

**PENERAPAN METODE BERMAIN KARTU DOMINO UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN  
PADA ANAK KELOMPOK B TK KEMALA  
BHAYANGKARI 2, SINGARAJA**

Luh Simpiani<sup>1</sup>, I Nyoman Jampel<sup>2</sup>, I Gde Wawan Sudatha<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Jurusan PG PAUD,<sup>2</sup> & <sup>3</sup> Jurusan TP  
Fakultas ilmu pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>luh\_simpiani@yahoo.co.id, <sup>2</sup>[jampelnyoman@yahoo.co.id](mailto:jampelnyoman@yahoo.co.id),  
<sup>3</sup>igdwawans@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak Kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 2 Singaraja Semester II Tahun Ajaran 2012/2013 telah menerapkan metode bermain dengan kartu domino. Subjek penelitian dilakukan adalah peneliti tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 12 anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 2 Singaraja Semester II Tahun pelajaran 2012/2013. Data pemahaman konsep bilangan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemahaman konsep bilangan pada anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 2 Singaraja Semester II Tahun pelajaran 2012/2013 meningkat setelah menerapkan metode bermain dengan kartu domino hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata kemampuan pemahaman konsep bilangan anak dengan kategori sangat kurang meningkat pada siklus I menjadi 67,59% dengan kategori sedang ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi sebesar 89,77 tergolong pada kategori tinggi dengan kategori baik. Terjadi peningkatan pada anak kelompok B sebesar 22,18 %. Dengan demikian maka dapat di simpulkan bahwa pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/2013 di Tk Kemala Bhayangkari 2 Singaraja dapat meningkat setelah menerapkan metode bermain kartu domino .

**Kata-kata kunci:** metode bermain, kartu domino, konsep bilangan

**Abstract**

This study aims to improve understanding of numbers in children Concept Group B in kindergarten Kemala Bhayangkari 2 Singaraja School Year Semester II 2012/2013 has been implemented method of playing the card is domino. Subjek research conducted action research class (*classroom Action Reserch*) were conducted in two cycles each cycle consists of a planning phase of action, action, observation and reflection. This experiment subjects were 12 kindergarten children Kemala Bhayangkari B Group 2 subjects Singaraja Semester II 2012/2013. Data understanding of the concept of numbers in this study were collected by using observation data have been obtained and analyzed using descriptive analysis. Results of the analysis showed that the understanding of the concept of numbers in children Kindergarten Group B Kemala Bhayangkari 2 Year II Semester lesson Singaraja 2012/2013 increased after applying the method of playing with dominoes this can be seen from the average acquisition capability of understanding the concept of number of children with very poor category increased the first cycle to 67.59% with the medium category was experiencing an increase in the second cycle of 89.77

classified into the high category with either category. There was an increase in the child group B by 22.18%

Thus it can be concluded that the child's understanding of the concept of numbers in group B the second semester of academic year 2012/2013 in TK Kemala Bhayangkari 2 Singaraja may increase after applying the method of playing dominoes.

**Keywords:** play method, dominoes, number concept

## PENDAHULUAN

Belajar matematika terjadi secara alami seperti pada anak bermain. Anak usia dini menemukan, menguji, serta menerapkan konsep matematika secara alami hampir setiap hari melalui kegiatan – kegiatan yang mereka lakukan. Kegiatan belajar matematika secara sederhana telah terjadi dalam kehidupan sehari – hari, seperti pada saat anak menghitung jumlah daun kering yang ada di halaman rumah dan lain – lain . Anak – anak usia dini juga melakukan kegiatan bermain matematika, seperti saat mereka mendiskusikan siapa yang lebih besar atau ember mana yang dapat memuat pasir lebih banyak mereka juga mengembangkan keahlian untuk menyelesaikan masalah saat bermain, seperti saat memusatkan balok mana yang ukurannya paling sesuai untuk dijadikan atap atau dijadikan pintu.

Menurut Suriasumantri ( Sujiono, 2007 : 11.3 ) “ matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan “. Sedangkan menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (Sujiono, 2007 : 11. 3 ), “ Matematika adalah ilmu tentang bilangan – bilangan, hubungan antar bilangan dan procedural operasional mengenai bilangan “. Lambang yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan, lambing matematika bersifat artificial dan baru memiliki arti setelah semua makna diberikan kepadanya, tanpa kebermaknaan matematika hanyalah sebuah kumpulan rumusan 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 sedangkan permainan matematika bagi anak usia dini adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari – hari dan bersifat ilmiah.

Mempelajari matematika membutuhkan begitu banyak hafalan,

hitungan atau melacak angka-angka. Keterampilan yang dibutuhkan anak untuk memahami matematika adalah kemampuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep matematika yang perlu dipelajari anak melalui kegiatan bermain. Pada intinya matematika merupakan salah satu cara dalam melatih anak dengan cara-cara yang logis dan sistematis. Menurut Sujono (2007;11.8) beberapa hal yang dapat mendukung perkembangan pengetahuan dan keterampilan anak secara alami. Pertama, lingkungan yang baik/mendukung. Kedua, tersedianya bahan-bahan atau alat yang dapat mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain matematika. Ketiga, terbukanya kesempatan untuk bermain dan bereksplorasi dengan bebas”. Ketiga hal diatas sangat berpengaruh terhadap perkembangan pengetahuan dan keterampilan anak. Tidak hanya lingkungan saja yang mendukung tetapi tersedianya bahan-bahan atau alat yang dapat mendorong anak bermain matematika juga sangat penting.

Salah satu keterampilan yang diperlukan anak dalam memahami konsep matematika adalah mengenal konsep angka. Pengenalan konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyaknya” termasuk menghitung, menjumlahkan satu tambah satu. Namun yang terpenting adalah mengerti konsep angka. Pemahaman konsep angka anak berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan kelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Hal-hal yang perlu diingat bahwa mendapatkn konsep angka adalah proses yang berjalan secara perlahan-lahan. Anak mengenal benda dengan menggunakan bahasa untuk menjelaskan fikiran mereka, sehingga mulai membangun arti angka. Belajar dengan *trial dan error* dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menggunakan sajak, permainan

tangan dan beberapa lagu yang sesuai untuk memperkuat hubungan dengan angka.

Pemahaman konsep angka ini akan mempermudah anak dalam menguasai keterampilan menghitung. Keterampilan menghitung harus dimiliki oleh setiap orang karena keterampilan berhitung selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dasar dari keterampilan berhitung adalah mengenal lambang bilangan, memahami konsep lambang bilangan untuk kemudian dapat mengucapkannya dalam kepentingan menghitung.

Lambang bilangan identik dengan angka, namun menurut sejarah ketika orang melakukan kegiatan membilang dan mencacah kebingungan untuk memberikan lambang bilangannya, kemudian dibuatkanlah sistem numerisasi yaitu sistem yang terdiri dari numeral (lambang bilangan atau angka) dan number (bilangan). Sistem numerisasi adalah aturan untuk menulis bilangan dengan menggunakan sejumlah lambing bilangan. Bilangan itu sendiri adalah sesuatu yang sulit untuk didefinisikan satu lambang bilangan menggambarkan satu bilangan. Setiap bilangan mempunyai banyak nama misalnya bilangan 125 mempunyai nama bilangan "Seratus Dua Puluh Lima" terdiri dari lambang bilangan 1, 2 dan 5.

Berdasarkan Permendiknas No. 58 Th. 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini terhadap standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan kelompok usianya. Standar tingkat pencapaian anak ini terdiri dari 5 lingkup perkembangan yaitu, nilai – nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Untuk kelompok usia  $4 \leq 5$  tahun dalam lingkup perkembangan kognitif terdapat tingkat pencapaian perkembangan berupa mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Untuk memenuhi standar pencapaian ini maka anak perlu diajarkan pemahaman mengenai konsep bilangan. Pengenalan konsep bilangan ini meliputi pengenalan bilangan 1 – 10 dengan menghitung benda mengurutkan bilangan 1 – 10 dengan benda, menunjukkan kumpulan benda yang memiliki jumlah sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

Pemahaman konsep lambang bilangan perlu dikembangkan karena akan

berdampak pada proses perhitungan atau proses belajar berhitung di kemudian hari. Oleh karena itu diperlukanlah penggunaan media yang dapat menyalurkan pesan secara efektif, efisien dan bernilai praktis sebagai cara yang tepat agar anak memahami konsep bilangan sesuai kemampuan dan tingkat perkembangan anak usia dini. Untuk membantu kelancaran belajar konsep bilangan sangat diperlukan penunjang media atau alat untuk memberikan pengalaman yang berarti dan membentuk pemahaman anak. Pujiati (2003 : 2) menyatakan bahwa " media alat peraga akan dapat berfungsi dengan baik apabila dapat memberikan pengalaman yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan siswa ". Salah satu media yang sesuai dengan kondisi anak usia dini sehingga dapat diangkat dalam penelitian ini, yaitu kartu domino.

Kartu domino adalah salah satu permainan edukatif yang berfungsi untuk mengenalkan konsep bilangan terutama konsep mengenal angka dan menghitung benda, mengenal kumpulan benda dengan jumlah benda sama atau tidak sama, lebih sedikit dan lebih banyak. Dengan menggunakan kartu domino ini diharapkan dapat membantu anak untuk dapat mempermudah konsep bilangan secara lebih sederhana. Dalam menggunakan kartu domino memerlukan suatu metode yang tepat. Metode yang biasa digunakan adalah metode bermain. Metode bermain merupakan salah satu metode untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan cara belajar yang lebih baik dan memantapkan penguasaan perolehan hasil belajar. Dengan metode ini akan memberikan kesempatan pada anak untuk lebih bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya sehingga mempermudah anak dalam memahami suatu konsep. Salah satu konsep yang dapat dipelajari dalam metode bermain adalah konsep bilangan. Anak akan dengan sendiri membangun suatu pengetahuan mengenai konsep bilangan dengan bereksplorasi dengan angka-angka dan media yang berhubungan dengan pengenalan konsep bilangan. Melalui metode bermain anak akan dapat mempelajari konsep bilangan dengan suasana yang menyenangkan. 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.

Namun berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 2, menghitung secara urut dan menyebutkan angka 1-10 bagi anak kelompok B TK Bhayangkari 2 adalah hal yang sangat mudah dihafalkan, namun satu hal yang tidak seimbang adalah anak mengalami kesulitan dalam mengurutkan bilangan dengan membilang atau menghitung benda serta dalam membedakan jumlah dua kumpulan benda. Anak kesulitan ketika diminta untuk menentukan berapa jumlah benda, mengurutkan bilangan 1-10 dengan benda dan menentukan kumpulan benda yang mana yang lebih banyak, lebih sedikit atau yang sama banyaknya.

Walaupun manfaat penggunaan media pembelajaran telah diketahui sejak lama, tapi sering diabaikan sehingga penggunaan pengintegrasian dalam program pembelajaran berlangsung dengan lambat. Dalam perjalanan waktu telah semakin banyak bukti bahwa hasil positif dalam belajar akan didapat apabila menggunakan media yang telah direncanakan dengan baik. Dari penjelasan di atas maka dapat didefinisikan beberapa permasalahan sebagai berikut. Satu, pembelajaran guru yang hanya berpatokan pada majalah. Dua, guru masih menggunakan metode yang kurang tepat. Tiga, kurangnya penggunaan media yang membantu pembelajaran. Empat, kemampuan konsep bilangan anak di kelas ini rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan suatu tindakan agar pemahaman konsep bilangan anak dapat meningkat. Guru dapat diharapkan menggunakan metode yang lebih cocok dalam usaha meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan. Selain metode, penggunaan media juga sangat diperlukan dalam mengenalkan bilangan pada anak. Misalnya, dengan memanfaatkan media kartu domino.

Akibatnya pemahaman konsep angka terutama di kelas B masih sangatlah rendah sehingga guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan

pemahaman konsep bilangan pada anak-anakkelompok B ini.

Hal ini terbukti ketika anak diberi tugas untuk menentukan berapa banyak benda, anak masih mengalami kebingungan dalam menghitung benda yang ada.

Bertitik tolak dari masalah diatas maka dilaksanakan penelitian mengenai penggunaan media kartu domino melalui untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini. Judul ini diangkat karena masih minimnya penelitian yang berhubungan dengan permainan matematika untuk anak usia dini. Kemampuan guru PAUD yang masih terbatas untuk melakukan ini disebabkan keterbatasan ilmu dan wawasan yang dimilikinya. Selain itu sangatlah jarang guru-guru yang mampu melaksanakan permainan matematika yang juga dibantu dengan media-media yang ada. Permainan matematika ini cenderung membosankan apabila tanpa menggunakan media dan permainan. Berdasarkan pembahasan diatas maka digunakan judul penelitian : Penerapan Metode Bermain Dengan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 2 Singaraja Smester II Tahun Pelajaran 2013/2014.

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. Apakah penerapan metode bermain dengan kartu domino dapat meningkatkan konsep bilangan pada anak kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 2 semester II tahun pelajaran 2013/2014.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 2 semester II Tahun Pelajaran 2013/2014 setelah menerapkan metode bermain dengan kartu domino. Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam penerapan model pembelajaran dalam pengembangan kognitif khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini.

Pemahaman bagi anak didik yaitu hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep

bilangan secara lebih baik dan optimal, bagi Guru. Manfaat bagi guru, yaitu hasil penelitian ini diharapkan mendapat sebuah masukan dalam mengajar sehingga kinerja guru dapat ditingkatkan, Membantu guru menambah wawasan dan mengetahui model pembelajaran serta media yang tepat, Membantu guru berkembang secara profesional, Dapat meningkatkan keterampilan guru dengan media kartu domino, Kepala Sekolah. Manfaat bagi kepala sekolah yaitu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi Kepala Sekolah dalam upaya pemilihan metode pembelajaran yang efektif, efisien, dan inovatif dalam upaya pemahaman konsep bilangan di sekolah.

Metode berasal dari bahasa latin “ *methodos* “ yang berarti jalan yang harus dilalui. Menurut Sudjana (2002 ; 260) “ Metode adalah cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pelajaran, oleh karena itu peranan metode pengajaran adalah sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar “. Metode adalah cara menyampaikan/ mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan usia anak sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik “ (Sujiono, 2007 : 7. 3)”.

Menurut Kurikulum TK Tahun 2004 menyatakan bahwa metode adalah cara yang dilakukan guru untuk membelajarkan anak agar mencapai kompetensi yang ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang digunakan guru dalam menyampaikan ilmu yang tepat melalui hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal dengan mencapai kompetensi yang ditetapkan.

Metode pembelajaran yang digunakan pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terdiri dari berbagai macam metode pembelajaran. Salah satu metode yang paling sering digunakan dalam metode bermain. Pengalaman pertama anak dalam mengeksplorasi dunia adalah melalui indera- inderanya, dan mereka menggunakannya untuk bermain. Awalnya main sendiri, lama kelamaan dengan orang lain. Meski anak-anak di usia ini masih egosentris, atau belum bias berfikir diluar

kebutuhan diri, bekerjasama dengan orang lain membantu mereka untuk membangun kesadaran akan perbedaan yang ada disekeliling mereka. Bermain memberikan fondasi anak untuk diajar menyelesaikan masalah dan berkomunikasi dengan teman sebayanya. Bermain juga membangun kualitas kepemimpinan anak yang positif, terutama bagi anak yang secara alami memiliki kemampuan memimpin. Bermain juga merupakan metode pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Hurluck dalam Musfiroh (2008 ; 1) “ Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar “. Djamarah dan Zain (Aditya, 2005 ; 32) mengemukakan bahwa “ Klasifikasi media bias dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Dilihat dari jenisnya, media dibagi kedalam media auditif, audio visual dan media audio visual. Menurut Hamalik (1985 ; 63) “ ada empat klasifikasi media pembelajaran yaitu : alat-alat visual yang dapat dilihat, alat – alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar, alat-alat yang bias dilihat dan didengar, dramatisasi, bermain peran, sosio drama, sandiwara boneka, dan sebagainya “.

Kartu Domino Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Konsep Bilangan Kartu domino dalam penelitian ini bukanlah kartu domino yang digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu media untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu domino untuk menarik minat siswa dalam belajar. Selain itu Darhim (2001: 314) mengatakan “ kartu domino juga dapat digunakan dalam menghafalkan fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian serta untuk menghafal bangun geometri “.

Berdasarkan langkah - langkah dalam penggunaan media kartu domino dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan antara lain Pertama Guru melakukan persepsi. Kedua, guru dan anak-anak melakukan tanya jawab sesuai dengan tema bulatan. Ketiga, guru mengajak anak untuk menghitung jumlah bulatan pada kartu domino secara bersama-sama. Keempat, guru memberikan kesempatan pada anak untuk menghitung

jumlah bulatan pada kartu domino. Kelima, guru mengajak bermain untuk berlomba Keenam, guru mengajak anak untuk menghitung bulatan disisi kanan dan kiri pada kartu domino. Ketujuh, guru mengajak anak untuk menentukan mana jumlah bulatan yang sama dan tidak sama. Kedelapan, guru memberi kesempatan pada anak satu persatu untuk mencoba kedepan kelas. Kesembilan, guru memberi kesempatan pada anak untuk berlomba mencari kartu domino yang memiliki dua kumpulan benda yang sama dan yang tidak sama. Kesepuluh, guru mengajak anak menghitung dua kumpulan bulatan yang memiliki jumlah yang lebih banyak dan lebih sedikit. Kesebelas, memberi kesempatan pada anak untuk mencobanya sendiri. Keduabelas, guru mengajak anak untuk berlomba mencari kartu domino yang memiliki jumlah lebih banyak dan lebih sedikit.

Bilangan atau sering disebut angka tidak terlepas dari matematika. Bilangan merupakan bagian dari hidup kita, setiap hari kita selalu menemukan angka atau bilangan dimanapun dan kapanpun. Arti "angka " lebih mendekati kata " digit " dalam bahasa inggris. Dalam bahasa Indonesia belum ditemukan pengertian dari kata angka. Dalam hal ini angka tidak lain adalah simbol yang digunakan untuk melambangkan suatu bilangan.

Bilangan atau sering disebut lambang bilangan menurut Ruslani (Tajudin, 2008 ; 23) adalah " suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian. Bilangan-bilangan ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan ". Sedangkan menurut Copley (2001 ; 47), " angka atau bilangan adalah lambang atau simbol merupakan suatu obyek yang terdiri dari angka-angka". Sebagai contoh bilangan 10 dari angka 1 dan 0.

Berdasarkan Permendiknas No. 58 Th. 2009 dalam tingkat perkembangan kognitif terdapat tingkat perkembangan dalam aspek pengembangan kognitif terdapat tingkat perkembangan kognitif berupa memahami konsep bilangan. Pemahaman konsep bilangan ini dapat diuraikan secara lebih terperinci sebagai berikut : membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.menunjuk urutan

menghitung bulatan pada kartu domino.

benda untuk bilangan 1 sampai 10.selanjutnya membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda. terakhir menunjuk dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit, membilang banyak benda dari 1 sampai 10, membilang/menyebut urutan bilangan 1-10 . Menurut Sudjiono (2007 : 11.11) perkembangan konsep bilangan diantaranya, penguasaan konsep jumlah, pemahaman konsep, menghitung data dan membedakan angka dengan menunjukan angka dan nomor dengan simbol atau lambang.

Metode bermain merupakan salah satu metode untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan cara belajar yang lebih baik dan memantapkan penguasaan perolehan hasil belajar. Bermain merupakan tahap yang paling penting dalam pembelajaran bagia anak usia dini. Karena dengan bermain, guru PAUD menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik sehingga kemampuan anak dapat berkembang optimal. Dengan metode ini akan memberikan kesempatan pada anak untuk lebih bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya sehingga mempermudah anak dalam memahmi suatu konsep. Salah satu konsep yang dapat dipelajari melalui metode bermain adalah konsep bilangan. Anak akan dengan sendirinya membangun suatu pengetahuan mengenai konsep bilangan dengan bereksplorasi dengan angka-angka dan media yang berhubungan dengan pengenalan konsep bilangan. Jadi dengan metode bermain anak akan dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini.

Penerapan metode bermain dengan kartu domino bagi anak usia dini akan menciptakan pemahaman akn bilangan secara lebih konkret sehingga anak dapat lebih mengingat urutan bilangan atau angka secara lebih jelas. Penggunaan kartu domino ini anak akan diajak menghafal urutan bilangan 1-10 yang merupakan konsep dasar bilangan. Kemudian mulai dengan menghitung jumlah bulatan yang ada di kartu. Dengan media ini akan membantu anak untuk menghafal urutan bilangan yang ada. Kemudian memahami konsep sama tidak

sama, lebih banyak dan lebih sedikit pada dua kumpulan gambar bulatan yang ada pada sisi kanan dan kiri kartu domino. Dengan demikian maka akan dapat lebih melatih dan meningkatkan pemahaman mengenai konsep bilangan.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di TK kemala Bhayangkari 2 Singaraja yang beralamat di jalan Surapati No.101 Singaraja. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Nopember sampai dengan Desember Tahun 2013

Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelompok B semester ganjil tahun ajaran 2012/2013 dengan banyak siswa 12 orang yaitu 5 perempuan dan 7 laki –laki.

Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian ada dua :Variabel penelitian, Variabel Bebas Adapun variabel bebas yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penerapan metode bermain dengan kartu domino. Pertama Variabel Terikat Adapun variable terikat yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep bilangan.

Metode pengumpulan data mempunyai peran yang sangat penting dalam suatu penelitian. Menurut Creswell (1998 ; 121) “ Prosedur pengumpulan data dalam penelitian kualitatif terdiri atas empat tipe dasar yaitu : observasi, wawancara, dokumentasi, dan audio visual. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode observasi.

Metode observasi dilakukan terhadap kegiatan anak dalam menerapkan metode bermain kartu domino. Dalam penelitian ini observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan pada masing-masing siklus dengan menggunakan pedoman observasi. Setiap kegiatan yang diobservasi dikategorikan kedalam kualitas yang sesuai yaitu dalam penelitian ini hasil penelitian perkembangan anak tersebut dicatat data lembar observasi selama satu siklus dirangkum kedalam format rangkuman dengan ketentuan sebagai berikut : Pertama bagi anak yang tidak mau mengerjakan tugas atau tidak aktif sama sekali diberi tanda bintang satu sama dengan belum berkembang atau tidak mampu, Kedua dalam pencapaian kemampuan dasar anak cenderung

menonjol negatif atau belum tercapai diberi tanda bintang dua sama dengan mulai belajar atau anak mampu dengan bantuan selanjutnya yang Ketiga diasumsikan bagi anak yang telah menguasai kemampuan yang diprogramkan guru diberi tanda bintang tiga sama dengan berkembang sesuai harapan atau anak mampu mandiri, terakhir Keempat bagi anak yang tidak ada catatan khusus tentang pencapaian kemampuan dasar dan perilaku diasumsikan anak telah melebihi kemampuan yang diprogramkan guru diberi tanda bintang empat sama dengan berkembang sangat baik. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang tindakan terhadap penerapan metode bermain dengan kartu domino untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak.

Metode analisis data pada saat ini pengumpulan seluruh data yang diperoleh berdasarkan instrument penelitian setelah data yang diperlukan dalam penelitian data ini terkumpul maka dilakukan analisis data dalam penganalisisan data ini digunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Kedua jenis metode analisis data tersebut dijelaskan ada dua jenis metode analisis deskriptif dan metode analisis statistik imperensial. Dalam hubungan ini Agung ( 2010 : 76 ) menyatakan bahwa metode analisis statistik adalah cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan teknik dan rumus – rumus statistik deskriptif seperti frekwensi, grafik, angka, rata – rata ( *Mean* ), *median* ( *Me* ) dan *modus* ( *Mo* ) untuk menggambarkan keadaan suatu obyek sehingga diperoleh kesimpulan yang umum.

Tabe 1. Pedoman PAP Skala Lima

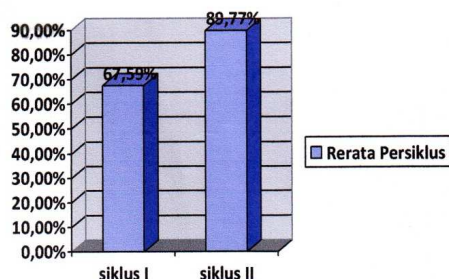
Presentase	Kriteria Pengembangan Kognitif
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 80	Tinggi
65 – 79	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah adanya peningkatan nilai kemampuan pemahaman konsep

bilangan pada anak TK apabila terjadi perubahan positif skor rata – rata pada Siklus I ke siklus berikutnya berartitindakan ini efektif, pemahaman koksep bilangan anak dikatakan meningkat jika pada akhir Siklus II semua anak memperoleh skor minimal sama dengan 75 dengan kategori baik dikelompok B TK Kemala Bhayangkari 2 Singaraja.

Berdasarkan hasil anlisis statistik deskriptif memberikan gambaran bahwa dengan menerapkan metode bermain dengan kartu domino akan dapat meningkatkan pemahaman knsep bilangan, hal ini dapat dilihat dari perolehan rata – rata kemampuan pemahaman konsep bilangan pada anak meningkat pada Siklus I sebesar 67, 59 % dengan kategori rata – rata kurang, rata – rata kemampuan pemahaman konsep bilangan pada Siklus II menjadi sebesar 89,77 % dengan kategori sangat baik. Ini menunjukkan adanya peningkatan rata – rata kemampuan pemahaman konsep billangan anak dari Siklus I ke Siklus II meningkat sebanyak 22,18 point, perubahan rata – rata skor dari Siklus I ke Siklus II dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut

Untuk lebih jelasnya maka dapat di sajikan pada grafik Batang



Gambar 1. Grafik Hasil Siklus I dan Siklus II

Dilihat dari penyajian grafik di atas maka tampak jelas peningkatan skor rata – rata yang di peroleh dari hasil evaluasi pada pra siklus ke siklus I ke mudian ke siklus II.Keberhasilan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode dengan kartu domino ternyata lebih efektif bagi anak usia dini dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan.

Keberhasilan yang telah dirancang sebelumnya adalah apabila anak memperoleh kategori minimal baik maka penelitian ini dikatakan berhasil dan cukup sampai tahap siklus II.Melalui grafik di atas

maka tampak dengan jelas bahwa pada siklus II semua anak mampu mencapai kriteria keberhasilan yang di rancang sebelumnya yaitu semua anak minimal mampu mencapai kategori baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dari masing – masing pertemuan pada tiap siklus, penerapan metode bermain kartu domino untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 2 Singaraja cenderung mengalami peningkatan, secara klasikal anak merasa senang dan menikmati pembelajaran kartu bermain kartu domino untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok B. Berawal dari sedikit arahan dari guru, anak akan dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya karena anak usia dini memiliki rasa ingin tau yang begitu besar, sehingga ia selalu ingin mencoba obyek yang ada di depannya.

Peningkatannya dapat dilihat pada Siklus I sebesar 65,59 % dan Siklus II sebesar 89,77 % ini dfapat menunjukkan adanya peningkatan rata – rata persentase dari Siklus I ke Siklus II sebesar 22,18 %. Keberhasilan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain kartu domino untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok B terjadi suatu peningkatan.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data sebagaimana di sajikan dalam BAB IV di depan dapat di simpulan sebagai berikut. Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep bilangan anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 2 Singaraja setelah menerapkan metode bermain dengan media kartu domino . Hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata kemampuan pemahaman konsep bilangan anak pada siklus I adalah 67,59 % yang berada pada kategori sedang dan rerata hasil belajar pada siklus II sebesar 89,77 % berada pada kategori sangat tinggi .peningkatan pemahaman konsep bilangan anak ini dapat terjadi karena melalui penerapan metode bermain .guru



menggunakan kartu domino untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 2 Singaraja Tahun pelajaran 2013 /2014 secara lebih optimal.

Berdasarkan kesimpulan di atas , dapat di ajukan saran – saran sebagai berikut. Bagi Guru, di harapkan untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan benda –benda di sekitar ansak yang dapat di dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran bagi anak usia dini. Bagi Kepala Sekolah, kepala sekolah diharapklan mampu nenberikan suatu informasi mengenai media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat ber langsung secara efektif dan efesien. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait penerapan metode bermain dengan kartu domino untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Suatu Pengantar*. Singaraja: FIP Undiksha Singaraja.
- . 2010. *Evaluasi Pendidikan, Suatu Pengantar*. Singaraja: FIP Undiksha Singaraja.
- Anonim. 2007. PTK Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Dengan Pemanfaatan Media Balik Cuisenaire. *Skripsi*. Tersedia pada: <http://repository.upi.edu.com/>. (diakses tanggal 12 Januari 2012 ).
- . 2010. *Kajian Teori Media Kartu Sebagai Media Pembelajaran*. Tersedia pada: <http://repository.upi.edu.com/>. (diakses tanggal 12 januari 2012 ).
- . 2010. Pengaruh Program Interaktif Cermatika Terhadap Kemampuan Anak Mengenall Konsep Bilangan. *Skripsi*. Tersedia pada: <http://repository.upi.edu.com/>. (diakses tanggal 12 Januari 2012 ).
- . 2011. PTK Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Dengan Pemanfaatan Media Dadu. *Skripsi* Tersedia pada: <http://repository.upi.edu.com/>. (diakses tanggal 12 januari 2012 ).
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dantes, N. 1983. *Variabel Penelitian Dan Perumusan Hipotesis*. Singaraja: FKIP UNUD Singaraja.
- Standar Kompetensi Taman Kanak– Kanak dan Raudlatul Athfal*. Jakarta: Depdiknas.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1997. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Permendiknas No.58 tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*
- Milati, Nurarina. 2010. Upaya Kemampuan Berhitung Melalui Tata angka (PTK di BA Aisyiyah Jetis II Sukoharjo). *Skripsi*. (Tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Milafaila. 2011. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Tersedia pada: <http://failashopagmail.wordpress.com/2011/06/08/model-pembelajaran-aud/>. (diakses tanggal 13 Januari 2012 ).
- Nurkencana. Wayan. 1990. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Ramli. 2010. *Penanaman Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini*. Tersedia pada: <http://ramlimpd.blogspot.com/2010/penanaman-konsep-bilangan-pada-anak-20.html>. (diakses tanggal 15 Januari 2012 ).
- Rohmitawati, S.Si. 2007. *Matematika Pertamaku Mengasah Kecerdasan Matematika Logis Anak Sejak Usia Dini*. Tersedia pada: <http://lilimas.p4tkmatematika.com>. (dakses tanggal 13 Januari 2012 ).
- Sukardi. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wijaya, Kusuma. 2009 *Metode Pemberian Tugas*. Tersedia pada: <http://umum.kompasiana.com/2009/06/12/metode-pemberian-tugas/>. (diakses tanggal 15 Januari 2012 ).
- Wina. 2011. Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Membilang 1-10 dengan Menyusun

Kartu. *Skripsi*. (Tidak diterbitkan).  
Tersedia pada:  
[http://ghendenk.blogspot.com/2011/  
12/skripsi-pendidikan-upaya-  
meningkatkan/](http://ghendenk.blogspot.com/2011/12/skripsi-pendidikan-upaya-meningkatkan/). (diakses tanggal 15  
Januari 2012 ).