



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI BERMAIN KOIN
 DAN KARTU ANGKA**

Oleh :

Yustisia Cendani, Ocih Setiasih¹ dan Euis Kurniati²

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Departemen Pedagogik

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: yustisiac@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berhitung anak kelas A TK PGRI Lebakwangi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas A TK PGRI Lebakwangi dengan jumlah 13 orang dan jumlah guru 2 orang. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kondisi objektif kemampuan berhitung anak, pelaksanaan bermain koin dan kartu angka, serta peningkatan kemampuan berhitung anak setelah diterapkannya bermain koin dan kartu angka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian diperoleh bahwa kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat dari kriteria baik (B) yang didapat pada prasiklus sebesar 0%, siklus I sebesar 7,69%, siklus II sebesar 30,76%, siklus III sebesar 53,84%, dan siklus IV sebesar 84,61%. Berdasarkan data tersebut terbukti bahwa kemampuan berhitung anak terus meningkat setelah dilakukannya pembelajaran melalui media bermain koin dan kartu angka. Rekomendasi dari penelitian ini adalah bermain dengan menggunakan media koin dan kartu angka dapat dijadikan wahana yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kata Kunci: Meningkatkan kemampuan berhitung, media bermain koin dan kartu angka

¹Penulis Penanggung Jawab

²Penulis Penanggung Jawab

Abstract: *This research was motivated by the low numeracy ability of Lebakwangi PGRI Kindergarten childrens. The subjects in this study were grade A children of PGRI Lebakwangi Kindergarten with 13 children and two teachers. The purpose of this is to find out the objective condition of childrens numeracy skill, describe the implementation of playing coin and card number games and also to know the improving their numeracy skills. The method used Classroom Action Research (CAR). The results of the study show that childrens numeracy has increased. The improvement can be seen from the criteria of good (B) obtained in pre-cycle by 0%, cycle I by 7,69%, cycle II by 30.76%, cycle III by 53,84%, and cycle IV by 84,61%. Based on this proven date children numeracy capacity is getting progress after learning activity through playing coin and number card method. The recomendation of this study is to play coin and card number which is effective mode to improve the numeracy skill of grade A children.*

Keywords: *Improve counting skills, media playing coins and number cards.*

PENDAHULUAN

Menurut Mutiah (2010:45), mengemukakan bahwa anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan/perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir), sosial emosional, bahasa, dan komunikasi. Anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai dengan enam tahun, dan sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Dalam Masa anak usia dini juga biasa disebut dengan istilah "*golden age*" atau disebut juga masa emas, dimana pada masa ini anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara pesat. Oleh karena itu, diperlukan beragam stimulus atau rangsangan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan secara optimal. Pendidik sudah seharusnya memberikan perhatian dan perlakuan yang tepat kepada anak sesuai dengan taraf perkembangan anak, karena apabila terjadi salah didik akan menyebabkan kerugian untuk pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa selanjutnya.

Pertumbuhan dan perkembangan anak saling berhubungan satu sama lain yang meliputi aspek kognitif, sosial emosional, moral agama, fisik motorik, dan bahasa, yang berarti bukan hanya mengembangkan satu aspek saja untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Sriningsih (2009,hlm.22-23) salah satunya untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak bisa dilakukan melalui pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu mengembangkan kemampuan berpikir, mendorong anak untuk mengembangkan berbagai potensi intelektual yang dimilikinya serta dapat dijadikan sebagai sarana untuk

menumbuhkan berbagai sikap dan perilaku positif dalam rangka meletakkan dasar-dasar kepribadian sedini mungkin seperti sikap kritis, ulet, mandiri, ilmiah, rasional, dan lain sebagainya.

Salah satu kemampuan matematika yang harus dimiliki anak adalah kemampuan berhitung. Pembelajaran hitung enghitung menurut Sriningsih (2009, hlm.121) bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan melalui proses eksplorasi dengan benda-benda kongkrit.

Anak membangun konsep-konsep matematika melalui berbagai kegiatan sehari-hari yang ia lakukan. Anak-anak sering mendengar dan mengucapkan kata-kata yang berhubungan dengan matematika dari orang tua, guru dan juga sesamanya. Pada umumnya anak mendengar dan mengucapkan terlebih dahulu berbagai konsep yang berhubungan dengan kemampuan berpikirnya, ia mulai memahami konsep-konsep matematika itu dengan lebih mendalam. (Sriningsih,2009, hlm.29).

Berdasarkan pengamatan di lapangan, khususnya pada anak kelompok A di TK PGRI Lebakwangi kemampuan berhitung anak masih terbilang rendah. Hal ini ditandai dengan adanya anak yang masih salah dalam menyebutkan urutan lambang bilangan dari 1-10, menyebutkan urutan secara mundur dari 10-1, menyebutkan bilangan dari sebelumnya dan menyebutkan bilangan sesudahnya, selain itu dalam megenal lambang bilangan juga terdapat beberapa anak yang masih kebingungan ketika diminta untuk menunjukkan jumlah benda yang sesuai dengan bilangan, kemudian dalam mengenal konsep sama dan tidak sama anak juga masih belum bisa membedakan dua kumpulan benda yang jumlahnya sama, jumlahnya lebih

banyak dan jumlahnya lebih sedikit. Hal ini terjadi karena dalam pembelajaran matematika guru kurang kreatif dan masih menggunakan metode ceramah, dan pembelajaran yang dilakukan di sekolah hanya melakukan kegiatan berhitung 1-10 serta menulis angka 1-10 pada lembar kerja anak (LKA) yang telah disediakan oleh sekolah. Kegiatan pembelajaran di sekolah masih kurang unsur bermainnya. Hal ini berarti perkembangan kognitif anak masih belum berkembang secara optimal.

Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci dalam keberhasilan kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode ini harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, dan lambang bilangan dengan berbagai variasi materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Menurut Sriningsih (2009, hlm.44) metode yang dapat digunakan antara lain: metode proyek, metode ceramah, metode tanya jawab, metode karyawisata, metode pemberian tugas, metode demonstrasi dan metode eksperimen.

Upaya yang akan dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK PGRI Lebakwangi yaitu dengan menggunakan metode demonstrasi dengan media bermain koin dan kartu angka, permainan ini akan digunakan dalam penelitian karena merupakan suatu alternatif baru bagi media pembelajaran sehingga dapat membantu mengatasi permasalahan terkait kemampuan berhitung anak. Selain itu bermain koin dan kartu angka ini merupakan suatu kegiatan yang dapat menstimulus pemahaman terhadap konsep dan lambang bilangan.

Bermain dapat dijadikan sarana untuk menanamkan rasa suka anak terhadap matematika. Penanaman konsep matematika juga dapat dilakukan sedini mungkin melalui

permainan matematika yang menyenangkan. Kegiatan permainan matematika ini selain dapat menyenangkan anak juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk mempersiapkan anak dalam belajar matematika pada tahap selanjutnya. Piaget dalam Mayesty (1990:42) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang.

Koin menurut KBBI adalah uang logam, uang logam atau kadangkala disebut koin (dari Bahasa Inggris *Coin*) adalah logam yang digunakan sebagai alat transaksi ekonomi dan biasanya diterbitkan oleh pemerintah. Biasanya uang logam berbentuk bulat meski hal ini tidak selalu demikian.

Zaman (dalam Rachmawati, 2014 hlm.16) mengemukakan pengertian kartu angka merupakan suatu media gambar yang berbentuk persegi panjang terbuat dari kertas atau sejenisnya yang tertulis angka-angka di kertas tersebut.

Eliyawati (dalam Rachmawati, 2014 hlm.16) menjelaskan kartu angka merupakan: Alat permainan edukatif berupa angka-angka pada umumnya berukuran 5x5 cm tapi lebih dimodifikasi yang digunakan untuk media pembelajaran yang dibentuk dengan sedemikian rupa untuk menarik minat anak dan mempermudah ingatan anak dalam mengenal konsep bilangan. Kartu ini berisikan tulisan angka 1 sampai dengan 50, 1 sampai dengan 100, 1 sampai dengan 200, dan seterusnya. Dibuat dari bahan kertas duplek berukuran 5x5 cm alat ini dimainkan oleh anak berumur 5 sampai dengan 6 tahun. Media angka juga dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Dengan memodifikasikan kedua media antara koin dan kartu angka diharapkan dapat terciptanya suasana pembelajaran baru yang efektif dan

mengarah ke tujuan yaitu pengenalan kemampuan berhitung, sehingga anak tidak akan terlalu bosan dan jenuh dalam pembelajaran matematika. Karena dengan bermain sambil belajar akan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Seperti apa kemampuan berhitung anak Kelompok A TK PGRI Lebakwangi sebelum dilaksanakan pembelajaran bermain koin dan kartu angka ?
2. Bagaimana penerapan pembelajaran bermain koin dan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung di kelompok A TK PGRI Lebakwangi?
3. Seperti apa kemampuan berhitung anak Kelompok A TK PGRI Lebakwangi setelah dilaksanakan pembelajaran koin dan kartu angka?

Penelitian yang dilakukan tentunya memiliki tujuan. Tujuan umum diadakan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui peningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain koin dan kartu angka yang diterapkan pada anak Kelompok A TK PGRI Lebakwangi. dan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui kemampuan berhitung anak Kelompok A TK PGRI Lebakwangi sebelum dilaksanakan pembelajaran bermain koin dan kartu angka.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran bermain koin dan kartu angka
3. Untuk mengetahui kemampuan berhitung anak Kelompok A TK PGRI Lebakwangi setelah dilaksanakan pembelajaran bermain koin dan kartu angka.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Dimana menurut Muslihudin (2010:69) ada

empat langkah dalam pelaksanaan penelitian, yaitu: (1) Perencanaan (*planning*), (2) Tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).

PTK ini dilaksanakan di TK PGRI Lebakwangi dengan subjek penelitian sebanyak 13 anak. Dengan 4 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam empat siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari satu tindakan.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini, mengadopsi dari Skripsi yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia dini Melalui Permainan Congklak Yang Dimodifikasi Dengan Dadu Angka oleh Mukti Amaliani (2014). Namun peneliti menyesuaikan dan mengembangkan kembali instrument dengan tindakan yang akan diberikan kepada objek penelitian. Hal ini bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan motorik halus anak secara lebih spesifik.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, adalah observasi (catatan lapangan dan daftar ceklis), wawancara, dan dokumentasi.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

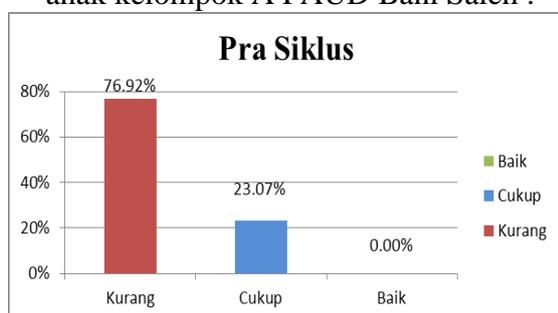
A. Temuan

1. Kondisi Objektif Kemampuan Berhitung Anak di Kelompok A TK PGRI Lebakwangi Kab. Kuningan Sebelum Diterapkan Bermain Koin dan Kartu Angka

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melakukan observasi kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK PGRI Lebakwangi melalui indikator kemampuan berhitung melalui bermain koin dan kartu angka. Dalam observasi ini peneliti mengobservasi 13 anak. Berdasarkan hasil observasi awal, kondisi kemampuan berhitung anak masih

belum optimal. Hal ini ditinjau dari masih banyaknya anak yang belum bisa menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, menyebutkan urutan bilangan secara mundur, ,anak dapat menyebutkan bilangan sebelum dan sesudahnya, menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan, menghubungkan benda dengan lambang bilangan, membandingkan jumlah banyak atau sedikit, disini anak masih perlu bimbingan guru ketika berhitung.

Berikut merupakan hasil observasi kondisi awal kemampuan motorik halus anak kelompok A PAUD Bani Saleh :



Berdasarkan data yang diperoleh pada grafik diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan berhitung anak di kelompok A TK PGRI Lebakwagi masih belum optimal. Data diatas menunjukkan sebagian besar anak kelompok A belum mampu melakukan kegiatan dengan mandiri atau masih berada pada kategori kurang (K) yang cukup tinggi, sehingga diperlukan stimulasi lebih lanjut dan diperlukan perbaikan dalam proses kegiatan pembelajaran agar perkembangan kemampuan berhitung berkembang secara optimal.

2. Pelaksanaan pembelajaran bermain koin dan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A TK PGRI Lebakwagi

Berdasarkan hasil observasi awal, penelitian merencanakan perbaikan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui pembelajaran bermain koin dan kartu angka yang dilaksanakan dengan empat siklus dan

setiap siklus terdiri atas satu tindakan dimana setiap tindakan diawali dengan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan refleksi.

1. Siklus I tindakan I

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus I tindakan I ini diawali dengan mendiskusikan dan memberikan penjelasan terlebih dahulu berkenaan dengan pembelaaran bermain koin dan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Kemudian peneliti menentukan kegiatan pembelajaran yang didiskusikan terlebih dahulu pada guru kelas yang dituangkan dalam Rencana Kegiatan Harian. Tema yang ditentukan adalah Alat Transportasi dengan subtema Delman.

b. Pelaksanaan tindakan

Pada pelaksanaan siklus I tindakan I, kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan dengan guru kelas. Pada tahapan ini peneliti bertindak sebagai guru bantu dalam memberikan tata cara pembelajaran dan mengamati secara langsung kemampuan motorik halus yang Nampak dalam diri anak selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, peneliti bersama guru kelas pun berkolaborasi dalam mengkondisikan anak dalam kegiatan pembelajaran pada hari itu.

c. Refleksi

Hasil pelaksanaan kegiatan pada siklus I tindakan I. Dimana masih terdapat beberapa kekurangan dalam kegiatan pembelajaran seperti pengkondisian anak dalam menjelaskan aturan serta tahapan pembelajaran.

Pada saat kegiatan pembelajaran masih terdapat beberapa anak yang belum mampu berhitung secara benar. Kemudian ada beberapa anak yang belum mampu menyebutkan bilangan sebelum dan sesudahnya. Namun sebagian anak juga sudah mampu mengerti mengenai kegiatan pembelajaran bermain koin dan kartu

angka. Mereka mampu menerima informasi dengan baik dalam melaksanakan tahapan kegiatan pembelajaran sehingga hasilnya terlihat baik namun bimbingan dan stimulus masih harus diberikan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Siklus II tindakan I

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I tindakan I, peneliti dan guru kelas mendiskusikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan supaya lebih efektif dan lebih menantang dari kegiatan pembelajaran pada siklus I tindakan I sehingga anak lebih bersemangat dan tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peneliti dan guru kelas melakukan diskusi dengan tema pembelajaran yang masih sama namun sub tema yang berbeda yaitu Kereta Api.

b. Pelaksanaan tindakan

Pada pelaksanaan siklus II tindakan I. Kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan dengan guru kelas yang tertuang kedalam Rencana Kegiatan Harian (RKH). Tentunya masih sama dengan kegiatan pembelajaran pada siklus I tindakan I dimana kegiatan dimulai dengan kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

c. Refleksi

Berdasarkan data hasil observasi dan dokumentasi pada siklus II tindakan I, terlihat bahwa perkembangan kemampuan berhitung anak mulai berkembang. Anak sudah mampu berhitung dengan benar. Selanjutnya terlihat pembelajaran lebih efektif dikarenakan perencanaan dan persiapan yang lebih matang dibandingkan persiapan pada siklus I tindakan I.

3. Siklus III tindakan I

a. Perencanaan

Perencanaan kegiatan pembelajaran pada siklus III tindakan I merupakan kegiatan pembelajaran lanjutan untuk

meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A TK PGRI Lebakwangi melalui bermain koin dan kartu angka. Pada siklus III ini, peneliti mempersiapkan perencanaan yang mengacu pada hasil pengamatan di siklus II. Peneliti dan guru kelas mendiskusikan kegiatan pembelajaran yang menarik dan mampu dilaksanakan secara mandiri oleh anak tanpa bantuan guru lagi.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan siklus III tindakan I. Dimana masih sama dengan siklus yang telah dilakukan sebelumnya yaitu peneliti bertindak sebagai guru bantu dalam memberikan aturan kegiatan yang masih sama. Peneliti mengamati secara langsung sejauh mana peningkatan kemampuan berhitung anak setelah pelaksanaan siklus III tindakan I.

c. Refleksi

Berdasarkan data hasil observasi pada siklus III tindakan I ini, terdapat peningkatan yang baik dan signifikan pada perkembangan kemampuan berhitung anak melalui bermain koin dan kartu angka. Peningkatan ini dipengaruhi oleh perencanaan pembelajaran yang menarik minat anak sehingga membuat sebagian indikator yang digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak pun tercapai dengan baik. Kemudian berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan yang berlangsung pun, sebagian anak sudah mampu berhitung dengan benar.

4. Siklus IV tindakan I

a. Perencanaan

Perencanaan kegiatan pembelajaran pada siklus IV tindakan I ini merupakan kegiatan pembelajaran yang bertujuan agar perkembangan kemampuan berhitung anak melalui bermain koin dan kartu angka dapat meningkat secara lebih signifikan.

b. Pelaksanaan tindakan

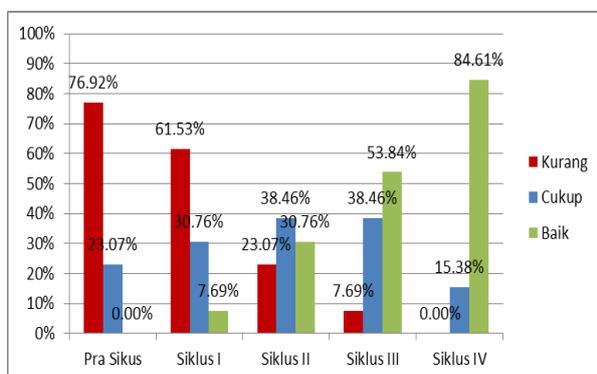
Pada pelaksanaan siklus IV tindakan I. Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya dengan tema Alat Transportasi namun dengan sub tema yang berbeda yaitu Motor.

c. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi siklus IV tindakan I ini secara keseluruhan semua anak mengalami peningkatan kemampuan berhitung yang terlihat signifikan. Hal ini dapat dilihat hampir semua anak dapat menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, menyebutkan urutan bilangan secara mundur, anak dapat menyebutkan bilangan sebelum dan sesudahnya, menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan, menghubungkan benda dengan lambang bilangan, membandingkan jumlah banyak atau sedikit secara benar.

3. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak di Kelompok A TK PGRI Lebakwangi Kab. Kuningan Setelah Diterapkan Bermain Koin dan Kartu Angka

Peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok A TK PGRI Lebakwangi ini terlihat signifikan ditinjau berdasarkan seluruh kategori penilaian pada kategori penilaian siklus I hingga kategori penilaian pada siklus IV. Hasil pencapaian peningkatan kemampuan berhitung anak dapat di gambarkan dalam data berikut ini :



Peningkatan mulai terlihat pada akhir siklus I perkembangan

kemampuan berhitung anak berada pada kategori kurang (K) persentase menurun menjadi 61.53%, pada kategori cukup (C) persentase meningkat menjadi 30.76%, dan pada kategori baik (B) persentase meningkat menjadi 7.69%. Pada akhir siklus II, peningkatan terlihat bahwa pada kategori penilaian kurang (K) persentase menurun menjadi 23.07%, pada kategori cukup (C) persentase meningkat menjadi 38.46%, pada kategori baik (B) persentase meningkat menjadi 30.76%. Pada akhir siklus III, peningkatan terlihat bahwa pada kategori penilaian kurang (K) persentase menurun menjadi 7.69%, pada kategori cukup (C) persentase meningkat menjadi 38.46%, pada kategori baik (B) persentase meningkat menjadi 53.84%. Pada akhir siklus IV, peningkatan terlihat signifikan bahwa pada kategori penilaian kurang (K) persentase menurun menjadi 0.00%, pada kategori cukup (C) persentase menurun menjadi 15.38%, pada kategori baik (B) persentase meningkat menjadi 84.61%.

B. Pembahasan

Dalam pembahasan ini akan memaparkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, dan akan melengkapi penjelasan yang sebelumnya.

1. Kondisi Objektif Kemampuan Berhitung Anak di Kelompok A TK PGRI Lebakwangi Kab. Kuningan Sebelum Diterapkan Bermain Koin dan Kartu Angka

Berdasarkan pengamatan kondisi awal, kemampuan berhitung anak pada kelompok A TK PGRI Lebakwangi sebagian besar berada pada kategori kurang (K) dan sebagian lainnya pada kategori cukup (C). hal itu dibuktikan berdasarkan data hasil observasi kondisi awal kemampuan berhitung anak. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh kurangnya

pengetahuan guru dalam menggunakan metode dan teknik yang tepat dan menunjang untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak. Selain kurangnya menggunakan metode atau teknik untuk mengembangkan kemampuan berhitung, kegiatan dan media yang digunakan pun kurang begitu menarik bagi anak. Karena dengan kegiatan dan media yang menarik bagi anak, dapat memberikan motivasi belajar bagi anak. Selain dapat menambah motivasi belajar anak, kegiatan dan media yang menarik juga membuat anak antusias untuk mengikuti pembelajaran sehingga anak lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan kemampuan berhitung anak dapat meningkat. Maka dari itu anak harus mendapat stimulus yang tepat sehingga kemampuan berhitung akan berkembang.

2. Pelaksanaan pembelajaran bermain koin dan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A TK PGRI Lebakwagi

Dalam penelitian ini, pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui empat siklus dengan satu tindakan pada masing-masing siklusnya yaitu siklus I tindakan I, siklus II tindakan I, siklus III tindakan I, dan siklus IV tindakan I.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti bersama-sama guru kelas berdiskusi mengenai perencanaan yang kemudian dituangkan kedalam rancangan program pembelajaran dan rencana kegiatan harian (RKH) dan skenario pembelajaran sebagai acuan bagi pelaksanaan dari setiap tindakan yang dilakukan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti dan guru kelas kemudian berdiskusi

kembali dengan melakukan refleksi dari kegiatan yang telah dilakukan dengan menganalisis belajar anak.

Menurut hasil wawancara dengan guru TK PGRI Lebakwangi, kegiatan bermain koin dan kartu angka merupakan hal yang baru pertama kali dilaksanakan di TK PGRI Lebakwangi.

Pada kegiatan siklus I tindakan I, terlihat masih banyaknya anak yang belum mampu berhitung dengan benar. ini dirasakan kurang tertib dan kurang efektif untuk anak, karena ada beberapa anak yang kurang fokus pada kegiatan yang dilaksanakan dan anak terlihat sulit untuk mengikuti instruksi yang guru berikan, seharusnya guru menggunakan bahasa yang sederhana serta memberikan contoh yang jelas agar anak bisa memahami instruksi yang guru berikan. Pada saat siklus II tindakan I, ini tidak berbeda jauh dari siklus I akan tetapi disiklus ini terdapat sedikit peningkatan dalam bermain koin dan kartu angka, karena sebelumnya anak sudah pernah bermain. Bermain koin dan kartu angka pada siklus ini sudah terlihat tertib dan efektif, serta anak sudah terlihat fokus pada kegiatan yang dilaksanakan dan mengikuti instruksi yang guru berikan. Pada siklus III tindakan I, anak mulai terbiasa dengan kegiatan yang diberikan, sehingga memudahkan guru dalam memberikan tindakan terhadap anak. Disini anak lebih mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10, menyebutkan urutan mundur 10-1, menyebutkan bilangan sebelumnya dan sesudahnya, menunjukkan lambang bilangan, menirukan lambang bilangan, mengambil koin sesuai dengan angka yang muncul pada kartu, membedakan dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, dan membedakan sedikit dan lebih banyak. Disiklus III ini,

anak lebih meningkat kemampuan berhitungnya. Pada siklus IV tindakan I, ini semua tindakan berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah direncanakan sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan siklus IV ini, rancangan bermain koin dan kartu angka lebih mudah diikuti anak, guru lebih mampu untuk mengkondisikan anak dengan cara memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

3. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak di Kelompok A TK PGRI Lebakwangi Kab. Kuningan Setelah Diterapkan Bermain Koin dan Kartu Angka

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara guru, Pemanfaatan media koin dan kartu angka yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui bermain, sangat efektif untuk anak, hal tersebut sama seperti yang diungkapkan Benni A (dalam Musfiqon, 2012: hlm 33) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu memudahkan anak dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman lebih nyata, menarik perhatian anak agar tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut di buktikan dari hasil data pra siklus dimana diperoleh data kriteria baik (B) 0,00%, kriteria cukup (C) 23,07%, kriteria kurang (K) 76,92%. Sedangkan pada siklus I pada kategori baik (B) 7,69%, kategori cukup (C) 30,76%, dan pada kategori kurang (K) 61,53%. dapat terlihat dalam siklus I peningkatan yang terjadi dari saat pra siklus. Hasil pengamatan kemampuan berhitung anak melalui bermain koin dan kartu angka mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Dapat terlihat pula pada siklus II diperoleh data yang kembali meningkat dengan kategori baik (B) 30,76%, kategori cukup (C)

38,46%, dan kategori kurang (K) 23,07%. Pada siklus III diperoleh data yang kembali meningkat dengan kategori baik (B) 53,84%, kategori cukup (C) 38,46%, dan kategori kurang (K) 7,69%. Dan pada siklus IV diperoleh data yang kembali meningkat dengan kategori baik (B) 84,61%, kategori cukup (C) 15,38%, dan kategori kurang (K) 0,00%.Dapat disimpulkan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui bermain koin dan kartu angka berakhir di empat siklus. Hal ini dapat dibuktikan dengan tercapainya kemampuan berhitung anak sesuai harapan awal yang terdapat dalam indikator. Hasil dari penelitian ini tidak lepas dari peran guru khususnya orang tua. Karena dapat kita ketahui sendiri pembelajaran berhitung untuk anak usia dini tidaklah hanya berfokus disekolah. Tetapi peran orang tua di rumah dan di lingkungan anak bermain sangat berpengaruh terhadap perkembangan berhitung anak.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK PGRI Lebakwangi maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kondisi objektif kemampuan berhitung anak kelompok A TK PGRI Lebakwangi masih sangat rendah, hal ini terlihat dari sebagian anak yang hanya sebatas berhitung dengan menyebutkan urutan bilangan saja atau membilang buta tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongkrit sehingga tidak diikuti oleh kesadaran kuantitas benda. Selain itu anak juga belum mampu membedakan dua kumpulan benda yang jumlahnya sama, jumlahnya banyak, dan jumlahnya sedikit. Pembelajarannya pun untuk meningkatkan kemampuan berhitung dengan paper-pencil yang sangat bersifat kaku dan

- membosankan bagi anak, sehingga kemampuan anak dalam berpikir kongkrit/rill tidak terstimulus dengan baik. Hal ini yang menyebabkan anak merasa bosan dengan pembelajaran matematika yang diberikan bahkan sering menimbulkan kecemasan pada diri anak.
2. Penerapan pembelajaran bermain koin dan kartu angka memberikan dampak yang cukup baik terhadap kemampuan berhitung anak. hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan pada siklus I sampai dengan siklus IV, terlihat dengan adanya peningkatan yang terjadi secara bertahap. Pada saat pelaksanaan pembelajaran bermain koin dan kartu angka, anak sudah mulai terlihat lebih bersemangat dan terbiasa dalam bermain koin dan kartu angka, karena kegiatan bermain koin dan kartu angka ini merupakan kegiatan pembelajaran yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya.
 3. Kemampuan berhitung anak kelompok A TK PGRI Lebakwangi menjadi meningkat setelah diterapkannya bermain koin dan kartu angka, misalnya anak sudah mampu menyebutkan bilangan sebelumnya, contoh sebelum 2 adalah 1, menyebutkan bilangan sesudahnya, contoh sesudah 2 adalah 3, mengambil koin sesuai dengan angka yang muncul pada kartu, membedakan dua kumpulan benda yang jumlahnya sama, jumlahnya banyak, dan jumlahnya sedikit. Peningkatan kemampuan berhitung anak menunjukkan perubahan dari setiap siklusnya, pada observasi awal atau siklus I kemampuan berhitung anak menunjukkan sebagian besar anak masih berada pada kategori kurang (B) dan ada beberapa anak pada kategori cukup (C) dan kategori baik (B). Pada siklus II kemampuan berhitung anak mengalami perubahan dan merata pada setiap kategori serta

yang paling banyak pada kategori cukup (C). Pada siklus III menunjukkan peningkatan karena sebagian besar anak berada pada kategori baik (B) lalu kategori cukup (C) dan tersisa satu anak pada kategori kurang (K). Pada siklus IV menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan karena mayoritas anak berada pada kategori baik (B) tersisa dua anak pada kategori cukup (C). Dengan demikian bermain koin dan kartu angka dapat dijadikan salah satu alternative dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK.

B. REKOMENDASI

Mengacu kepada hasil penelitian, peneliti akan mengemukakan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak terkait dengan pendidikan anak usia dini. Adapun rekomendasi tersebut antara lain ditujukan bagi:

1. Pihak Sekolah
 - a. Pihak sekolah dapat menyediakan media pembelajaran yang bervariasi sebagai sumber belajar yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak.
 - b. Pihak sekolah mengadakan kerjasama dengan orangtua, untuk memberikan stimulasi bagi anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung, yang akan berpengaruh untuk perkembangan anak selanjutnya.
2. Bagi Guru
 - a. Guru sebagai pihak yang berperan penting dalam proses pembelajaran didalam kelas, hendaknya lebih kreatif lagi dalam membuat perencanaan

dan memilih media atau metode yang akan digunakan, dengan hal tersebut diharapkan dapat membuat suatu kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang lebih bervariasi dan menjadikan kegiatan tersebut lebih menyenangkan bagi anak.

- b. Dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak, guru hendaknya lebih kreatif lagi dalam memilih media yang akan digunakan. Guru bisa merancang sendiri media yang digunakan dengan memanfaatkan barang-barang bekas dilingkungan sekitar, dan membuatnya menjadi media yang menarik sesuai dengan karakteristik anak. Media kartu angka bisa menjadi salah satu alternative untuk membantu meningkatkan kemampuan berhitung.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian yang membuktikan bahwa dengan kegiatan bermain koin dan kartu angka, kemampuan berhitung anak kelompok A TK PGRI Lebakwangi dapat meningkat, diharapkan untuk peneliti selanjutnya tetap berusaha untuk mencari alternative lain dengan merancang media lain yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung dalam setiap mengatasi permasalahan yang muncul dengan pendekatan metode, tehnik, media atau strategi yang lain, agar dapat memberikan masukan-masukan yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

Sriningsih, N. (2009). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.

Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group

Mayesty, Mary. 1990. *Creative Activities for Young Children 4th Ed : Play, Development, and Creativity*. New York: Delmar Publisher Inc.

Muslihuiddin. (2010). *Kiat sukses melakukan penelitian tindakan kelas & sekolah*. Bandung: Rizky Press

Rachmawati. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Riset Keperawatan*. Jakarta: Rajawali Press.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.

Amaliani, Mukti (2014) *Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Media Permainan Congklak Yang Dimodifikasi Dengan Dadu*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.