluruh aspek perkembangan kognitif anak khususnya dalam kemampuan mengenal konsep bilangan. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan adalah model *number head together*.

Nurhadi (2004) mengemukakan pendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *number head together* dikembangkan oleh Specer Kagan dan kawan-kawannya. Meskipun memiliki kesamaan dengan model pembelajaran lainnya, model pembelajaran ini menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi anak. Menurut Nurhadi (2004) berbagai struktur tersebut dikembangkan oleh kagan dengan maksud agar menjadi alternatif dari berbagai struktur kelas yang lebih tradisional, seperti metode resitasi yang ditandai dengan pengajuan pertanyaan oleh guru kepada seluruh anak dalam kelas dan anak memberikan jawaban setelah lebih dahulu mengangkat tangan dan ditunjuk guru. Berbicara tentang pengertian model *Number Head Together* Trianto, (2009) mengatakan bahwa *number head together* merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri atas empat tahap yang digunakan untuk mereview fakta-fakta dan informasi dasar yang berfungsi untuk mengatur interaksi siswa. Pembelajaran kooperatif tipe NHT atau penomoran berfikir bersama merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional.

Media dadu akan mempermudah anak dalam memahami konsep lambang bilangan. Sehingga, melalui model *number head together* anak akan dengan sendiri membangun suatu pengetahuan mengenai konsep bilangan dengan bereksplorasi dengan angka-angka dan media yang berhubungan dengan pengenalan konsep bilangan. Dengan model *number head together* anak akan dapat mempelajari

konsep bilangan dengan suasana yang menyenangkan. Suasana yang menyenangkan ini akan memberikan suatu pengalaman yang nyata dan menarik bagi anak sehingga anak mudah memahami konsep bilangan dan dapat mengingatnya dengan baik.

Setelah dilakukan penelusuran lebih jauh, maka diketahuilah bahwa hal ini diakibatkan guru tidak mengajarkan konsep bilangan dengan baik. Guru hanya memberikan tugas pada anak tugas pada anak tanpa mengajarnya menghitung jumlah kumpulan benda tersebut dengan benar. Pemanfaatan media juga sangatlah kurang karena guru menggunakan media yang kurang menarik seperti tutup botol, gulungan kertas, batu, dan lainnya. Media ini kurang menarik sehingga anak cenderung cepat bosan dan kurang memahami konsep bilangan yang selama ini diajarkan oleh guru. Bertitik tolak dari masalah diatas, maka penulis melaksanakan penelitian mengenai penggunaan media dadu melalui permainan mengenal konsep bilangan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini.

Penelitian ini dilakukan karena masih minimnya penelitian yang berhubungan dengan permainan mengenal konsep bilangan untuk anak usia dini. Kemampuan pendidik anak usia dini yang masih terbatas untuk melakukan penelitian ini disebabkan keterbatasan ilmu dan wawasan yang dimilikinya. Selain itu, guru masih kurang mampu melaksanakan permainan mengenal konsep bilangan yang juga dibantu dengan media-media yang ada. Permainan mengenal konsep bilangan ini cenderung membosankan apabila tanpa menggunakan media dan juga permainan.

Masalah yang ingin peneliti bahas dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model *number head together* dengan media dadu dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A semester II tahun pelajaran 2012/2013 di Taman Kanak-kanak Sarawati I Denpasar? oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mencari tahu peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui penerapan model pembelajaran *number head together* pada anak kelompok A semester II tahun

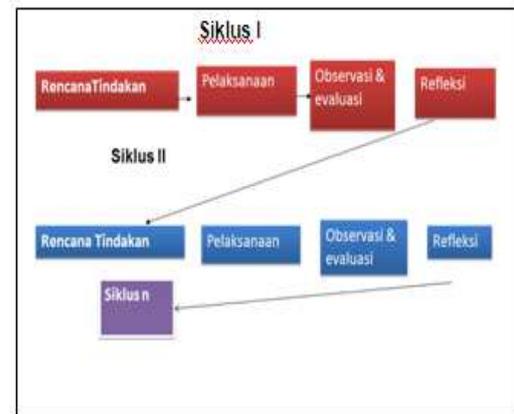
pelajaran 2012/2013 di Taman Kanak-kanak Saraswati I Denpasar.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara profesional (Agung, 2010). Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2012/2013 pada bulan Mei tahun 2013. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Saraswati I Denpasar, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar dalam kegiatan pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah anak Taman Kanak-kanak kelompok A semester II di Taman Kanak-kanak Saraswati I Denpasar. Tahun Pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 23 anak dengan 12 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Obyek dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal konsep bilangan anak Taman Kanak-kanak Saraswati I Denpasar, pada semester II dalam kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi. Adapun gambar alur pelaksanaan penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Dimodifikasi dari Kemmis dan McTaggart (sukardi, 2008).

Pada tahap rencana tindakan, dilakukan kegiatan menyamakan persepsi dengan guru mengenal konsep bilangan, menyiapkan materi yang akan diajarkan, menyusun rencana kegiatan harian, menyiapkan media dadu, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa pedoman observasi. Pada proses selanjutnya pelaksanaan, dilakukan kegiatan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang dipersiapkan. Dalam kegiatan evaluasi/observasi dilakukan guna mengamati guru dan anak dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan observasi meliputi mengobservasi guru dalam mengajar di kelas dari membuka pelajaran, menyampaikan materi sampai menutup pelajaran, dan mengobservasi anak dalam proses bermain. Tahap terakhir adalah refleksi, yakni mengkaji dan mempertimbangkan dampak tindakan yang telah diberikan pada tiap siklus.

Dalam penelitian ini, peneliti sekaligus menjadi praktisi (yang memberikan tindakan) dan berkolaborasi dengan guru. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian meliputi variabel bebas yaitu model *number head together* dan media dadu, variabel terikat yaitu kemampuan mengenal konsep bilangan. Definisi dari masing-masing variabel tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut. Model *number head together* adalah cara yang digunakan guru dalam menyampaikan ilmu yang tepat melalui dengan anak ada saat

berlangsungnya pembelajaran sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal dengan mencapai kompetensi yang ditetapkan melalui aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak atas dasar kesenangan bukan karena hadiah atau pujian dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Trianto. 2010).

Model *number head together* dengan media dadu sangatlah efektif digunakan dalam menanamkan konsep secara ilmiah. Salah satu konsep yang dapat ditanamkan melalui model *number head together* adalah kemampuan mengenal konsep bilangan. Konsep bilangan dalam penelitian ini empat kemampuan yang menggambarkan tingkat pemahaman konsep bilangan anak. Keempat kemampuan yang diteliti tersebut adalah membilang dengan menunjuk benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) 1 sampai 10, menunjuk urutan bilangan 1 sampai 10, membuat urutan bilangan 1 sampai 10, dan melakukan penjumlahan sederhana (Permendiknas 58 tahun 2009). Pemahaman konsep bilangan dengan benda akan mempermudah anak dalam memahami konsep bilangan secara lebih mendalam. Hal ini menggunakan gambar bulatan pada media dadu.

Sementara itu, untuk mengumpulkan data peneliti hanya menggunakan satu buah metode yakni metode observasi. Menurut Agung (2010) menyatakan bahwa metode observasi adalah suatu cara memperoleh atau meperoleh atau mengumpulkan data yang dilakukan dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang suatu objek tertentu. Pada kegiatan anak dalam menggunakan media dadu melalui kegiatan kemampuan mengenal konsep bilangan. Pengamatan ini dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan pada masing-masing siklus dengan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi. Setiap kegiatan yang diobservasi dikategorikan ke dalam kualitas yang sesuai dengan pedoman pada Permendiknas No.58 Tahun 2009 yaitu satu bintang (yaitu satu bintang (★) belum berkembang (BB), dua bintang (★★) mulai berkembang (MB), tiga bintang (★★★) berkembang sesuai harapan (BSH) dan

empat bintang (★★★★) berkembang sangat baik (BSB) guru memiliki kemampuan yang lebih dibandingkan dengan temannya. Namun pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak saraswati I Denpasar tidak ada anak yang memiliki kemampuan melebihi rata-rata sehingga penilaian disusun dari satu bintang (★) sampai empat bintang (★★★★) saja.

Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung.2010). Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tinggi rendah kemampuan kognitif anak ditentukan dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

Kriteria keberhasilan pada penelitian ini adalah adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di Taman Kanak Saraswati I Denpasar.

Dalam penelitian ini, penelitilah yang menjadi instrumen utama yang turun ke lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Disamping peneliti sebagai instrumen utama, penelitian ini juga akan menggunakan instrument bantu berupa lembar panduan observasi dan foto. Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka disusunlah kisi-kisi. instrumen penelitian untuk memudahkan dalam proses penelitian.

Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka disusunlah kisi-kisi instrumen penelitian untuk memudahkan dalam proses penelitian. Berikut kisi-kisi instrumen penelitian penggunaan media dadu melalui kegiatan konsep bilangan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang berada di bawah ini.

Tabel 1. Instrumen penelitian kemampuan mengenal konsep bilangan dalam kegiatan bermain dadu

Variabel	Indikator
Konsep bilangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membilang dengan menunjukkan benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1 sampai 10</li> <li>2. Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1 sampai 10</li> <li>3. Menbuat urutan bilangan 1-10</li> <li>4. Melakukan penjumlahan sederhana</li> </ol>

Penelitian ini dinyatakan berhasil jika terjadi perubahan positif skor rata-rata dari siklus I ke siklus II dan jika dikonversi pada pedoman PAP Skala lima tentang tingkat kemampuan kognitif berada pada rentangan 80-89 dengan kriteria tinggi. Peningkatan skor rata-rata dari siklus I ke siklus II mampu dan mencapai kriteria tinggi menunjukkan bahwa penggunaan media dadu melalui kegiatan kemampuan mengenal konsep bilangan berjalan secara efektif dan efisien.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yakni siklus I dan siklus II. Siklus I terdiri dari empat kali pertemuan, yaitu empat kali pertemuan untuk pembelajaran dan untuk evaluasi penilaian setelah melakukan pembelajaran. Pada siklus II terdiri empat kali pertemuan, yaitu empat kali pertemuan untuk pembelajaran dan untuk evaluasi penilaian dilakukan setelah melakukan pembelajaran. Dalam siklus I, pertemuan satu sampai empat menerapkan rencana kegiatan harian, dan diadakan evaluasi penilaian setelah pembelajaran pada siklus I. Selanjutnya dalam siklus II untuk pertemuan pertama sampai empat menerapkan rencana kegiatan harian, dan diadakan evaluasi penilaian setelah pembelajaran pada siklus II.

Data yang dikumpulkan adalah mengenai hasil belajar anak terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan dengan media dadu. Selanjutnya data yang telah didapat tersebut dianalisis dengan menggunakan model-model yang diterapkan sebelumnya. Kegiatan penelitian

ini dilaksanakan selama 2 bulan yaitu bulan mei 2013 sampai bulan juni 2013.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskripsi kuantitatif memberikan gambaran bahwa dengan penerapan media dadu untuk kemampuan mengenal konsep bilangan diperoleh rata-rata hasil belajar kemampuan mengenal konsep bilangan pada siklus I sebesar 59,24%. Berdasarkan perhitungan dari grafik polygon diatas terlihat  $Mo < Md < M$  ( $8,00 < 9,00 < 9,48$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data hasil belajar kemampuan mengenal konsep bilangan pada siklus I merupakan kurva juling positif. Kurve ini memiliki arti skor perkembangan mengenal konsep bilangan cenderung rendah.

Dari hasil pengamatan dan temuan peneliti selama pelaksanaan tindakan pada siklus I terdapat beberapa masalah yang menyebabkan hasil belajar anak masih berada pada kriteria rendah, maka masih perlu ditingkatkan pada siklus II. Adapun kendala-kendala yang dihadapi peneliti saat penerapan siklus I antara lain: anak masih terlihat bingung dengan alat peraga yang peneliti gunakan, anak belum terbiasa belajar menggunakan alat peraga dadu, serta ada beberapa anak yang tidak merespon kegiatan pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung, beberapa anak tidak menyukai alat peraga seperti dadu tidak menarik disebabkan dadu yang digunakan ukurannya kecil dan tidak berwarna. Solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala di atas adalah sebagai berikut. Mensosialisasikan kembali alat peraga dengan kegiatan bermain

mencari dadu dan menyurutkan menjadi konsep bilangan dengan anak, dengan kegiatan pembelajaran seperti itu sehingga pertemuan berikutnya anak akan lebih terbiasa dalam mengikuti pembelajaran, dan membuat dadu yang menarik bagi anak dengan membuat dadu yang ukurannya lebih besar dari sebelumnya, dan memberi warna disetiap dadu.

Selanjutnya rata-rata hasil belajar kemampuan mengenal konsep bilangan pada siklus II sebesar 85,06%. Berdasarkan perhitungan dari grafik polygon diatas terlihat  $Mo > Md > M$  ( $14,00 > 14,00 > 13,61$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data hasil belajar kemampuan mengenal konsep bilangan pada siklus II merupakan kurva juling negatif. Melalui perbaikan peroses pembelajaran dan pelaksanaan tindakan siklus I maka pada pelaksanaan siklus II telah tampak adanya peningkatan proses pembelajaran yang diperlihatkan melalui peningkatan hasil belajar anak. Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama tindakan pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut: anak yang awalnya kemampuannya mengenal konsep bilangan kurang dalam proses pembelajaran menjadi baik, peneliti dalam hal ini berperan

sebagai guru yang memberi motivasi pada anak apabila ada anak yang belum bisa mengerjakan tugas yang diberikan pada saat kegiatan, secara garis besar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang direncanakan oleh peneliti, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai.

Secara umum proses pembelajaran dengan penerapan media dadu untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan sudah berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata presentase (M%) hasil belajar dari siklus I ke siklus II, sehingga peneliti memandang penelitian ini cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Setelah dilakukan observasi, diketahui bahwa peningkatan yang signifikan pada siklus II disebabkan oleh sudah terbiasanya anak dengan media dadu yang digunakan untuk mengenal konsep bilangan. Tidak hanya itu, penyempurnaan dalam penerapan model *number head together* pada siklus II juga sangat berperan terhadap peningkatan tersebut.

Tabel 2 Data statistik siklus I dan siklus II

Data Statistik	Siklus I	Siklus II
Rentangan	9	6
Mean	9,48	13,61
Modus	8,00	14,00
Median	9,00	14,00
Rata-rata persen	59,24%	85,06%

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskripsi kuantitatif memberikan gambaran bahwa dengan penerapan media dadu untuk kemampuan mengenal konsep bilangan diperoleh rata-rata hasil belajar kemampuan mengenal konsep bilangan pada siklus I sebesar 59,24% dan rata-rata hasil belajar kemampuan mengenal konsep bilangan pada siklus II sebesar 85,06%. Ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase hasil belajar anak dari siklus I ke siklus II sebesar 25.82%.

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase hasil belajar anak dari siklus I ke siklus II sebesar 25.82%. Tabel distribusi frekuensi data hasil belajar kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A semester II tahun pelajaran 2012/2013 Taman Kanak-kanak Saraswati I Denpasar pada siklus I dan II.

Keberhasilan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *number head together* menggunakan media dadu untuk meningkatkan kemampuan

mengenal konsep bilangan. Hal ini didukung oleh Trianto (2010) mengatakan bahwa model *number head together* adalah suatu model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas anak dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas, ternyata sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Hal ini dikarenakan dengan diterapkannya model *number head together* di Taman Kanak-kanak akan memudahkan para guru dalam mengenalkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan secara intensif dan berkelanjutan guna meningkatkan hasil belajar para anak didik. Keberhasilan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media dadu untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan ternyata sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar, dan oleh karenanya para guru sangat perlu menerapkan media dadu untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan secara intensif dan berkelanjutan guna meningkatkan hasil belajar para anak didik.

## PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan pembelajaran dalam kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A semester II di Taman Kanak-kanak Saraswati I Denpasar setelah menggunakan media dadu dengan model *number head together* skor rata-ratanya sebesar 25,82%. Hasil ini membuktikan bahwa peningkatan rata-rata persentase hasil belajar anak pada siklus I sebesar 59,24% menjadi sebesar 85,06% pada siklus II yang ada pada kategori tinggi.

Sehubungan dengan hasil penelitian, saran-saran yang perlu disampaikan dalam penelitian ini yaitu. kepada anak, disarankan untuk dapat termotivasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan dadu. Saran juga diberikan kepada guru, disarankan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan dalam membuat media dadu yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Selanjutnya kepada

kepala sekolah, disarankan mampu memberikan suatu informasi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif, efisien, dan inovatif. Penelitian selanjutnya, perlu mengadakan penelitian lebih lanjut sebagai penyempurnaan dari kemampuan mengenal konsep bilangan dengan menggunakan media dadu.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2010. *Metodologi Pendidikan, Suatu Pengantar*. Singaraja: FIP Undiksaha.
- , 2010. *Evaluasi Pendidikan, Suatu Pengantar*. Singaraja: FIP Undiksha.
- Aisyah, Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Azhar, Aisyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindopersada.
- Hamalik, Oemar. 1985. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumi.
- Copley, J.V. 2000. *The young Child And Mathematics*. Boston: Journal.
- Coopley, Juanita V. 2001. *The Young Child and Mathematics Association For Education of Young Children*.
- Muba. Kabid PLS. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Tersedia pada <http://ariesilmah.blogspot.com> (diakses tanggal 12-10-2013).
- Nurhadi. 2004. *Kurikulum 2004 Pertanyaan dan Jawaban*. Jakarta: Pt Gramedia Wisiarsana Indonesia.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.

- Pujianti. 2003. *Bahan Ajar Matematika SD. Penggunaan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Sujiono. Yuliani,dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: univeritas terbuka.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tajudin, T. 2008. *Pembelajaran Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Investasi Bermain Tata Angka PLB*. Bandung: PLB Upi. Tidak Diterbitkan.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.
- , 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Surabaya: Bumi Aksara