

# **PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI PENERAPAN BERMAIN DADU GEOMETRI**

**Puji Astuti dan Kodiran\***

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan metode bermain dadu geometri. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelompok B TK Perintis Kaliwatu yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan, bahwa: 1) penerapan metode bermain dadu geometri dapat meningkatkan keterampilan sosial pada prasiklus, siswa yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik 23,53%, dan meningkat pada siklus I mencapai 51,18% dan pada siklus II 90,58%; 2) penerapan metode bermain dadu geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada prasiklus, siswa yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik 23,53%, dan meningkat pada siklus I mencapai 51,96% dan pada siklus II 91,18%.

Kata Kunci: keterampilan sosial, kemampuan berhitung permulaan, permainan dadu geometri

*This research aims to improve social and early numeracy skills using the method of playing dice geometry with 17 students of Group B Perintis Kaliwatu Kindergarten as the subjects of research. The techniques of collecting data are observations and interview within quantitative descriptive technique with percentage as the way of analysis data. Based on the result of research, it can be concluded that: 1) the application of playing dice geometry method can improve students' social skill in pre-cycle, reaching developing category according to expectation and developing very good around 23,53%, and it increase in 1<sup>st</sup> cycle around 51,18% and around 90,58% in 2<sup>nd</sup> cycle; 2) the application of playing dice geometry method can improve students' beginning ability on counting in pre-cycle, reaching developed category as expected and improved very well around 23,53%, and it increase in 1<sup>st</sup> cycle around 51,96% and around 91,18% in 2<sup>nd</sup> cycle.*

*Keywords: social skills, early numeracy skills, game dice geometry*

---

\* Puji Astuti adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta dan Kodiran adalah Guru Besar Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian manusia. Sebagai suatu proses, pendidikan tidak hanya berlangsung pada suatu saat. Proses pendidikan harus berlangsung secara berkesinambungan sepanjang hayat sejak anak dalam kandungan sampai akhir kehidupan. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi dan abad informasi, dirasakan terdapat perubahan paradigma tentang pendidikan yang semula bersifat kewajiban menjadi suatu kebutuhan. Perbedaan tersebut terletak pada tingkat kesadaran masyarakat melalui aspek afektif sehingga mengubah perilaku yang semula merasa sebagai tekanan atau beban menjadi suatu yang dicari atau dikejar sekalipun dengan resiko tinggi. Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu dilakukan berbagai upaya pengembangan sumber daya manusia pada semua jalur, jenis, dan jenjang pendidikan dimulai sejak usia dini, karena pendidikan usia dini merupakan pondasi yang menentukan bagi pendidikan selanjutnya.

Pada masa kanak-kanak, anak memerlukan kemampuan sosial di berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya. Pada dasarnya, anak-anak mempunyai kebutuhan yang besar untuk berinteraksi dengan teman seusianya. Namun, tidak selalu mereka mendapatkan situasi yang mudah untuk dilalui atau bahkan untuk dipahami oleh mereka sendiri. Orang tua dan orang-orang yang berada di sekitar anak harus menjadi motor yang positif bagi anak sehingga dapat membantu perkembangan keterampilan sosial anak dan sekaligus membantu perkembangan psikologis anak menjadi lebih optimal. Keterampilan sosial pada anak merupakan salah satu hal penting dalam membantu anak untuk bisa mempunyai teman dan berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan sosial ini membantu perkembangan anak untuk menjalani tugas perkembangannya.

Keterampilan tersebut harus mulai dikembangkan sejak anak masih

berada pada rentang usia dini, yakni pada usia nol sampai enam tahun. Pengembangan keterampilan sosial pada anak dapat dilakukan, misalnya dengan memberikan waktu yang cukup bagi anak untuk bermain atau bercanda dengan teman sebayanya, memberikan tugas dan tanggung jawab sesuai dengan perkembangan anak, dan berbagai upaya lain yang dapat merangsang pertumbuhan keterampilan sosial dalam diri anak. Dengan mengembangkan keterampilan tersebut sejak dini, maka akan memudahkan anak untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan berikutnya sehingga dapat berkembang secara normal dan sehat saat remaja atau dewasa.

Lingkungan pertama tempat anak melatih keterampilan sosial selain di lingkungan keluarga, adalah lingkungan sekolah. Selanjutnya, salah satu pihak yang cukup berkompeten untuk mengenalkan cara berinteraksi dengan lingkungan, adalah guru di Taman Kanak-kanak (TK). Tujuan program kegiatan belajar di TK adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Kemampuan berkomunikasi sejak anak usia dini harus mendapat perhatian, baik dari para orang tua maupun guru. Anak perlu dilatih berkomunikasi dengan baik sebagai bekal dalam hubungan sosial mereka. Keterampilan berkomunikasi bukan sekadar kemampuan berbicara, melainkan kemampuan untuk menyampaikan kata-kata atau kalimat dengan baik kepada orang lain sekaligus juga mampu memahami serta merespon atau mampu menjalin komunikasi yang baik dan efektif. Dengan demikian, kemampuan berkomunikasi ini menjadi inti dari sosialisasi. TK menyiapkan anak secara fisik dan psikis sehingga anak mampu menapak ke dunia baru dengan lebih nyaman. TK juga menjadi tempat yang menyenangkan bagi anak untuk bermain dan belajar serta mengembangkan diri sebagai makhluk sosial, sehingga keterampilan sosial perlu dipelajari oleh anak di TK.

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak (TK) Perintis Kaliwatu Kranggan yang memiliki metode pengajaran bermain sambil belajar. Metode pengajaran dengan persentase 60% belajar dan 40% bermain juga merupakan suatu keunggulan tersendiri dari TK ini. Persentase metode pengajaran yang lebih banyak bertujuan agar anak didik lebih siap dari segi akademik untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, yaitu sekolah dasar (SD). Metode pengajaran yang digunakan adalah metode yang membuat para anak merasa nyaman dan santai dengan menyisipkan metode bermain sambil belajar sehingga tanpa disadari anak telah memperoleh pelajaran saat mereka bermain.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang “Peningkatan Keterampilan Sosial dan Kemampuan Berhitung Permulaan dengan Menggunakan Metode Bermain Dadu Geometri pada Anak TK Perintis Kaliwatu Kranggan Purworejo Tahun 2014/ 2015”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan metode bermain dadu geometri pada anak TK Perintis Kaliwatu Kranggan Purworejo Tahun 2014/ 2015.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan di TK Perintis Kaliwatu Kranggan Tahun Pelajaran 2014/ 2015. Penelitian ini dilakukan mulai bulan September 2014 sampai dengan bulan Januari 2015. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Perintis Kaliwatu Kranggan Tahun 2014/ 2015, yang berjumlah 17 anak yang terdiri atas 11 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Prosedur penelitian yang dilakukan mengikuti model yang dikemukakan oleh Kemis dan Mc. Taggart yang meliputi empat komponen setiap siklus, yaitu perencanaan, tindakan, pemantauan atau pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan tes prestasi

belajar. Dalam penelitian, teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Kriteria keberhasilan keterampilan sosial dan kemampuan berhitung siswa melalui permainan dadu geometri adalah apabila secara individu maupun klasikal telah tercapai  $\geq 80\%$  dengan capaian kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Deskripsi Hasil Penelitian**

1. Prasiklus

**Tabel 1. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Prasiklus**

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Hubungan dengan teman sebaya	11,76%	64,71%	23,53%	0%
2.	Manajemen diri	8,82%	67,65%	23,53%	0%
3.	Kemampuan Akademis	5,88%	70,59%	23,53%	0%
4.	Kepatuhan	8,22%	67,65%	23,53%	0%
5.	Perilaku asertif	11,76%	64,71%	23,53%	0%
Rata-rata		9,41%	67,06%	23,53%	0%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa siswa yang berkategori BB sebesar 9,41% , kategori MB 67,06%, kategori BSH 23.53%, dan BSB 0%. Berdasarkan pengamatan tersebut, dapat dijelaskan bahwa masih terdapat siswa yang belum berkembang, artinya siswa belum mempunyai keterampilan sosial baik, sifat keegosentrisan anak masih sangat jelas sehingga masih perlu bimbingan dan berlatih agar mempunyai keterampilan yang baik. Berikut kemampuan berhitung permulaan anak.

**Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Prasiklus**

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Menyebut lambang bilangan	5,88%	73,53%	23,53%	0%
2.	Mencocokkan lambang bilangan	0%	76,47%	23,53%	0%
3.	Membedakan bentuk bilangan	5,88%	70,59%	23,53%	0%
Rata-rata		2,94%	73,53%	23,53%	0%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa siswa kategori BB 2,94%, kategori MB 73,53%, kategori BSH 23,53%, dan kategori BSB 0%. Berdasarkan hasil observasi, untuk berhitung permulaan tidak jauh berbeda dengan keterampilan sosial, siswa yang mempunyai keterampilan sosial sesuai harapan cenderung mempunyai kemampuan berhitung sesuai harapan juga.

2. Siklus I

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pertemuan kedua siklus I, dapat dibuat ringkasan hasil observasi sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siklus I**

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Hubungan dengan teman sebaya	0%	50,00%	52,94%	0%
2.	Manajemen diri	0%	50,00%	50,00%	0%
3.	Kemampuan Akademis	0%	44,12%	55,88%	0%
4.	Kepatuhan	0%	52,94%	47,06%	0%
5.	Perilaku asertif	0%	50,00%	50,00%	0%
Rata-rata		0%	49,41%	50,59%	0%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa siswa yang berkategori BB sebesar 0%, kategori MB 49.41%, kategori BSH 50.59% dan BSB 0%. dengan demikian, terdapat peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Siswa berkembang sesuai harapan sebesar 50% lebih sehingga penelitian ini tetap dilanjutkan pada siklus berikutnya.

**Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaam Siklus I**

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Menyebut lambang bilangan	0%	50,00%	50,00%	0%
2.	Mencocokkan lambang bilangan	0%	44,12%	55,88%	0%
3.	Membedakan bentuk bilangan	0%	50,00%	50,00%	0%
Rata-rata		0%	48,04%	51,96%	0%

Berdasarkan tabel tersebut di atas, dapat dilihat bahwa siswa berkategori BB 0%, kategori MB 48,04%, kategori BSH 51,96%, dan

kategori BSB 0%. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, siswa yang mempunyai keterampilan sosial sesuai harapan mereka cenderung mempunyai kemampuan berhitung yang sesuai harapan juga. Pada pertemuan ini terjadi peningkatan dari pertemuan sebelumnya, tetapi masih perlu tindakan selanjutnya agar indikator keberhasilan yang ditentukan dapat tercapai.

3. Siklus II

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pertemuan ketiga siklus II, dapat dibuat ringkasan hasil observasi sebagai berikut.

**Tabel 5. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siklus II Pertemuan III**

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Hubungan dengan teman sebaya	0%	8,82%	85,29%	5,88%
2.	Manajemen diri	0%	5,88%	88,24%	5,88%
3.	Kemampuan Akademis	0%	11,76%	82,35%	5,88%
4.	Kepatuhan	0%	8,82%	85,29%	5,88%
5.	Perilaku asertif	0%	11,76%	82,35%	5,88%
Rata-rata		0%	9,41%	84,71%	5,88%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dijelaskan siswa yang berkategori BB sebesar 0%, kategori MB 9,41%, kategori BSH 84,71%, dan BSB 5,88%. Berdasarkan pengamatan tersebut, kategori siswa yang mencapai target berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik sebesar 90,59% atau lebih 80%, sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, sehingga penelitian dihentikan sampai pada pertemuan ini.

**Tabel 6. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Siklus II**

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Menyebut lambang bilangan	0%	5,88%	79,41%	17,65%
2.	Mencocokkan lambang bilangan	0%	11,76%	70,59%	17,65%
3.	Membedakan bentuk bilangan	0%	11,76%	70,59%	17,65%
Rata-rata		0%	9,80%	73,53%	17,65%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa siswa kategori BB 0%, kategori MB 9,80%, kategori BSH 73,53%, dan kategori BSB

17.65%. Berdasarkan pengamatan tersebut, kategori siswa yang mencapai target berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik adalah sebesar 91.18% atau lebih dari 80% sehingga penelitian dihentikan sampai pada pertemuan ini.

**Pembahasan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan yang terdiri atas dua siklus yang setiap siklus terdiri atas tiga pertemuan dapat dijelaskan bahwa melalui bermain dadu geometri dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan pada siswa TK Perintis Kaliwatu Kranggan Purworejo. Proses pembelajaran yang dilakukan disesuaikan dengan tema yang ada pada rencana kegiatan harian. Berikut tabel peningkatan keterampilan sosial siswa kelompok B TK Perintis Kaliwatu Kranggan.

**Tabel 7. Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa TK Perintis Kaliwatu Kranggan**

No	Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Hubungan dengan teman sebaya	23,53%	52,94%	91,17%
2.	Manajemen diri	23,53%	50,00%	94,12%
3.	Kemampuan Akademis	23,53%	55,88%	88,23%
4.	Kepatuhan	23,53%	47,06%	91,17%
5.	Perilaku asertif	23,53%	50,00%	88,23%
<b>Rata-rata</b>		<b>23,53%</b>	<b>51,18%</b>	<b>90,58%</b>

Selain keterampilan sosial, dengan permainan dadu geometri dapat melatih pemahaman anak mengenai kemampuan berhitung, walaupun masih di usia taman kanak-kanak pengenalan terhadap konsep berhitung. Berikut dijelaskan peningkatan kemampuan berhitung siswa pada penelitian ini.

**Tabel 8. Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa TK Perintis Kaliwatu Kranggan**

No	Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Menyebut lambang bilangan	23,53%	50,00%	97,06%
2.	Mencocokkan lambang bilangan	23,53%	55,88%	88,24%
3.	Membedakan bentuk bilangan	23,53%	50,00%	88,24%
<b>Rata-rata</b>		<b>23,53%</b>	<b>51,96%</b>	<b>91,18%</b>

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung siswa dari prasiklus, siklus I, dan siklus II karena permainan dadu geometri dapat menjadikan siswa bermain sambil belajar dan merangsang keaktifan mereka. Dengan bermain dadu geometri, siswa lebih semangat dalam belajar. Selain itu, dapat melatih keterampilan sosial siswa karena harus bergantian saat permainan dadu geometri. Oleh karena itu, metode bermain dadu geometri dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berhitung siswa TK Perintis Kaliwatu Kranggan Purworejo.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

1. Penerapan metode bermain dadu geometri dapat meningkatkan keterampilan sosial anak TK Perintis Kaliwatu Kranggan Purworejo. Hal ini terbukti pada pra siklus siswa yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik 23,53%, dan meningkat pada siklus I mencapai 51,18% dan pada siklus II 90,58%.
2. Penerapan metode bermain dadu geometri juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak TK Perintis Kaliwatu Kranggan Purworejo. Hal ini terbukti pada pra siklus siswa yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik 23,53%, dan meningkat pada siklus I mencapai 51,96% dan pada siklus II 91,18%.

### **Saran**

1. Bagi Guru; guru hendaknya tidak terpaku pada salah satu model pembelajaran, guru dapat mengembangkan dan menemukan sendiri secara inovatif metode yang dianggap sesuai dengan proses pembelajaran. Semakin banyak model pembelajaran yang divariasikan penggunaannya, siswa semakin termotivasi mengikuti proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu prestasi pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

- a. Hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran tematik dan memotivasi guru untuk menerapkan metode pembelajaran inovatif.
- b. Hendaknya dapat meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan metode pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan lancar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hurlock, Elizabeth B. 1991. *Perkembangan Anak*, Jilid I, Jakarta: Erlangga.
- Kartini Kartono. 2004. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Mansur 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, S.Arif. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solehudin. 2007. *Pembaharuan Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yuliani, Nurani, Sujiono dkk. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.