

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
STRUKTURAL
PERMAINAN ULAR TANGGA TK MARTA'USH
SHIBYAN SINGOCANDI KUDUS**

Ririn Marlina, Purwadi
rrienmarliena@gmail.com
dpurwad@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Marta'ush Shibyan Singocandi Kabupaten Kudus Tahun Ajaran 2014/2015. Obyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelompok B di TK Marta'ush Shibyan yang berjumlah 21 siswa. Hasil penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak telah mencapai indikator keberhasilan dan termasuk dalam kategori baik pada siklus I yaitu dari 21 anak, 53% anak mendapat nilai baik dan pada siklus II hasil peningkatan kemampuan berhitung anak juga mencapai indikator keberhasilan termasuk dalam kategori baik dengan persentase 82% anak yang mendapat nilai baik. Sehingga dari siklus I ke siklus II terjadi kenaikan kemampuan berhitung anak dengan pencapaian nilai yang baik sebesar 29%. Berdasarkan seluruh kegiatan penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif struktural berbantuan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung.

Kata kunci : Kemampuan berhitung, Model kooperatif, Permainan ular tangga

Abstract

This study aimstoimprove thenumeracy skills of children in kindergarten group B Marta'ush Shibyan Singocandi Holy District Academic Year2014/2015. Objectsof this class action research is a group of students in kindergarten Marta ' ush Shibyan B which has 21 students. The results ofthe study increase numeracy skills of children have achieved success indicators and included in both categoriesin the first cycle of the 21children, 53% of children received a good value and the second cycle resulting increase innumeracy skills of children are also achieving success indicators included in both categories with apercentage of 82% kid who got good grades. So from the first cycle to the second cycle there is an increase numeracy skill of children with achieving good value by 29%. Based on all there search it can be concluded that the class action through the implementation of structural-assisted cooperative learning model game of snake and ladders can improve numeracy skills. Suggestions to say, the teacher should be able to apply the methods of creative learning, interesting and fun in learning activities in class daily to achieve maximum results.

Keywords: Abilityto count, cooperativemodel, gameof snakes and ladders

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan bentuk pendidikan untuk rentang usia 4-6 tahun. Pendidikan TK bukan pendidikan yang diwajibkan. Namun, apabila orang tua memaknai lebih mendalam tentang pentingnya pendidikan sejak usia dini, pendidikan TK atau Pra sekolah merupakan bentuk pendidikan yang sangat penting di masa mendatang. Para pendidik taman kanak-kanak harus dapat memberikan layanan secara profesional sikap, pengetahuan, dan keterampilan, agar anak didik mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri untuk memasuki pendidikan dasar. Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional NO. 20 tahun 2003. Pendidikan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian dan akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Guru merasa perlu untuk merencanakan kegiatan dan merancang media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Proses kegiatan belajar mengajar pada anak harus dilakukan secara menyenangkan dalam setiap pembelajaran guru dapat mengemas kegiatan belajar mengajar dengan kegiatan permainan. Namun, realita di lapangan khususnya di Taman Kanak-Kanak Marta'ush Shibyan Kudus, menunjukkan masih banyak anak yang belum memiliki kemampuan berhitung yang optimal. Hal tersebut dapat diketahui dari masih banyaknya anak yang belum menguasai konsep bilangan. Terlihat pada saat pembelajaran kegiatan berhitung, anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20 masih terbalik-balik bahkan

lancar, serta anak masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda.

Dampaknya, dalam mengikuti proses belajar mengajar pada kegiatan berhitung anak belum menguasai konsep bilangan. Dalam kegiatan menghitung dengan benda anak masih terbalik-balik menyebutkan bilangan dan dalam menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, banyak yang belum mampu. Hal itu menyebabkan anak belum mampu menyebutkan jumlah benda yang dihitungnya dengan tepat. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung murid TK Marta'ush Shibyan Kudus belum optimal.

Permasalahan tersebut terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi anak usia dini untuk belajar berhitung. Pembelajaran dilakukan melalui pemberian tugas kepada anak berupa lembar kerja dan anak dituntut mampu menyelesaikan tugas secara tertulis. Pada kegiatan berhitung yang dilakukan hanya menekankan pada hasil anak berhitung, bukan pada saat anak menghitung benda. Padahal kemampuan berhitung anak terlihat pada saat proses anak memecahkan masalah dalam menghitung. Hal tersebut menyebabkan anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas, anak tidak bersemangat dan bosan dengan pembelajaran yang monoton serta tidak ada variasi. Anak juga kurang aktif untuk mengeksplorasi lingkungan dalam memecahkan masalah dengan berhitung. Sehingga, kemampuan berhitung anak tidak berkembang dengan optimal.

Terkait belum optimalnya kemampuan berhitung peserta didik di TK Marta'ush Shibyan Kudus, maka penulis berupaya menggunakan model pembelajaran "Kooperatif berbantuan permainan ular tangga" sebagai salah satu alternatif pembelajaran berhitung di kelas. Kegiatan berhitung akan lebih efektif bila diberikan melalui berbagai macam permainan, karena merupakan wahana belajar dan bekerja anak. Dengan bermain, anak dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan mereka dengan bebas sehingga membuat anak menjadi lebih kreatif. Bermain menyediakan kesempatan

kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Objek yang digunakan adalah benda nyata (konkret) yang dapat dilihat, disentuh dan dirasakan oleh anak. sehingga, anak memiliki kesempatan untuk menggunakan inderanya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek.

Tujuan Umum melalui penelitian ini adalah mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung agar anak dapat belajar berbagai macam konsep matematika sederhana sesuai dengan tumbuh kembang anak usia dini dengan menggunakan metode kegiatan bermain ular tangga anak usia dini.

2. Kajian Teori

a. Berhitung

1). Pengertian Berhitung

Berhitung menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah melakukan hitungan (seperti menjumlahkan, mengurangi dan sebagainya) (Departemen Pendidikan Nasional, 2005, 359).

Permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar seperti konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai fungsi bentuk, alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Permainan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak, karena masa TK salah satunya sebagai masa bermain (sisdiknas, 2000: 1-2).

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007).

Keterampilan menghitung berkaitan dengan perkembangan berpikir anak. anak sedang berada pada tahap berpikir kongkret saja. Anak

memahami bilangan tiga dari tiga buah jeruk. Keterampilan menghitung juga mencakup koordinasi memegang dan menunjuk benda, menyebut angka, dan mengingat urutannya. Ini memang cukup sulit bagi anak sehingga membutuhkan waktu lama baginya untuk secara sungguh-sungguh mengenal bilangan yang mewakili sejumlah benda (Susilo,2011:109).

Belajar berhitung terjadi secara alami seperti pada saat anak bermain. Anak usia dini menemukan, menguji serta menerapkan konsep berhitung secara alami hampir setiap hari melalui kegiatan- kegiatan yang mereka lakukan. Kegiatan belajar berhitung secara sederhana terjadi dalam kehidupan anak sehari- hari. Berhitung sendiri dapat mengembangkan beberapa aspek kemampuan pada anak seperti kemampuan sosial, emosional, kreativitas dan kemampuan intelektual, melalui kegiatan belajar sambil menerapkan permainan berhitung, secara tidak langsung anak akan belajar mengenal banyak hal, dengan kata lain melalui pembelajaran berhitung anak akan memiliki keterampilan berpikir secara sistematis.

Berdasarkan beberapa pendapat dari beberapa ahli tentang definisi berhitung dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah suatu proses menjumlahkan, mengurangi, mengalikan dan membagi angka-angka yang sesuai dengan tata cara yang sudah di tentukan sebelumnya.

Kegiatan berhitung bisa diajarkan sejak usia dini namun masih dalam konteks yang sederhana dan masih bersifat konkret atau nyata. Biasanya dalam pembelajaran berhitung pada anak usia dini sebaiknya anak harus dilibatkan secara langsung. Keterampilan menghitung juga mencakup koordinasi memegang dan menunjuk benda, menyebut angka, dan mengingat urutannya.

2). Tujuan berhitung Anak Usia Dini

Berhitung bagi anak taman kanak-kanak (TK) memotivasi anak dalam mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan serta dapat menyelesaikan masalah yang terjadi dan untuk menghadapi kejenjang selanjutnya, karena berhitung adalah

bagian dari matematika yang tidak lepas dari kehidupan anak sehari-hari yang terdapat dalam Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar 2007, 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) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dan menciptakan sesuatu secara spontan.
- e) Untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran.
- f) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan benda-benda kongkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.

3). Prinsip-prinsip berhitung anak

a) *The one – one principle*

Pada dasarnya menghitung harus diajarkan berurutan dan satu persatu “satu, dua, tiga dan seterusnya” setiap angka harus disebutkan, tidak boleh ada yang dilewati dan tidak boleh di ulang. R. Gelman melaporkan bahwa anak akan belajar secara otomatis memperbaiki hitungan, baik yang mereka maupun guru lakukan-lakukan bila terdapat kesalahan.

b) *The stable – order principle*

Apabila guru memperkenalkan jumlah pada anak, prinsip *The stable – order principle* menekankan akan keteraturan. Misalnya, guru dan murid akan menghitung tiga buah benda, maka mulailah selalu dengan “satu, dua, tiga” dan bukan “tiga, dua, satu” atau “tiga, satu, dua” anak biasanya akan lebih patuh pada prinsip ini. Saat ditanya

jumlah mereka selalu mulai dari satu dan urut ke angka selanjutnya meskipun terkadang menghitungnya masih tidak berurutan. Hal ini terjadi karena anak belum hafal akan urutan angka yang sebenarnya.

c) *The cardinal principle*

Masih dalam pengajaran jumlah, ini menekankan anak mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang sudah ditentukan oleh guru. Misalnya menghitung 3 jeruk, kita ucapkan “satu, dua, tiga..., tiga” R. Gelman menemukan bahwa anak tidak akan menemukan kesalahan.

d) *The abstraction principle*

Prinsip ini menekankan pada apa yang dapat dihitung. Umumnya anak usia 4 tahun sudah aktif mencoba menghitung semua benda yang ada disekitar anak, bahkan anak tidak memperhatikan pengolongan seperti bentuk, warna, atau apapun.

e) *The order irrelevance principle*

Anak usia 5 tahun sudah dapat mengerti bahwa walaupun mereka selalu mulai dari angka 1, angka ini dapat dipresentasikan dengan berbagai objek. Inilah yang dimaksud dengan prinsip ini, maksudnya anak sudah biasa mengerti bila hendak menghitung jumlah kotak yang ada di ruang kelas (ada 3 kotak, satu berwarna biru, satu merah, atau hijau) maka angka satu jatuh pada warna biru, merah, atau hijau. Jadi yang penting adalah memulai dari benda yang kita sebut ‘satu’ dan lanjut ke benda lainnya. Benda yang mana yang menjadi urutan pertama dan terakhir tidak masalah (Hildayani,2009 :

9.23-

9.25).

4). Permainan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak

Beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung diTaman Kanak-kanak adalah sebagai berikut :

a) Tingkat Perkembangan Mental Anak

Jean Piaget (dalam Rusman, 2010: 16) menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan diri anak. artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktivitas fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari diri anak itu sendiri. Anak usia TK berada pada tahapan pra-operasional konkret yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan hubungan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsinya sendiri).

b) Masa Peka berhitung Pada Anak

Perkembangan 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 bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan 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 lingkungan. Rasa ingin tahu anak yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi atau rangsangan serta motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangan anak. apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila apa yang anak pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuan anak.

“Berdasarkan penelitian yang dilakukan Osborn (dalam Sujiono, 2010, 26) perkembangan intelektual pada anak

berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai dengan prasekolah (4-6 tahun). Oleh sebab itu, usia prasekolah seringkali sebagai masa peka belajar. Pernyataan ini didukung oleh Benyamin S. Bloom yang menyatakan bahwa 50 % dari potensi intelektual anak sudah terbentuk di usia 4 tahun kemudian mencapai sekitar 80 % pada usia 8 tahun”.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai dengan prasekolah (4-6 tahun).

5). Perkembangan Awal menentukan Perkembangan Selanjutnya .

Hurlock (1993:15) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan fisik maupun psikis di awal perkembangan anak di prediksi akan dapat melaksanakan tugas tugas perkembangan selanjutnya. Piaget juga mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan benda-benda di sekitarnya.

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya. Bloom bahkan mengatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar (*learning to learn*) yang terbentuk pada masa pendidikan di Taman Kanak-Kanak akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini bukan sekedar proses pelatihan, agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar memdasar, yang meliputi kegiatan motivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), keberminatan, spontanitas, inisiatif dan apresiatif.

6). Cara menanamkan berhitung pada anak

a) Memanfaatkan waktu belajar dengan bermain

Bermain merupakan dunia anak yang menyenangkan. Bermain menjadi salah satu rangsangan anak agar senang dalam kemampuan berhitung. Memanfaatkan waktu belajar dengan bermain merupakan salah satu cara dimana setiap permainan anak dapat menjadi tempat bagi mereka untuk belajar.

Tunjukkan potensi guru dalam membuat suasana berhitung lebih menyenangkan. Bagi anak yang sudah memasuki usia sekolah, hal ini tentu tidak terlalu sulit untuk dilakukan. Menunjukkan potensi dan kemampuan guru dalam menghitung kepada anak sebenarnya dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dan di rumah. Hal tersebut harus melibatkan anak agar anak dapat mengikuti dan memperhatikan apa yang dilakukan guru.

b) Memusatkan konsentrasi anak

Memusatkan konsentrasi anak dilakukan dalam upaya menanamkan kemampuan berhitung pada anak. Guru harus selalu mencari cara bagaimana agar anak tetap berkonsentrasi mengikuti cara-cara yang guru tetapkan. Guru membuat anak menjadi senang untuk berhitung. Hal yang harus dilakukan oleh guru adalah merangsang rasa senang anak terlebih dahulu, dan tidak langsung mengajari anak agar bisa menghitung. Menjadikan anak merasa senang terlebih dahulu saat bersama guru. Jika rasa senang mereka bersama kita sudah mulai tumbuh, akan lebih mudah bagi guru dalam merangsang kemampuan anak untuk mempelajari kemampuan menghitung.

Guru mengajak anak agar menyukai kegiatan berhitung

c) Guru dapat menanamkan kemampuan berhitung pada anak saat melakukan kegiatan berhitung didalam kelas lebih besar daripada di luar sekolah. Saat masih belajar di sekolah, guru memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya yaitu dengan cara

mengajak anak untuk bersama-sama melakukan kegiatan berhitung.

7). Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:6) permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak seharusnya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan di jalur matematika yaitu:

- a) Penguasaan konsep yaitu pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkret seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.
- b) Masa transisi yaitu proses berpikir yang merupakan masa peralihan dan pemahaman konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkret itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda, anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.
- c) Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya, lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

8) Pelaksanaan Permainan Berhitung

Dalam pelaksanaan permainan berhitung guru menggunakan metode untuk menyampaikan kegiatan pembelajaran pada anak. menurut Zainal dalam Sujiono (2007:7.3) metode adalah cara menyampaikan atau mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan usia TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik. Metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan. Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh anak. pemilihan metode

yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi dan lambang dengan berbagai variasi, materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan (Depdiknas, 2007 : 13).

b. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Suprijono (2012: 54) Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Senada dengan Suprijono, Hamdani (2011: 30) Model Pembelajaran Kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapaitujuan pembelajaran yang dirumuskan.

Pembelajaran Kooperatif bukan hanya berkumpul dengan anggota kelompok biasa. Namun, dibentuk kelompok yang heterogen tersebut bertujuan untuk saling berinteraksi antar anggota kelompok, saling kerjasama untuk memecahkan masalah yang telah di sediakan oleh guru. Sehingga dengan adanya pembelajaran yang kooperatif tersebut proses pembelajarannya bisa efektif dan menyenangkan.

Menurut Nurul hayati (2002:25) Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

Cooperative Learning merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkain kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Sanjaya 2006:239).

Berdasarkan beberapa pendapat dari beberapa ahli tentang definisi model pembelajaran kooperatif dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang berbentuk kelompok-kelompok dan setiap anggota kelompok harus saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

a) Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b) Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Manajemen kooperatif memiliki tiga fungsi yaitu sebagai berikut :

- 1) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan lain sebagainya.
- 2) Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.
- 3) Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun nontes.

c). Kemauan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu di tekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajarn kooperatif tidak akan mencapai hasil yang

optimal.

d). Ketrampilan Bekerja Sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Rusman: 2010 : 64)

3. Unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif

- a) Siswa dalam kelompoknya harus beranggapan bahwa mereka hidup sepenanggungan bersama.
- b) Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya seperti milik mereka sendiri.
- c) Siswa harus melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- d) Siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
- e) Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- f) Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan ketrampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- g) Siswa diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

4. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Johnson Lie, (dalam Isjoni, 2008:67) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yaitu sebagai berikut :

- a) Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-

masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan saling ketergantungan.

- b) Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat bergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
- c) Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- d) Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- e) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasamanya mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dan lebih efektif.

5. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

Abdulhak dalam Isjoni (2001:120) menjelaskan bahwa ada sebelas langkah langkah pembelajaran kooperatif yaitu:

- a) Merumuskan secara jelas apa yang harus dicapai peserta belajar
- b) Memilih bentuk kegiatan yang paling tepat
- c) Menjelaskan secara detail proses pembelajaran kooperatif, yaitu mengenai apa yang harus dilakukan, dan apa yang diharapkan
- d) Memberikan tugas yang paling tepat dalam pembelajaran
- e) Menyiapkan bahan belajar yang memudahkan peserta belajar dengan baik
- f) Melaksanakan pengelompokan peserta belajar
- g) Mengembangkan sistem pujian untuk kelompok atau perseorangan peserta belajar

- h) Memberikan bimbingan yang cukup kepada peserta belajar
- i) Menyiapkan instrumen penilai yang tepat
- j) Mengembangkan sistem pengarsipan data kemajuan peserta belajar, baik perorangan maupun kelompok
- k) Melaksanakan refleksi.

3. Metode Penelitian

a. Setting Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelompok B TK Marta'ush Shibyan Singocandi kudas. Adapun dipilihnya kelas tersebut sebagai objek penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan magang di kelompok B TK Marta'ush Shibyan Singocandi kudas dan sebagai guru inti sehingga memudahkan dalam proses penelitian.
- 2) Kelompok B merupakan kelompok anak usia dini, dimana pada rentang usia tersebut anak lebih menekankan kegiatan pembelajaran dan pendidikan itu sebagai kegiatan-kegiatan yang disengaja, namun sekaligus alamiah seperti bermain. Anak juga mulai menunjukkan kreatifitasnya dan daya imajinasinya.

b. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Dalam penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Tes kemampuan anak dalam menyebut urutan bilangan 1-20.
- 2) Tes kemampuan anak dalam menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan sesuai dadu yang dilempar.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Tabel 1. Prosentase Siklus I dan siklus II

Indikator	Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		JmL Anak	Tingkat Keberhasilan	Jml Anak	Tingkat Keberhasilan	Jml Anak	Tingkat Keberhasilan
Menyebutkan urutan bilangan 1-20	Baik	5	23%	11	53%	17	82%
	Cukup	6	29%	7	33%	2	9%
	Kurang	10	48%	3	14%	2	9%
	Jumlah	21	100%	21	100%	21	100%

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I guru mengkondisikan anak dengan bernyanyi kemudian guru mengajak anak berhitung 1 sampai 20 secara bersama-sama. Pada siklus ini kegiatan anak adalah bermain ular tangga anak-anak di bagi tugas masing-masing tugasnya menjadi pion untuk bermain ular tangga, melempar dadu, mencari kartu angka sesuai dengan jumlah mata dadu hasil dari lemparan. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan siklus I terlihat bahwa kondisi anak masih belum antusias, karena masih ada yang belum bisa mengucapkan dan menjumlahkan bila secara individu. Permainan yang bergantian membuat anak yang belum mendapatkan giliran bermain terkadang ramai dan tidak memperhatikan teman yang sedang bermain.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I maka dilakukan diskusi dan evaluasi dengan guru kelas untuk melakukan langkah perbaikan pada pelaksanaan siklus II.

Pada siklus II yang mulai pada Senin 5 Agustus 2014 dengan memberikan tugas bermain ular tangga secara kelompok dan menggunakan dua dadu guru juga mengajak anak bernyanyi agar tidak

bosan. Pelaksanaan siklus II ini terlihat anak lebih antusias dan gembira mengikuti permainan yang dipandu guru. Anak-anak pun sangat menikmati aktivitasnya dalam berhitung dengan bermain ular tangga. sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak Kelompok B TK Marta'ush Shibyan Singocandi kudas.

Rata-rata peningkatan berhitung Tk B Marta'ush Shibyan Singocandi kudas, kondisi awal 64,95 kemudian meningkat 86,47 pada siklus II. Sementara itu, rata-rata hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kondisi awal sebelum penelitian sebesar 60,00 meningkat menjadi 76,66 dan menjadi 93,33 pada siklus II. Kondisi tersebut juga didukung oleh ketuntasan belajar dimana kondisi awal ketuntasan baru mencapai 23% siklus I baru tercapai 53% yang mengalami ketuntasan, dan pada siklus II menjadi 82% .

Berdasarkan lembar observasi siklus I dan siklus II dapat diperoleh kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari kondisi awal, siklus I dan siklus II berdasarkan seluruh pembahasan serta analisi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, ketika berhitung anak sangat antusias dan gembira.

Rata-rata peningkatan berhitung Tk B Marta'ush Shibyan Singocandi kudas, kondisi awal 64,95 kemudian meningkat 86,47 pada siklus II. Sementara itu, rata-rata hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kondisi awal sebelum penelitian sebesar 60,00 meningkat menjadi 76,66 dan menjadi 93,33 pada siklus II. Kondisi tersebut juga didukung oleh ketuntasan belajar dimana kondisi awal ketuntasan baru mencapai 23% siklus I baru tercapai 53% yang mengalami ketuntasan, dan pada siklus II menjadi 82% .

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan Melalui bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Marta'ush Shibyan Singocandi Kudus tahun pelajaran 2014/2015.

C. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari kondisi awal, siklus I dan siklus II berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, ketika berhitung anak sangat antusias dan gembira.

Prosentase peningkatan berhitung Tk B Marta'ush Shibyan Singocandi kudu, kondisi awal 64,95 kemudian meningkat 86,47 pada siklus II. Sementara itu, rata-rata hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kondisi awal sebelum penelitian sebesar 60,00 meningkat menjadi 76,66 dan menjadi 93,33 pada siklus II. Kondisi tersebut juga didukung oleh ketuntasan belajar dimana kondisi awal ketuntasan baru mencapai 23% siklus I baru tercapai 53% yang mengalami ketuntasan, dan pada siklus II menjadi 82%. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif struktural berbantuan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak Tk B Marta'ush Shibyan Singocandi Kudus Tahun Ajaran 2014/2015.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamdani, Abdul. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Ismayani, Ani. 2010. *Fun Math with Children*. Jakarta: PT Elex Media Komputido.
- Isnawati, Nurlaela. 2009. *Membuat Anak Pintar Berhitung Hanya dalam 30 Hari*. Yogyakarta : Gara Ilmu.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kunandar, 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT Rajawali Pers.

Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Murniati Endah. 2012. *Mengajarkan Matematika dengan Fun*. Yogyakarta : Mentari Pustaka.

Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Suhardjono, Supardi. 2011. *Strategi Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wardhani dan Wihardhit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2007. *Metode Pengajaran Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.