

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN
MELALUI *FISHING GAME* DI TK PERTIWI DINAS PERKEBUNAN PONTIANAK**

Ai Elis, Sutrisno, Iin Maulina

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Pontianak
Email :Aielis360@Yahoo.com

Abstrak

Kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Dinas Perkebunan dalam berhitung masih sangat rendah oleh karenanya perlu dilakukan upaya lain dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak tersebut, dalam hal ini peneliti mencoba dengan kegiatan bermain *Fishing Game* untuk mengenalkan bilangan 1-10. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak serta minat anak dalam mengikuti pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif serta jenis tindakan penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang berupa kegiatan pembelajaran mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan sebelumnya. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik TK Pertiwi Disbun Pontianak yang berjumlah 16 orang serta guru yang berjumlah 2 orang. Data penelitian yang di peroleh yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi anak, lembar observasi guru, pedoman wawancara, kamera, portofolio, dan data-data anak. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan adalah teknik triangulasi dan *member check*. Hasil penelitian dalam peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan *fishing game* terdapat peningkatan yang sangat signifikan dari siklus ke siklus, dapat dilihat dari perbandingan hasil rekapitulasi siklus I yaitu BSB memperoleh 9,3%, rekapitulasi siklus II memperoleh BSB 23,42% dan rekapitulasi siklus III memperoleh BSB sebanyak 90,6%. Berdasarkan hasil perbandingan tersebut, bahwa kegiatan *Fishing Game* dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 Tahun di TK Pertiwi Disbun Pontianak.

Kata Kunci : *Kognitif, berhitung, fishing game*

PENDAHULUAN

Pendidikan TK merupakan lembaga pendidikan formal yang termasuk kedalam salah satu jenis-jenis PAUD. usia pada pendidikan ini yaitu 4 sampai 6 tahun, Pendidikan TK diarahkan pada pengembangan potensi kemampuan yang dimiliki, seperti pengembangan bahasa, kognitif, sosial, emosional, moral, agama dan motorik. Merujuk pada pernyataan tersebut, maka keterampilan berhitung perlu dikembangkan sejak Taman Kanak-Kanak, karena pada usia ini merupakan usia yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur Matematika, usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi dan motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. namun pada kenyataannya,

seperti yang kita ketahui pembelajaran keterampilan berhitung permulaan disekolah sering kali kurang menarik bagi anak, sehingga anak sulit untuk memahami.

Salah satu hal yang menyebabkan demikian di antaranya bahasa guru yang masih kaku, dan media yang kurang menunjang, tidak sedikit lembaga-lembaga sekolah yang hanya menggunakan papan tulis dan buku lembar kerja anak saja ketika sedang mengajarkan berhitung permulaan. Oleh karena itu, Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti mencoba menentukan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan kegiatan *fishing game* dalam peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 Tahun di TK Pertiwi Dinas Perkebunan

Pontianak. Peneliti berharap permainan ini dapat mencapai peningkatan yang ditargetkan terhadap perkembangan yang dituju pada anak secara menyeluruh.

Secara umum, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan tentang bagaimana peningkatan dalam kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4 sampai 5 di TK pertiwi disbun pontianak melalui permainan yang akan digunakan.

METODE

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif pendekatan kualitatif, sedangkan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas. Subjek pada penelitian ini yaitu anak kelas A usia 4-5 Tahun yang berjumlah 16 anak serta 2 orang guru. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, Siklus tersebut yaitu digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

Teknik analisis data yang digunakan adalah bersifat deskriptif kualitatif. Teknik analisis data juga didukung dari *Flow Model Analysis* dari Miles dan Huberman (dalam Mukhtar, 2013: 135). Model analisis data tersebut terdiri dari empat tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, verifikasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, teknik wawancara serta teknik dokumentasi. Cara peneliti dalam menggunakan keabsahan data dalam penelitian yaitu dengan menggunakan teknik triangulasi dan *member check*. Penelitian ini menggunakan indikator kinerja, penelitian dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan dalam aspek

perkembangan kognitif anak dengan menggunakan metode bermain melalui *fishing game*. Penelitian ini dikatakan tuntas apabila mencapai rata-rata persentase 90% (Mulyasa, 2002:102). Rumus yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

n = Jumlah anak yang bisa

N = Jumlah total anak

HASIL

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *fishing game* dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Disbun Pontianak.

Sebelum masuk pada tahap pelaksanaan, guru berdiskusi mengenai perencanaan yang akan dirancang. Hasil observasi peneliti saat guru melakukan perencanaan yaitu :

1. Siklus I pertemuan I dan II

Merancang RPPH dan menyiapkan lembar observasi, menyediakan media kolam, 2 pancingan dan ikan-ikanan. Pada siklus I pertemuan I, kegiatan *fishing game* dilakukan secara berlomba-lomba, anak dibagi menjadi dua kelompok. Waktu yang diberikan adalah 5 menit, anak-anak bekerja sama dengan teman kelompoknya masing-masing untuk mendapatkan ikan sebanyak-sebanyaknya hingga waktu yang telah ditentukan habis. Pada pertemuan II, kegiatan yang dilakukan masih sama hanya waktu yang diberikan lebih lama yaitu 10 menit.

2. Siklus II pertemuan I dan II

Merancang RPPH, menyiapkan lembar observasi, dan menyediakan media kolam, ikan-ikanan, pancingan sesuai jumlah anak, gambar ikan dan sisik-sisik yang terbuat dari kertas origami. Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan I yaitu kelompok yang bermain *fishing game* adalah kelompok yang mendapatkan ikan lebih banyak pada pertemuan sebelumnya sedangkan anak yang mendapatkan ikan lebih sedikit bermain tebak jumlah gambar ikan. Waktu yang diberikan 15 menit untuk melakukan kegiatannya masing-masing secara bersamaan. Kegiatan siklus II pertemuan II anak yang bermain *fishing game*

adalah kelompok yang mendapatkan ikan lebih sedikit sedangkan anak yang mendapatkan ikan lebih banyak melakukan kegiatan melengkapi tubuh ikan-ikanan dengan sisik-sisikan.

3. Siklus III Pertemuan I dan II

Merancang RPPH, menyiapkan lembar observasi, menyediakan media kolam, ikan-ikanan dan pancingan. Kegiatan siklus III pertemuan I dan II guru membuat pertanyaan seputar kegiatan yang telah dilakukan pada hari sebelumnya, anak yang bermain *fishing game* adalah anak yang dapat menjawab pertanyaan dari guru dan mengacungkan tangannya lebih cepat. Waktu yang diberikan untuk bermain 3 menit setelah itu mendapat reward beristirahat bebas lebih awal, begitu seterusnya sampai semua anak mendapatkan giliran.

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *fishing game* dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Disbun Pontianak

Penelitian yang telah dilakukan melalui pengamatan, diperoleh data-data yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Siklus I

a. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I

Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 26 September 2018, pada pertemuan pertama ini peneliti memasuki kelas bersama guru (Ibu Evi dan Ibu Kartina) serta anak-anak, kegiatan awal dimulai dengan mengucap salam, berdo'a, tanya jawab yang akan dilaksanakan serta menjelaskan kegiatan bermain dan peraturannya. masuk pada kegiatan inti yang akan dilaksanakan yaitu pada siklus I pertemuan I anak memancing ikan secara berlomba-lomba yang sebelumnya telah dibagi menjadi dua kelompok, waktu yang diberikan 5 menit. Hingga waktu habis guru mengajak anak untuk menghitung ikan yang didapatkan oleh masing-masing kelompok secara bersama-sama, kelompok A mendapat 6 ekor ikan dan kelompok B mendapatkan 5 ekor ikan saja. Setelah permainan dilakukan guru mengajak anak untuk duduk dibangunkunya masing-masing dan mengaplikasikan hasil dari permainan tersebut kedalam berhitung permulaan, guru mengenalkan dan mengajak anak untuk menyebutkan lambang bilangan angka 1-10

melalui ikan-ikanan yang sudah dimainkan pada saat kegiatan sebelumnya dan meminta anak menulis angka yang guru sebutkan secara acak. Masuk pada kegiatan istirahat waktu yang diberikan 60 menit, 30 menit bermain bebas dan 30 menit makan bersama setelah itu kegiatan akhir diisi dengan kegiatan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan sebagai evaluasi.

Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 27 september 2018. Guru memasuki kelas bersama peneliti, masuk pada kegiatan inti dipertemuan II ini kegiatan masih sama hanya saja waktu yang diberikan lebih lama yaitu 10 menit. Hingga waktu habis guru mengajak anak untuk menghitung ikan yang didapatkan oleh masing-masing kelompok secara bersama, kelompok yang mendapatkan ikan lebih banyak pada permainan ini adalah kelompok A yaitu sebanyak 19 ekor ikan dan kelompok B mendapatkan 5 ekor ikan saja. Setelah permainan dilakukan guru mengajak anak untuk duduk kemudian mengenalkan bilangan 1-20 karena anak laki-laki yang mendapat ikan lebih dari 10 ekor ikan. Setelah itu guru mengaplikasikannya kedalam berhitung permulaan seperti menanyakan angka 5, 19 itu seperti apa, mengenalkan penambahan dan pengurangan dan lain sebagainya. Masuk pada kegiatan istirahat waktu yang diberikan 60 menit, 30 menit bermain bebas dan 30 menit makan bersama setelah itu kegiatan akhir diisi dengan kegiatan tanya jawab sebagai evaluasi.

b. Hasil pengamatan

Hasil pengamatan yang didapatkan oleh peneliti pada siklus pertama yaitu anak masih banyak yang tidak kebagian dalam kegiatan memancing dikarenakan waktu yang terlalu sedikit, terdapat 4 anak yang masih terlihat kebingungan dalam memahami apa yang guru sampaikan sedangkan yang lainnya sudah ada sedikit peningkatan, anak-anak masih takut untuk bertanya hanya beberapa saja yang sudah cukup aktif jika di beri umpan oleh guru.

c. Hasil refleksi

Pada tahap refleksi, guru dan peneliti menyimpulkan hal-hal yang masih kurang dalam siklus I dan masih perlu perbaikan yang meliputi: guru belum dapat mengkondisikan anak dengan baik hal itu terlihat saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak anak-anak yang terlihat sibuk sendiri, waktu yang

diberikan terlalu sedikit sehingga ada anak yang tidak kebagian bermain dan anak tidak puas, guru kurang memperhatikan anak yang belum berkembang, guru kurang menanggapi respon anak pada saat anak bertanya, guru tidak memberikan penghargaan kepada anak yang dapat melaksanakan kegiatan dengan baik seperti pujian atau reward.

2) Siklus II

a. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I

Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 28 September 2018, pada kegiatan awal hal yang dilakukan sama seperti siklus I sedangkan kegiatan intinya yaitu kelompok yang bermain *fishing game* adalah kelompok yang mendapatkan ikan banyak pada pertemuan sebelumnya sedangkan anak yang mendapatkan ikan lebih sedikit bermain tebak jumlah gambar ikan. Waktu yang diberikan 15 menit untuk melakukan kegiatannya masing-masing secara bersamaan dengan diawasi oleh 2 guru. Sampai waktu habis kemudian guru meminta seluruh anak untuk duduk dibangkunya masing-masing, guru menanyakan kepada anak yang sudah melakukan kegiatan *fishing game*, mendapatkan ikan berapa, siapa yang mendapat ikan lebih banyak, dan lain sebagainya. gurupun meminta anak untuk menulis lambang bilangan dipapan tulis sesuai dengan yang mereka sebutkan, waktu istirahat tiba anak-anakpun bermain bebas selama 30 menit kemudian makan bersama setelah itu kegiatan akhir diisi dengan kegiatan tanya jawab sebagai evaluasi.

Pertemuan II

Siklus II pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 1 oktober 2018, kegiatan inti yang dilakukan pada pertemuan II ini yaitu anak yang bermain *fishing game* adalah kelompok yang mendapatkan ikan lebih sedikit sedangkan anak yang mendapatkan ikan lebih banyak melakukan kegiatan melengkapi tubuh ikan dengan sisik yang terbuat dari kertas origami. Kegiatanpun dimulai waktu yang diberikan 15 menit, bu tina mengajak anak yang bermain *fishing game* ke tempat permainan sedangkan bu evi membimbing anak yang melakukan kegiatan melengkapi tubuh ikan dengan sisik, hingga waktu habis anak-anak berkumpul dikelas dan duduk dibangkunya masing-masing. guru bertanya pada anak-anak yang sudah bermain *fishing game* mendapatkan ikan berapa kemudian ada salah satu anak yang

mengacungkan tangan menjawab 9, gurupun mengajak anak berhitung bersama satu sampai 9 dan meminta anak menulisnya didepan berbagai bentuk bilangan yang anak-anak sebutkan, belpun berbunyi waktunya istirahat, anak-anak bermain bebas dan makan setelah itu evaluasi sebagai penutup diakhir kegiatan.

b. Hasil pengamatan

Hasil pengamatan yang peneliti dapat pada siklus II yaitu sebagian anak mulai berani bertanya kepada guru, mengemukakan pendapat ataupun komentar atas kesalahan temannya. Kemajuan peserta didik yang ditunjukkan adalah dengan meningkatnya perkembangan pada setiap indikator dari siklus sebelumnya walaupun masih belum mencapai indikator yang telah ditentukan.

c. Hasil refleksi

Pada tahap refleksi, guru dan peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus II ini anak sudah terlihat perkembangannya namun belum sampai pada indikator yang diharapkan. Untuk mencapai nilai yang diharapkan, guru dan peneliti berkolaborasi merancang kegiatan *fishing game* yang lebih menarik pada siklus selanjutnya.

3) Siklus III

a. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I

Siklus III pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 2 oktober 2018, guru dan peneliti masuk kelas bersama-sama. Sebelum guru menjelaskan kegiatan inti, guru mengasah ingatan anak dengan pertanyaan-pertanyaan mengenai kegiatan pada hari-hari sebelumnya, Setelah itu guru menyampaikan bahwa kegiatan pada pertemuan hari ini anak yang bermain *fishing game* adalah anak yang dapat menjawab pertanyaan dari guru dan mengacungkan tangannya lebih cepat. Siapa yang sudah selesai mendapatkan ikan sebanyak-sebanyaknya dalam waktu 3 menit, anak diberi kebebasan untuk bermain bebas lebih awal begitu seterusnya sampai semua anak mendapat giliran. Pada pelaksanaan siklus III pertemuan I ini terlihat anak-anak bersemangat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru, mereka bersemangat mengacungkan jarinya agar dapat bermain *fishing game* dan istirahat lebih awal.

Pertemuan II

Siklus III pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 3 oktober 2018, kegiatan inti yang dilakukan pada pertemuan II sama seperti pertemuan I, pada pertemuan terakhir ini guru

hanya memaksimalkan kemampuan anak yang sebelumnya sudah mencapai rata-rata, hanya 2 orang anak saja yang dilatih lebih khusus pada pertemuan ini agar mencapai perkembangan yang maksimal seperti teman-teman lainnya.

b. Hasil Pengamatan

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada siklus III, anak sudah aktif dalam melaksanakan kegiatan, terlihat lebih percaya diri dan tidak malu-malu, ketertiban dalam melakukan kegiatan juga berkembang sangat baik. Hal ini terlihat adanya perubahan dari kelemahan-kelemahan yang diperbaiki pada siklus-siklus sebelumnya.

c. Hasil refleksi

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari penelitian menunjukkan bahwa pada siklus III pembelajaran sudah sangat baik daripada siklus sebelumnya. Pada selembaran instrumen yang digunakan saat pengamatan, rata-rata anak sudah mencapai BSB. Hasil rata-rata persentase pada siklus III ini adalah 90,6%, maka dari itu penelitian dicukupkan sampai pada siklus III.

3. Peningkatan Melalui Kegiatan Fishing Game Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Disbun Pontianak

Hasil peningkatan dari setiap siklus dicatat dalam selembaran instrumen yang telah disediakan, hasil tersebut dapat dilihat pada tabel-tabel dibawah ini :

1. Siklus I pertemuan I dan II

Tabel 1. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Siklus I Pertemuan I

No	Nama	HASIL PENILAIAN															
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	A		✓				✓			✓				✓			
2	B	✓					✓			✓				✓			
3	C	✓					✓			✓				✓			
4	D		✓				✓			✓				✓			
5	E		✓				✓			✓				✓			
6	F		✓				✓			✓				✓			
7	G		✓				✓			✓				✓			
8	H		✓				✓			✓				✓			
9	I	✓					✓			✓				✓			
10	J		✓				✓			✓				✓			
11	K	✓					✓			✓				✓			
12	L	✓					✓			✓				✓			
13	M		✓				✓			✓				✓			
14	N		✓				✓			✓				✓			
15	O		✓				✓			✓				✓			
16	P		✓				✓			✓				✓			
Jumlah		5	11	0	0	3	10	2	1	5	8	2	1	3	10	2	1
%		31,2	68,7	0	0	18,7	62,5	12,5	6,25	31,2	50	12,5	6,25	18,7	62,5	12,5	6,25

Sumber data olahan (2018)

Tabel 2. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Siklus I Pertemuan II

No	Nama	HASIL PENILAIAN															
		1				2				3				4			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	A		✓				✓				✓				✓		
2	B		✓				✓				✓				✓		
3	C	✓					✓				✓				✓		
4	D		✓				✓				✓				✓		
5	E		✓				✓				✓				✓		
6	F		✓				✓				✓				✓		
7	G		✓				✓				✓				✓		
8	H		✓				✓				✓				✓		
9	I	✓					✓				✓				✓		
10	J		✓				✓				✓				✓		
11	K	✓					✓				✓				✓		
12	L	✓					✓				✓				✓		
13	M		✓				✓				✓				✓		
14	N		✓				✓				✓				✓		
15	O		✓				✓				✓				✓		
16	P		✓				✓				✓				✓		
Jumlah		4	10	2	0	1	9	3	3	4	7	2	3	2	9	2	3
%		25	62,5	12,5	0	6,25	56,25	18,7	18,7	25	43,7	12,5	18,7	12,5	56,3	12,5	18,7

Sumber data olahan (2018)

2. Siklus II Pertemuan I dan II

Tabel 3. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Siklus II Pertemuan I

No	Nama	HASIL PENILAIAN															
		1				2				3				4			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	A		✓				✓				✓				✓		
2	B		✓				✓				✓				✓		
3	C		✓				✓				✓				✓		
4	D		✓				✓				✓				✓		
5	E		✓				✓				✓				✓		
6	F		✓				✓				✓				✓		
7	G		✓				✓				✓				✓		
8	H		✓				✓				✓				✓		
9	I	✓					✓				✓				✓		
10	J		✓				✓				✓				✓		
11	K	✓					✓				✓				✓		
12	L	✓					✓				✓				✓		
13	M		✓				✓				✓				✓		
14	N		✓				✓				✓				✓		
15	O		✓				✓				✓				✓		
16	P		✓				✓				✓				✓		
Jumlah		3	9	3	1	0	8	4	4	3	6	3	4	1	8	3	4
%		18,75	56,25	18,75	6,25	0	50	25	25	18,75	37,5	18,7	25	6,25	50	18,7	25

Sumber data olahan (2018)

Tabel 4. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Siklus II Pertemuan II

No	Nama	HASIL PENILAIAN															
		1				2				3				4			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	A			✓				✓				✓				✓	
2	B			✓				✓				✓				✓	
3	C		✓					✓				✓				✓	
4	D				✓			✓				✓				✓	
5	E			✓				✓				✓				✓	
6	F				✓			✓				✓				✓	
7	G		✓			✓						✓				✓	
8	H		✓			✓						✓				✓	
9	I		✓				✓			✓						✓	
10	J			✓				✓				✓				✓	
11	K	✓				✓			✓					✓			
12	L	✓				✓			✓					✓			
13	M		✓			✓			✓					✓			
14	N		✓				✓			✓				✓			
15	O		✓				✓			✓				✓			
16	P		✓				✓			✓				✓			
Jumlah		2	8	4	2	0	5	5	6	2	5	4	5	1	8	3	4
%		12,5	50	25	12,5	0	31,3	31,3	38	12,5	31,3	25	31,3	6,3	50	18,7	25

Sumber data olahan (2018)

Tabel 6. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Siklus III Pertemuan II

No	Nama	HASIL PENILAIAN																			
		1				2				3				4							
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB				
1	A				✓				✓				✓				✓				
2	B				✓				✓				✓				✓				
3	C				✓				✓				✓				✓				
4	D				✓				✓				✓				✓				
5	E				✓				✓				✓				✓				
6	F				✓				✓				✓				✓				
7	G				✓				✓				✓				✓				
8	H				✓				✓				✓				✓				
9	I				✓				✓				✓				✓				
10	J				✓				✓				✓				✓				
11	K			✓					✓				✓				✓				
12	L				✓				✓				✓				✓				
13	M				✓				✓				✓				✓				
14	N				✓				✓				✓				✓				
15	O				✓				✓				✓				✓				
16	P				✓				✓				✓				✓				
Jumlah		0	0	1	15	0	0	0	16	0	0	0	16	0	0	1	15	0	0	0	16
%		0	0	6,25	93,8	0	0	0	100	0	0	0	100	0	0	6,3	93,8	0	0	0	100

Sumber data olahan (2018)

3. Siklus III pertemuan I dan II

Tabel 5. Hasil Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Siklus III Pertemuan I

No	Nama	HASIL PENILAIAN															
		1				2				3				4			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	A				✓				✓				✓				✓
2	B				✓				✓				✓				✓
3	C				✓				✓				✓				✓
4	D				✓				✓				✓				✓
5	E				✓				✓				✓				✓
6	F				✓				✓				✓				✓
7	G				✓				✓				✓				✓
8	H				✓				✓				✓				✓
9	I				✓				✓				✓				✓
10	J				✓				✓				✓				✓
11	K		✓			✓			✓				✓				✓
12	L		✓			✓			✓				✓				✓
13	M			✓			✓		✓				✓				✓
14	N			✓			✓		✓				✓				✓
15	O			✓			✓		✓				✓				✓
16	P			✓			✓		✓				✓				✓
Jumlah		0	0	2	14	0	0	2	14	0	1	1	14	0	1	1	14
%		0	0	12,5	87,5	0	0	12,5	87,5	0	6,25	6,25	87,5	0	6,25	6,25	87,5

Sumber data olahan (2018)

PEMBAHASAN

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *fishing game* dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Disbun Pontianak.

Hasil wawancara yang dilakukan bersama Ibu Evi Mulyani, S.Pd. selaku guru kelas B2 di TK pertiwi Disbun pontianak pada tanggal 4 oktober 2018 menyatakan bahwa sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru berdiskusi untuk menyusun perencanaan pembelajaran atau yang biasa disebut dengan RPPH yang akan dilakukan esok hari. Perencanaan yang dibuat disesuaikan dengan standar yang telah ditentukan yaitu mengacu pada kurikulum 2013. Ibu evi menjelaskan, melakukan pembelajaran dengan menggunakan *fishing game* dalam mengasah kemampuan berhitung permulaan merupakan salah satu cara yang tepat untuk dilakukan, mengingat anak yang senang bermain maka mengenalkan berhitung permulaan melalui kegiatan tersebut sangat efektif agar anak bersemangat dan tidak merasa sulit dalam mempelajarinya. Dalam

melakukan kegiatan ini tentu harus menyusun strategi yang menarik agar anak tidak bosan dengan permainan tersebut, contohnya seperti mengubah cara bermain atau mengubah peraturan bermainnya namun tetap dengan media yang sama. Menurut Smith dan Regan (2015:19) perencanaan pembelajaran adalah proses sistematis dalam mengertikan prinsip belajar dan pembelajaran kedalam rancangan untuk bahan dan aktivitas pembelajaran.

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *fishing game* dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Disbun Pontianak

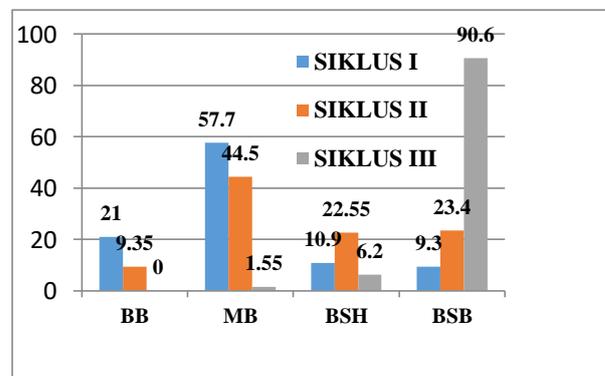
Pada tahap pelaksanaan melalui hasil pengamatan, peneliti dapat menjelaskan bahwa pelaksanaan dilakukan sesuai prosedur dan perencanaan yg telah guru rancang, pelaksanaan ini dilakukan dalam tiga siklus dengan dua kali pertemuan. Peneliti memaparkan bahwa pada siklus I kegiatan masih kurang efektif karena rancangan waktu yang kurang tepat, namun cukup terdapat peningkatan terhadap anak dibandingkan sebelum tindakan penelitian dilakukan. Pada pelaksanaan siklus II anak-anak sudah mulai terdapat peningkatan yang cukup baik dalam mencapai indikator-indikator yang telah ditentukan, anak-anak begitu senang dalam mengikuti pembelajaran berhitung permulaan melalui *fishing game* sehingga perkembangannya meningkat dari peningkatan yang telah di data pada siklus sebelumnya namun demikian target indikator rata-rata persentase yakni 90% belum tercapai sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus III. Pada siklus III anak-anak lebih bersemangat lagi dalam bermain mengingat reward yang diberikan guru adalah dapat memancing ikan sepuasnya tanpa berdesak-desakan dan dapat istirahat lebih awal, sehingga pada siklus III ini anak-anak menunjukkan keberaniannya dalam menjawab, bersaing dengan temannya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang guru berikan agar mendapat pujian serta reward yang telah dijanjikan. Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2010:1) pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik.

3. Peningkatan Melalui Kegiatan *Fishing Game* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Disbun Pontianak

Hasil wawancara yang telah dilakukan bersama Ibu Evi Mulyani, S.Pd. selaku guru kelas B2 TK Pertiwi Disbun Pontianak, bahwa setelah dilakukan pelaksanaan seperti yang telah dijelaskan diatas, terdapat peningkatan yang sangat signifikan dari siklus ke siklus, ibu evi mengatakan anak yang semula sulit dalam memahami pengenalan berhitung permulaan, setelah menggunakan metode permainan ini anak tersebut dapat memahaminya dengan cepat. peneliti dan guru menyesuaikan penilaian antara dari masing-masing penilaian, pengamatan yang didapat hasilnya tidak berbeda. Peneliti menuangkan hasil pengamatan kedalam selembaran instrumen yang telah disiapkan, kemudian hasil akhir dihitung dengan rumus pencarian rata-rata persentase, rumus yang peneliti gunakan tersebut yakni:

Persentase rata-rata (pertemuan I dan II) = $\frac{\text{Jumlah persentase}(\%)}{\text{Jumlah pertemuan}}$

Perbandingan rata-rata persentase dari ketiga siklus tersebut dapat kita lihat pada grafik dibawah:



Gambar.1. Grafik Perbandingan Rata-Rata Persentase Siklus I, II Dan III

Pada grafik diatas bahwa pada siklus I memperoleh BB sebesar 21%, MB 57%, BSH 10,9% dan BSB 9,3%. Sedangkan pada siklus II BB 9,35%, MB 44,5%, BSH 22,55% dan BSB 23,4%. Kemudian dilanjutkan dengan siklus III bahwa pada siklus ini BB sebesar 0%, MB 1,55%, BSH 6,2% dan BSB sebesar 90,6% yaitu mencapai indikator yang telah ditentukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian Peningkatan Kemampuan Berhitung

Permulaan pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui *Fishing Game* di TK Pertiwi Dinas Perkebunan Pontianak dikatakan berhasil. Moeliono (2015:9) mengungkapkan bahwa peningkatan adalah sebuah cara atau usaha yang dilakukan untuk mendapatkan keterampilan atau kemampuan menjadi lebih baik.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti paparkan pada bab sebelumnya, baik melalui wawancara, observasi maupun dokumentasi maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Perencanaan pembelajaran upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 Tahun melalui *Fishing game* di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Dinas Perkebunan Pontianak telah dilakukan oleh guru secara sistematis yaitu dengan merencanakan bahan pelajaran yang sesuai dengan kurikulum, merencanakan tujuan pembelajaran, merencanakan materi sesuai dengan kurikulum, merencanakan sumber untuk belajar, menyusun langkah-langkah pembelajaran, merencanakan alokasi waktu pembelajaran, merencanakan penataan ruang fasilitas belajar, merencanakan penilaian, membuat alat-alat penilaian dan menyiapkan media *fishing game*.
2. Pelaksanaan pembelajaran kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 Tahun melalui *fishing game* di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Dinas Perkebunan Pontianak sudah dapat terlaksana dengan baik melalui perencanaan yang telah dilakukan oleh guru.
3. Hasil kegiatan berhitung permulaan yang diperoleh anak melalui *fishing game* mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Kegiatan *fishing game* dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun.

B. Saran

1. Pihak Taman Kanak-Kanak harus lebih mendukung pengembangan metode dan media pembelajaran khususnya bagi pembelajaran berhitung permulaan melalui *fishing game* sebagai media pembelajaran berhitung permulaan untuk meningkatkan kemampuan anak terhadap matematika dasar sejak usia dini.

2. Guru hendaknya dapat mempertahankan pembelajaran berhitung permulaan melalui *fishing game*, agar kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak lebih menarik, guru harus kreatif dalam menggunakan media serta memperhatikan metode-metode yang cocok pada pembelajaran berhitung permulaan.
3. Peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengembangkan penelitian sejenis untuk mencoba berbagai metode sehingga anak lebih tertarik dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Muslich, Masnur. (2010). *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah (classroom action research)*. Jakarta: Bumi Aksara, hal 35.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- Sunarti, Sri. (2014). *Tujuan Berhitung Permulaan, Dalam Depdiknas (Editor)*. Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di TK. Jakarta: Mudjito, hal: 1
- Mulyati. (2016). *Penerapan Permainan Memancing Ikan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung*. *Jurnal Pelita PAUD*. (Online). <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/81>, dikunjungi 12 April 2018.
- Wati, Fitria. (2012). *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pelepah Pisang*. *Jurnal Pesona PAUD*. (Online) <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=100876&val=1492&title=Peningkatan%20kreativitas%20anak%20melalui%20permainan%20pelepah%20pisang>, dikunjungi 26 Juli 2018.

