

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI MEDIA BALOK DI KELOMPOK BERMAIN PELANGI AISYIYAH

Yanti, Hera Heru SS

Universitas Slamet Riyadi

Jl Sumpah Pemuda No.18 Kadipiro, Surakarta

Email: yanti@unisri.ac.id

Abstract: The purpose of this class action research is 1) To know whether through the block media can improve the ability to count in Rainbow Playing Group Aisyiyah Jumantoro Karanganyar Lesson Year 2016/2017; 2) To know how to improve the ability to count in the Rainbow Playing Group Aisyiyah Jumantoro Karanganyar Lesson 2016/2017. Method of research approach used is descriptive qualitative by using Class Action Research approach (PTK). This action research research is conducted in three cycles. Each cycle consists of planning, execution, observation, reflection. This research took place in KB Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar. The subjects of this study were 30 consisting of 15 boys and 15 girls. Data collection techniques use observation, tests and documentation. While the data analysis techniques use critical analysis and comparative analysis. Based on the result of this research, it can be concluded that through the block media can improve counting ability in Aisyiyah Jambantore Playing Group Jamborejo Karanganyar Lesson Year 2016/2017, it can be shown that the ability of counting children cycle I is 32%, cycle II average of 50,7 % And cycle III averaged 78%. While KKM in Rainbow Playing Group Aisyiyah Jumantoro Karanganyar is 75%, so it can be said that the result of this research can be said has reached its effectiveness, because the result of this research has reached more than 75% or reach 78%. Thus the hypothesis that states through the media beam can improve the ability to count in the Rainbow Playing Group Aisyiyah Jumantoro Karanganyar Lesson 2016/2017, proved true.

Keywords: *Counting Capabilities, Media Beams*

Abstrak : Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah 1) Untuk mengetahui apakah melalui media balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017; 2) Untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kemampuan berhitung di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017. Metode pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (*action research*) ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Tiap-tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Penelitian ini mengambil tempat di KB Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar. Subyek penelitian ini adalah 30 yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis kritis dan analisis komparatif. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui media balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017, hal ini dapat ditunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak siklus I sebesar 32%, siklus II rata-rata sebesar 50,7% dan siklus III rata-rata sebesar 78%. Sedangkan KKM di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar adalah 75%, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil penelitian ini dapat dikatakan telah mencapai keefektifannya, karena hasil penelitian ini telah mencapai lebih dari 75% atau mencapai 78%. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan melalui media balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017, terbukti kebenarannya.

Kata Kunci: *Kemampuan Berhitung, Media Balok*

Berdasarkan hasil observasi bahwa kemampuan berhitung pada anak di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar dalam menguasai materi perhitungan rendah, yaitu kemampuan berhitung kondisi awal dengan kategori kurang sebesar 53,3%, cukup sebesar 34,68%, dan baik sebesar 12%. Rendahnya kemampuan berhitung anak Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar disebabkan oleh beberapa hal antara lain kurang optimalnya guru dalam

mengajar. Permasalahan tersebut disebabkan karena penerapan metode belajar yang kurang pas dan tidak menggunakan alat peraga pembelajaran untuk memperjelas konsep yang diajarkan. Di dalam proses pembelajaran, guru adalah subyek dan anak adalah obyek dari proses pembelajaran. Hal ini tentu saja bertentangan dengan hakikat pembelajaran di PAUD yang menekankan anak sebagai pembelajaran yang aktif. Apabila anak usia dini diajarkan dan bukannya dibelajarkan, maka pengembangan berbagai potensi anak

secara optimal kurang terpenuhi. Memberikan kegiatan belajar pada anak didik harus memperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain, metode yang digunakan, waktu, serta tempat bermain.

Rendahnya kemampuan berhitung pada anak di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar dalam menguasai materi perhitungan akan menghambat anak dalam belajar kelak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru berusaha untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui media balok. Berdasarkan uraian di atas maka perlu diteliti tentang "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Media Balok di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: 1) Kemampuan berhitung pada anak di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar dalam menguasai materi perhitungan rendah; 2) Rendahnya kemampuan berhitung anak Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar disebabkan oleh beberapa hal antara lain kurang optimalnya guru dalam mengajar. Permasalahan tersebut disebabkan karena penerapan metode menggunakan alat peraga pembelajaran untuk memperjelas konsep yang diajarkan.

Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka masalah penelitian ini dibatasi pada Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Media Balok di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalahnya dirumuskan sebagai berikut "Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui media balok di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017?".

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan

kemampuan berhitung di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017.

Manfaat Penelitian

Secara teoritis: Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan saran bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan.

Secara praktis

Bagi Anak: Memudahkan anak dalam menerima materi pelajaran berhitung karena menggunakan metode bermain berupa balok.

Bagi Guru : Memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran karena menggunakan alat peraga pembelajaran.

Bagi Sekolah : Meningkatnya kualitas pendidikan dalam pemahaman metode pembelajaran melalui berbagai cara pengembangan.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di KB Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan bulan September – Desember 2016.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak didik kelompok B KB Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah anak 30 yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 15 anak perempuan.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Menurut Kunandar (2008:23) penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Data dan Sumber Data

Ada dua sumber data yang biasa dipakai dalam penelitian tindakan kelas, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah siswa, guru, orang tua, dan

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Balok Di Kelompok Bermain ... kepala sekolah. Sedangkan sumber data sekunder adalah sumber data yang berasal dari pihak yang masih ada kaitannya dengan siswa, tetapi tidak secara langsung melalui hasil observasi dan wawancara.

Sumber data penelitian ini adalah: 1) Informan, yaitu guru atau teman sejawat; 2) Tempat dan peristiwa yaitu di KB Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar; 3) Dokumen atau arsip, yaitu daftar nama siswa, nilai prestasi dan foto kegiatan proses belajar mengajar pada siklus I, II dan III.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2007: 64) observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Pengumpulan data melalui observasi dilakukan sendiri oleh peneliti terhadap subyek yang diteliti untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan anak di kelas maupun di luar kelas. Observasi digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berhitung anak.

2. Tes

Tes yang diberikan kepada anak adalah unjuk kerja. Unjuk kerja dimaksudkan untuk mengetahui sejauhmana anak menguasai media pembelajaran secara keseluruhan setelah diterapkannya media pembelajaran dengan permainan balok geometri.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat temuan selama pembelajaran yang diperoleh peneliti yang tidak teramati dalam lembar observasi, bentuk temuan ini berupa kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan permainan balok pada anak didik dan permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran.

4. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama anak KB Pelangi Aisyiyah Jumapolo Karanganyar, serta foto rekaman proses tindakan penelitian.

Keabsahan Data

Untuk menguji validitas atau keabsahan data dalam penelitian ini

digunakan teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu (Sarwiji Suwandi, 2009:61).

1. Triangulasi Metode

Dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Kebenaran informasi, dapat diperoleh menggunakan teknik tes, wawancara, observasi dan dokumentasi untuk mengecek kebenaran informasi yang sudah diperoleh.

2. Triangulasi Data

Triangulasi data dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data hasil belajar dan aktivitas siswa, peneliti menggunakan berbagai macam data yaitu data hasil observasi, data hasil wawancara, dan data hasil dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Data penelitian tindakan kelas ini, dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan dan dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan. Analisis yang digunakan untuk kesinambungan dan kedalaman dalam pengajaran data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif komparatif dan analisis kritis. Teknik diskriptif komparatif, untuk membandingkan hasil tes kondisi awal, hasil tes siklus I, dan hasil tes siklus II, kemudian direfleksikan. Analisis kritis digunakan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran kognitif dengan menggunakan media balok. Menurut Sarwiji Suwandi (2009:61) menyatakan bahwa analisis kritis adalah mencakup kegiatan untuk mengungkap kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru dalam proses belajar mengajar berdasarkan kriteria normatif yang ada.

Indikator Kinerja

Menurut Suharsimi Arikunto (2008: 34) indikator penelitian adalah tolok ukur keberhasilan dalam penelitian. Sebagai indikator yang dijadikan tolok ukur suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil jika: 1) Kemampuan berhitung anak yang semula kurang setelah menggunakan media balok menjadi meningkat menjadi 75%; 2) Variasi metode dalam pembelajaran yang semula kurang menarik menjadi menarik

sehingga kemampuan berhitung meningkat menjadi 75%.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Penelitian

a. Persiapan Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengurusan perijinan untuk melakukan penelitian di tempat yang direncanakan.

b. Pembuatan media pembelajaran dan instrument

Pada tahap ini, peneliti membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian dan membuat butir amatan yang akan diamati dalam observasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Menentukan tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan pada setiap siklus. Tahapan tindakan pada setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu:

a. Perencanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dari dua siklus. Peneliti dan kolaborator membuat rencana pembelajaran serta menentukan media pembelajaran yaitu media balok.

Perencanaan tindakan antara lain:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran dan skenario pembelajaran dengan media balok.
- 2) Menyiapkan alat bantu mengajar yaitu media balok
- 3) Menyusun latihan evaluasi, yaitu anak berlatih menyusun balok-balok dengan menghitung jumlah balok yang diperlukan dalam membangun sebuah menara.

b. Tindakan dan Observasi

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti berkolaborasi dengan guru di KB Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar.

c. Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan terhadap setiap proses dan hasil tindakan serta mencatat semua respon yang muncul pada setiap siklus yang dilaksanakan.

d. Refleksi

Refleksi dilaksanakan bersama antara peneliti dengan kolaborator pada setiap akhir suatu siklus, untuk mengetahui kesesuaian rencana putaran tersebut dengan mengkaji hasil tindakan dan masalah yang dihadapi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

Pada siklus I ini, peneliti melihat bahwa program pengajaran yang dilakukan oleh guru pengajar dengan memberikan model permainan balok kurang membuahkan hasil yang maksimal yaitu peningkatan kemampuan berhitung dari anak-anak Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar. Kurangnya peningkatan kemampuan berhitung anak-anak tersebut dikarenakan anak-anak kurang memahami model pengajaran dari guru pengajar dan siswa lebih banyak bermain dengan teman-temannya dan kurangnya konsentrasi pada pola permainan yang telah disediakan dan diajarkan/didemonstrasikan oleh guru. Anak-anak di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar lebih sering berlari kesana-kemari dengan teman-temannya, model atau bentuk demonstrasi yang telah diajarkan oleh guru kurang mendapat perhatian dari anak-anak, sehingga sebagian besar waktunya dihabiskan untuk berlarian kesana-kemari, dan model balok yang hanya sedikit kurang menarik perhatian dari anak-anak. Oleh karena itu diperlukan pengulangan model pembelajaran dengan menggunakan model demonstrasi yang dilakukan oleh guru pengajar, sehingga nantinya anak-anak akan lebih terfokus pada model pembelajaran. Sebagai makhluk sosial, anak sejak kecil secara alami bermain berpasangan atau berkelompok dalam bermain. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar. Dalam melakukan tugas atau membahas sesuatu, anak dapat bekerja berpasangan atau dalam kelompok. Berdasarkan pengalaman, anak akan menyelesaikan tugas dengan baik bila mereka duduk berkelompok. Duduk seperti ini memudahkan mereka untuk berinteraksi dan bertukar pikiran. Namun demikian, anak perlu juga menyelesaikan tugas secara perorangan agar bakat individunya berkembang.

Pada hakikatnya anak itu unik, mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, bersifat aktif dan energik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, antusias

terhadap banyak hal, bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, dan memiliki daya perhatian yang pendek. Masa anak merupakan masa belajar yang potensial. Pembelajaran anak usia dini pada hakikatnya adalah pembelajaran yang berorientasi bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar), pembelajaran yang berorientasi perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat. Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang berpusat pada anak.

Dari hasil penilain guru yang dilakukan oleh observer diperoleh hasil 69,5 pada siklus I dapat dikatakan aktivitas guru baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan diiringi semangat anak dalam mengikuti pembelajaran sehingga mendorong peningkatan kemampuan berhitung lebih meningkat. Kemampuan berhitung anak sebelum tindakan dengan rata-rata sebesar 12%, pada siklus I meningkat menjadi 32%. Hal ini menunjukkan bahwa guru berhasil pada penerapan pembelajaran dengan permainan balok geometri, namun kurang maksimal, karena masih belum sesuai dengan kriteria ketuntasan di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar.

2. Siklus II

Pada siklus II ini, anak-anak Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar mulai termotivasi dengan pengarahannya dari guru, sehingga anak-anak Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar mulai berlomba-lomba membuat model bangunan dengan media yang telah disediakan oleh guru. Pendekatan yang persuasif dan menyenangkan akan berdampak pada terfokusnya pikiran dan dengan sendirinya perkembangan daya imajinasi dan daya pikir anak akan berkembang. Dari model pendekatan yaitu model pembelajaran dengan menggunakan model demonstrasi yaitu membangun menara, rumah dengan menggunakan balok-balok, dan menggabungkan rangkaian balok-balok menjadi satu kesatuan utuh dengan tujuan yaitu untuk meningkatkan kemampuan anak untuk berhitung.

Hal ini sesuai dengan pendapat dari Ernawulan Syaodih (2003: 14) bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar. Kemampuan penjumlahan anak usia dini adalah suatu kemampuan anak usia dini dalam menghitung angka. Pengenalan angka pada anak usia dini didasarkan pada perkembangan kebermaknaan angka bagi anak (reseptif). Pembelajaran angka secara produktif literal (menulis) tetap didasarkan pada tingkat perkembangan menulis anak (melalui „coretan“ yang dibuat) dan konsep anak tentang angka itu sendiri. Pengenalan angka yang terbaik adalah melalui bermain. Melalui bermain anak akan mengembangkan konsep keberangkaan sesuai tingkat kognisinya. Anak akan memperoleh gambaran bahwa angka memiliki makna, karena ia berkaitan dengan semua fungsi penjumlahan di lingkungan sekitarnya. Anak akan memahami bahwa angka digunakan untuk menandai jumlah, ukuran, urutan, dan waktu seperti pada jam dan kalender. Hal ini akan mendorong anak mencintai angka dan siap belajar tentang angka.

Dari hasil penilain guru yang dilakukan oleh observer diperoleh hasil 72,7 pada siklus II dapat dikatakan aktivitas guru baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan diiringi semangat anak dalam mengikuti pembelajaran sehingga mendorong peningkatan kemampuan berhitung lebih meningkat. Kemampuan berhitung anak siklus I dengan rata-rata sebesar 32%, pada siklus II meningkat menjadi 50,7%. Hal ini menunjukkan bahwa guru berhasil pada penerapan pembelajaran dengan permainan balok geometri, namun kurang maksimal, karena masih belum sesuai dengan kriteria ketuntasan di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar, sehingga untuk memenuhi kriteria akan diupayakan pada penelitian selanjutnya.

3. Siklus III

Siklus III merupakan lanjutan dari siklus sebelumnya untuk memantapkan dan mencapai tujuan penelitian. Pembelajaran yang disampaikan tentang pemahaman konsep berhitung dengan indikator yang sama pada siklus I dan II, namun diadakan peningkatan penggunaan media dan strategi belajar yang digunakan. Hal ini bertujuan agar anak lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar disampaikan dengan strategi terencana sebagaimana siklus III dan kegiatan pembelajaran dilaksanakan lebih optimal. Hasil siklus III menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak yaitu rata-rata sebesar 78%.

Dari analisis data dan diskusi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus, secara umum telah menunjukkan perubahan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan kemampuan berhitung anak dari tes awal hingga pada tes siklus III sebagai berikut:

Tabel 1. Rata-rata Perbandingan kemampuan berhitung anak di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar antara Kondisi awal, Siklus I dan Siklus II

	○	√	●
Kondisi Awal	53,3%	34,68%	12%
Siklus I	32%	36%	32%
Siklus II	14,7%	34,7%	50,7%
Siklus III	0	22%	78%

Berdasarkan tabel di atas bahwa kemampuan berhitung anak dari kondisi awal ke siklus I meningkat sebesar 20% dengan rata-rata sebesar 32%, siklus I ke siklus II meningkat sebesar 18,7% dengan rata-rata sebesar 50,7% dan siklus II ke siklus III meningkat sebesar 27,3% dengan rata-rata sebesar 78%.

Dari analisis data dan diskusi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus III, secara umum telah menunjukkan perubahan yang signifikan. Guru dalam melaksanakan pembelajaran semakin mantap dan luwes dengan kekurangan-kekurangan kecil diantaranya kontrol waktu. Persentase hasil

belajar kognitif, afektif dan psikomotorik anak meningkat. Hal ini terbukti adanya peningkatan siswa mencetuskan pendapat, mengeluarkan pendapat, berinteraksi dengan guru, mampu mendemonstrasikan, kerjasama dengan kelompok meningkat, dan menyelesaikan soal-soal latihan. Dengan partisipasi anak yang aktif dan kreatif dalam pembelajaran yang semakin meningkat, suasana kelas pun menjadi lebih hidup dan menyenangkan dan pada akhirnya pemahaman konsep berhitung pada anak meningkat.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Ernawulan Syaodih (2003:14) yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar.

erdasarkan hasil penelitian ini maka tidak diragukan lagi bahwa permainan balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa melalui media balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017, hal ini dapat ditunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak dari kondisi awal ke siklus I meningkat sebesar 20% dengan rata-rata sebesar 32%, siklus I ke siklus II meningkat sebesar 18,7% dengan rata-rata sebesar 50,7% dan siklus II ke siklus III meningkat sebesar 27,3% dengan rata-rata sebesar 78%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui media balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017, hal ini dapat ditunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak siklus I sebesar 32%, siklus II rata-rata sebesar 50,7% dan

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Balok Di Kelompok Bermain ... siklus III rata-rata sebesar 78%. Sedangkan KKM di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar adalah 75%, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil penelitian ini dapat dikatakan telah mencapai keefektifannya, karena hasil penelitian ini telah mencapai lebih dari 75% atau mencapai 78%. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan melalui media balok dapat meningkatkan kemampuan berhitung di Kelompok Bermain Pelangi Aisyiyah Jumantoro Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017, terbukti kebenarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah PTK sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo.
- Sarwiji Suwandi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta : Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.