

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN LINGKARAN ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK QATRINNADA KECAMATAN KOTO TANGAH PADANG

Nova Oktriyani¹⁾

¹⁾Universitas Negeri Padang

email: novaoktriyani@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini berawal dari kenyataan bahwa kemampuan berhitung anak didik masih rendah di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak didik di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Kota Padang melalui permainan lingkaran angka. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian kelompok B4 yang berjumlah 10 orang di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. Data ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi, selanjutnya data observasi di olah dengan teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan dan siklus II tiga kali pertemuan yang dilakukan berdasarkan tahap pelaksanaannya yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian setiapsiklus telah menunjukkan adanya peningkatan berhitung anak melalui permainan lingkaran angka, namun pada siklus I belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, sehingga dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II, meningkat mencapai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan berhitung anak didik mengalami peningkatan melalui permainan lingkaran angka. Jadi, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan lingkaran angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di Taman Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Kota Padang.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, Anak Usia Dini, Permainan Lingkaran Angka

1. PENDAHULUAN

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Setiap anak yang dilahirkan memiliki bakat dan kepandaian, bakat dan kepandaian itu ibarat mutiara yang terpendam dan harus digali, kemudian diasah sehingga benar-benar menjadi mutiara yang sesungguhnya. Oleh sebab itu, untuk menggali dan mengasah bakat

dan kepandaiannya dapat diwujudkan salah satunya melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak dan merangsang segala aspek

perkembangan anak. Pendidikan Anak Usia dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal.

Kognitif merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Karena kognitif adalah suatu proses berfikir individu dalam memecahkan suatu masalah secara cepat dan tepat, dan melatih anak untuk berpikir dengan cara-cara yang logis dan sistematis melalui pemahaman dan komunikasi tentang angka, bilangan dan lambang bilangan

Salah satu aspek untuk merangsang kemampuan kognitif anak adalah berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia yang kegiatannya tidak dapat terlepas dari peran matematika didalamnya, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian sampai perkalian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia sehari-hari.

Berhitung anak usia dini merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika yang harus dikembangkan sejak dini. Kemampuan berhitung anak yang harus dikembangkan diantaranya membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, menunjuk lambang bilangan 1-10, membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, meniru lambang bilangan 1-10, menghubungkan atau memasang

lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang bisa dilakukan dalam bentuk permainan-permainan yang menarik minat anak dalam belajar seperti main puzzle, kartu angka, jam angka, bermain pola, dan lain sebagainya sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Jadi permainan berhitung di Taman Kanak-kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, pola, dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan permainan yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan uraian diatas, setelah peneliti observasi di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah, peneliti menemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak, terlihat masih rendahnya kemampuan berhitung anak seperti mengenal konsep angka, membilang tidak sesuai dengan urutan bilangannya, masih banyak anak yang belum bisa mencocokkan angka dengan banyak benda, kurangnya partisipasi anak dalam belajar berhitung, anak lebih banyak diam jika guru menjelaskan kegiatan belajar, media yang digunakan untuk berhitung hanya berupa jari tangan atau diri anak itu

sendiri. Metode yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak terkesan monoton sehingga anak lebih sering untuk menulis lembar kerja seperti menghubungkan gambar dengan angka, beri tanda ceklist (), buat gambar sebanyak angka dan sebagainya. sehingga membuat anak jenuh untuk belajar. Beberapa APE (Alat Permainan Edukatif) yang ada untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, tidak termanfaatkan secara optimal mungkin saat pembelajaran berlangsung.

Dari permasalahan peneliti diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berhitung pada Anak melalui Permainan Lingkaran Angka di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Kota Padang". Peneliti berharap dengan Permainan Lingkaran Angka, anak didik di Taman Kanak-kanak Qatrinnada kemampuan berhitung meningkat sesuai dengan harapan peneliti.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:58) mengatakan PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan agar meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi profesional dan refleksi diri

sehingga hasil belajar anak menjadi lebih baik.

PTK merupakan penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan dan guru berupaya mengembangkan kemampuan profesionalnya untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Kota Padang, pada semester II Tahun Ajaran 2013/2014 selama \pm 2 bulan.

Subjek penelitian ini adalah kelompok B4 di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Kota Padang dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 orang yang terdiri 5 anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal

Berdasarkan kondisi awal sebelum penelitian dilakukan yaitu tanggal 12 Maret 2014 yang diteliti adalah anak didik yang berusia 5-6 tahun, kemampuan berhitung anak kelompok B4 Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Padang masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari observasi penelitian pada kegiatan pembelajaran dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Persentase keberhasilan berhitung anak didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75%. Terlihat anak didik masih banyak

yang belum mampu mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, mengurutkan angka, dan menyebutkan urutan bilangan dengan benar, kurangnya partisipasi anak didik dalam belajar sehingga anak lebih banyak diam dan kurang berminat dalam belajar khususnya pada kegiatan berhitung.

Faktor penyebab timbulnya permasalahan diatas adalah pada kondisi awal, media yang digunakan guru untuk mengajak anak dalam kegiatan berhitung masih minim dan tidak bervariasi sehingga anak tidak tertarik, yang dipakai hanya menghitung jari dan menghitung diri anak itu sendiri. Metode yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak terkesan monoton sehingga anak lebih sering untuk menulis lembar kerja seperti menghubungkan gambar dengan angka, beri tanda ceklist (), buat gambar sebanyak angka, dan lain sebagainya, sehingga membuat anak jenuh untuk belajar.

Berdasarkan kondisi awal sebelum penelitian dilakukan yaitu tanggal 12 Maret 2014 yang diteliti adalah anak didik yang berusia 5-6 tahun, kemampuan berhitung anak kelompok B4 Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Padang masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari observasi penelitian pada kegiatan pembelajaran dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Persentase keberhasilan berhitung anak didik

belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75%. Terlihat anak didik masih banyak yang belum mampu mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, mengurutkan angka, dan menyebutkan urutan bilangan dengan benar, kurangnya partisipasi anak didik dalam belajar sehingga anak lebih banyak diam dan kurang berminat dalam belajar khususnya pada kegiatan berhitung.

Faktor penyebab timbulnya permasalahan diatas adalah pada kondisi awal, media yang digunakan guru untuk mengajak anak dalam kegiatan berhitung masih minim dan tidak bervariasi sehingga anak tidak tertarik, yang dipakai hanya menghitung jari dan menghitung diri anak itu sendiri. Metode yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan

berhitung anak terkesan monoton sehingga anak lebih sering untuk menulis lembar kerja seperti menghubungkan gambar dengan angka, beri tanda ceklist (), buat gambar sebanyak angka, dan lain sebagainya, sehingga membuat anak jenuh untuk belajar.

hasil persentase berhitung anak didik pada aspek yang pertama, anak mampu menyebutkan bilangan 1-20, sangat tinggi 0 anak dengan persentase 0% yang tinggi 2 anak dengan persentase 20 % dan yang rendah 8 anak dengan persentase 80%.

Aspek yang kedua, anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, sangat tinggi 0 anak dengan persentase 0% yang tinggi 1 anak dengan persentase 10% dan yang rendah 9 anak dengan persentase 90%. Aspek yang ketiga, anak mampu mengurutkan angka 1-20, sangat tinggi 0 anak dengan persentase 0% yang tinggi 1 anak dengan persentase 10% dan yang rendah 9 anak dengan persentase 90%.

Berdasarkan uraian grafik 1 diatas, maka hasil observasi kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (sebelum tindakan) sebagai berikut. Dapat dilihat pada aspek yang pertama anak mampu menyebutkan bilangan 1-20 pada lingkaran angka, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi 0 anak, dilambangkan dengan warna biru dengan persentase 0%, anak yang memperoleh nilai tinggi 2 anak, dilambangkan dengan warna merah dengan persentase 20% dan anak yang memperoleh nilai rendah 8 anak, dilambangkan dengan warna hijau dengan persentase 80%.

Aspek yang kedua, anak mampu mencocokkan bilangan pada lingkaran angka dengan lambang bilangan, jumlah anak yang berada pada nilai sangat tinggi 0 anak dilambangkan warna biru dengan persentase 0%, jumlah anak yang berada pada nilai tinggi 1 anak dilambangkan warna merah dengan persentase 10% dan jumlah anak yang berada pada nilai

rendah 9 anak yang dilambangkan warna hijau dengan persentase 90%.

Aspek yang ketiga, anak mampu mengurutkan angka 1-20 dengan menggunakan kartu angka bergambar, jumlah anak yang berada pada nilai sangat tinggi 0 anak dilambangkan warna biru dengan persentase 0%, jumlah anak yang berada pada nilai tinggi 1 anak dilambangkan warna merah dengan persentase 10% dan jumlah anak yang berada pada nilai rendah 9 anak dilambangkan warna hijau dengan persentase 90%.

Melihat kondisi awal anak yang telah diuraikan di atas, maka peneliti bersama guru (teman sejawat) merasa perlu untuk meningkatkan berhitung anak didik agar dapat berkembang dengan baik yakni salah satunya melalui permainan lingkaran angka. Untuk itu peneliti berdiskusi untuk menentukan langkah selanjutnya

Siklus I

Sebelum melakukan penelitian, dimulai dengan merumuskan jadwal penelitian, dimana peneliti meminta persetujuan kepala sekolah untuk melakukan penelitian. Selain itu peneliti berunding dengan guru teman sejawat untuk menentukan waktu melaksanakan penelitian ini.

Setelah didapat waktu dilaksanakannya penelitian, langkah selanjutnya adalah membuat rencana pembelajaran berupa Rencana Kegiatan Harian (RKH), yang berisikan tentang peningkatan

kemampuan berhitung anak didik melalui permainan lingkaran angka. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan dan capaian perkembangan yang akan disampaikan kepada anak didik dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan lingkaran angka. Tingkat pencapaian perkembangan yang dipilih adalah menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Adapun indikator yang diambil adalah menyebutkan urutan bilangan dari 1-20, Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan Membuat urutan bilangan 1-20.

Kemudian, aspek yang diamati adalah anak mampu menyebut urutan bilangan 1-20, Anak mampu mencocokkan bilangan pada dengan lambang bilangan dan anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-20 dengan benar.

Siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan yang terdiri dari perencanaan dan tindakan, pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin,

5 Mei 2014, pertemuan kedua dilakukan pada hari Rabu, 7 Mei 2014 dan pertemuan ketiga dilakukan pada hari Senin, 12 Mei 2014.

a. Siklus I Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus I dilakukan pada hari Senin, 5 Mei 2014. Pada pertemuan ini peneliti

menggunakan Permainan Lingkaran Angka dan kartu angka bergambar ayam dapat dilihat hasil persentase berhitung anak didik pada siklus I pertemuan I, aspek yang pertama anak mampu menyebutkan angka 1-20 pada lingkaran angka, sangat tinggi 1 anak dengan persentase 10% yang tinggi 3 anak dengan persentase 30% dan yang rendah 6 anak dengan persentase 60%.

Aspek yang kedua anak mampu mencocokkan bilangan pada lingkaran angka dengan lambang bilangan menggunakan kartu angka bergambar, sangat tinggi 1 anak dengan persentase 10%, yang tinggi 2 anak dengan persentase 20% dan yang rendah 7 anak dengan persentase 70%.

Aspek yang ketiga anak mampu mengurutkan angka 1-20 sesuai urutan pada lingkaran angka, sangat tinggi 1 anak dengan persentase 10%, yang tinggi 2 anak dengan persentase 20% dan yang rendah 7 anak dengan persentase 70%

Aspek yang ketiga, anak mampu mengurutkan angka 1-20 sesuai urutan pada lingkaran angka, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi 1 anak dilambangkan warna biru dengan persentase 10%, anak yang memperoleh nilai tinggi 2 anak dilambangkan dengan warna merah dengan persentase 20% dan anak yang memperoleh nilai rendah 7 anak dilambangkan warna hijau dengan persentase 70%.

b. Siklus I Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Rabu, 7 Mei 2014. Pada pertemuan ini peneliti menggunakan permainan lingkaran angka dan kartu angka bergambar binatang kelinci. Aspek yang ketiga, anak mampu mengurutkan angka 1-20 sesuai urutan pada lingkaran angka, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi 2 anak dilambangkan warna biru dengan persentase 20%, anak yang memperoleh nilai tinggi 3 anak dilambangkan warna merah dengan persentase 30% dan anak yang memperoleh nilai rendah 5 anak dengan persentas 50%.

c. Siklus I Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilakukan pada hari Senin, 12 Mei 2014. Pada pertemuan ini peneliti menggunakan permainan lingkaran angka dan kartu angka bergambar anjing. persentase berhitung anak pada aspek yang pertama, anak mampu menyebutkan angka 1-20 pada lingkaran angka, sangat tinggi 3 anak dengan persentase 30% yang tinggi 5 anak dengan persentase 50% dan yang rendah 2 anak dengan persentase 20%.

Aspek yang kedua, anak mampu mencocokkan bilangan pada lingkaran angka dengan lambang bilangan menggunakan kartu angka bergambar, sangat tinggi 3 anak dengan persentase 30% yang tinggi 5 anak dengan persentase 50% dan yang rendah 2 anak dengan persentase 20%. Aspek yang ketiga, anak mampu mengurutkan angka 1-20 sesuai urutan pada lingkaran angka, sangat

tinggi 3 anak dengan persentase 30% yang tinggi 4 anak dengan persentase 40% dan yang rendah 3 anak dengan persentase 30%.

Deskripsi Siklus II

Hasil pelaksanaan pada Siklus I terhadap kelemahan-kelemahan yang terjadi dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 75% untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan pada siklus I, maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II.

Proses pembelajaran pada siklus II dilakukan 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Mei 2014, pertemuan kedua pada hari Senin, 19 Mei 2014 dan pertemuan ketiga pada hari Rabu, 21 Mei 2014.

a. Siklus II Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Mei 2014.

persentase berhitung anak pada aspek yang pertama, anak mampu menyebutkan angka 1-20 pada lingkaran angka, sangat tinggi 5 anak dengan persentase 50% yang tinggi 4 anak dengan persentase 40% dan yang rendah 1 anak dengan persentase 10%.

Aspek yang kedua, anak mampu mencocokkan bilangan pada lingkaran angka dengan lambang bilangan menggunakan kartu bergambar, sangat

tinggi 4 anak dengan persentase 40% yang tinggi 5 anak dengan persentase 50% dan yang rendah 1 anak dengan persentase 10%.

Aspek yang ketiga, anak mampu mengurutkan angka 1-20 sesuai urutan pada lingkaran angka, sangat tinggi 6 anak dengan persentase 60% yang tinggi 2 anak dengan persentase 20% dan yang rendah 2 anak dengan persentase 20%

Siklus II Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 19 Mei 2014 persentase berhitung anak pada aspek yang pertama, anak mampu menyebutkan angka 1-20 pada lingkaran angka, sangat tinggi 7 anak dengan persentase 70% yang tinggi 3 anak dengan persentase 30% dan yang rendah 0 anak dengan persentase 0%. Aspek yang kedua, anak mampu mencocokkan bilangan pada lingkaran angka dengan lambang bilangan menggunakan kartu bergambar, sangat tinggi 8 anak dengan persentase 80% yang tinggi 2 anak dengan persentase 20% dan yang rendah 0 anak dengan persentase 0%. Aspek yang ketiga, anak mampu mengurutkan angka 1-20 sesuai urutan pada lingkaran angka, sangat tinggi 7 anak dengan persentase 70% yang tinggi 2 anak dengan persentase 20% dan yang rendah 1 anak dengan persentase 10%.

Siklus II Pertemuan Ketiga

Pertemuan kedua pada Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 21 Mei 2014 persentase berhitung anak pada aspek yang pertama, anak mampu menyebutkan angka 1-20 pada lingkaran angka, sangat tinggi 9 anak dengan persentase 90% yang tinggi 1 anak dengan persentase 10% dan yang rendah 0 anak dengan persentase 0%.

Aspek yang kedua, anak mampu mencocokkan bilangan pada lingkaran angka dengan lambang bilangan menggunakan kartu bergambar, sangat tinggi 9 anak dengan persentase 90% yang tinggi 1 anak dengan persentase 10% dan yang rendah 0 anak dengan persentase 0%.

Aspek yang ketiga, anak mampu mengurutkan angka 1-20 sesuai urutan pada lingkaran angka, sangat tinggi 8 anak dengan persentase 90% yang tinggi 2 anak dengan persentase 20% dan yang rendah 0 anak dengan persentase 0%.

tergambarlah peningkatan kemampuan berhitung anak pada Siklus II pertemuan ketiga, dapat dilihat bahwa juga terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada anak dan juga sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terlihat pada aspek yang pertama, anak mampu menyebutkan angka 1-20 pada lingkaran angka, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi 9 anak dilambangkan warna biru dengan persentase 90%, anak yang memperoleh nilai tinggi 1 anak dilambangkan warna merah dengan persentase 10% dan anak yang

memperoleh nilai rendah 0 anak dilambangkan warna hijau dengan persentase 0%.

Aspek yang kedua, anak mampu mencocokkan bilangan pada lingkaran angka dengan lambang bilangan menggunakan kartu bergambar, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi 9 anak dilambangkan warna biru dengan persentase 90%, anak yang memperoleh nilai tinggi 1 anak dilambangkan warna merah dengan persentase 10% dan anak yang memperoleh nilai rendah 0 anak dilambangkan warna hijau dengan persentase 0%.

Aspek yang ketiga, anak mampu mengurutkan angka 1-20 sesuai urutan pada lingkaran angka, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi dilambangkan warna biru 8 anak dengan persentase 80%, anak yang memperoleh nilai tinggi dilambangkan warna merah 2 anak dengan persentase 20% dan anak yang memperoleh nilai rendah 0 anak dilambangkan warna hijau dengan persentase 0%.

Untuk lebih jelasnya, dapat kita pada tabel siklus II pertemuan 1, 2 dan 3 sebagai berikut:

Hasil rekapitulasi peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan lingkaran angka pada siklus II peningkatan pada aspek pertama anak mampu menyebutkan angka 1-20 pada lingkaran angka, terjadi peningkatan dari kondisi awal dan terlihat pada kriteria sangat

tinggi pada pertemuan pertama 50%, pertemuan kedua meningkat lagi sebesar 70% dan pertemuan ketiga meningkat lagi 90%.

Aspek yang kedua, anak mampu mencocokkan bilangan pada lingkaran angka dengan lambang bilangan menggunakan kartu bergambar juga terjadi peningkatan dari kondisi awal terlihat pada kriteria sangat tinggi pada pertemuan pertama 40%, pertemuan kedua 80% dan pertemuan ketiga 90%.

Aspek yang ketiga, anak mampu mengurutkan angka 1-20 sesuai urutan pada lingkaran angka, juga terjadi peningkatan dari kondisi awal terlihat pada kriteria sangat tinggi pada pertemuan pertama 60%, pertemuan kedua 70% dan ketiga 80%.

Maka, dapat diambil kesimpulan bahwa setiap pertemuan terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini dan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal untuk setiap aspek perkembangan pada pertemuan 3 siklus II yakni, aspek 1 sebesar 90%, aspek 2 sebesar 90% dan aspek 3 sebesar 80% dan diperoleh nilai rata-ratanya 86,67% yang berarti sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil pengamatan pada kondisi awal terlihat bahwa kemampuan anak didik rendah ini terlihat dari nilai-nilai rata-rata pada kategori sangat tinggi 0%. Kemudian, peneliti melakukan siklus I dengan kegiatan permainan lingkaran angka

dengan menggunakan media kartu angka bergambar kartun. Permainan lingkaran angka dengan media kartu angka bergambar ini ternyata dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak karena anak sangat menyenangkannya dan merasa tertarik untuk memainkannya seperti pendapat Yusuf (2011:18) bahwa alat permainan edukatif adalah semua alat permainan yang bersifat mendidik atau digunakan dalam pembelajaran yang menghasilkan nilai lebih tinggi bagi anak dan membuat anak senang ketika menggunakannya.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2008:628) Kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi empat panjang untuk berbagai keperluan dan berbagai permainan yang memiliki gambar, tanda dan nomor disisinya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kartu angka bergambar dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hal ini terlihat dari siklus I ternyata terjadi peningkatan berhitung anak dengan persentase nilai rata-rata anak kriteria sangat tinggi pada kondisi awal 0% menjadi 30%, namun belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75%, maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II.

Pada siklus II agar anak tidak bosan dengan kegiatan permainan lingkaran angka maka peneliti menambah media berupa kartu gambar dan memvariasikan kegiatan dalam bentuk perlombaan. Dan kegiatan yang

dilakukan anak agak berbeda dari kegiatan siklus I.

Peneliti menggunakan permainan lingkaran angka, kartu gambar binatang anjing, ayam dan kelinci serta kartu angka bergambar binatang anjing, ayam dan kelinci yang diwarnai semenarik mungkin agar anak tertarik dan menyenangi permainan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus II jumlah anak yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi meningkat dan mencapai KKM yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata keberhasilan anak didik pada pertemuan 3 siklus II yaitu 86,67% .

Melihat hasil dari persentase keberhasilan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan lingkaran angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Qatrinnada kelompok B4

Kecamatan Koto Tengah Padang.

Permainan lingkaran angka ini salah satu cara dari banyak cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan upaya agar anak memahami konsep angka. Secara sederhana penelitian ini telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hal ini terlihat dari meningkatnya angka pada setiap aspek perkembangan anak.

1. Aspek anak mampu menyebutkan angka 1-20 pada lingkaran angka, pada siklus I dan siklus II peningkatannya dari 30% menjadi 90%, peningkatan sebanyak 60%. Berhitung anak yang dilakukan yaitu menyebutkan angka - angka yang ada pada lingkaran angka 1-20 seperti pendapat Siswanto (2012:14) mengatakan bahwa langkah yang pertama yang harus dikenalkan kepada anak yaitu tahap pengenalan konsep angka dengan cara kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Dan menurut Susanto (2011:62) menyatakan bahwa kemampuan berhitung yang dikembangkan diantaranya mengenali angka atau membilang angka dan menyebut urutan bilangan.

2. Aspek anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan menggunakan kartu angka bergambar dan kartu gambar, pada siklus I dan siklus II peningkatannya dari 30% menjadi 90%, peningkatan sebanyak 60%. Dengan menggunakan kartu angka bergambar dan kartu bergambar juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2011:109) bahwa kartu bergambar dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatannya. Dan menurut Campbell dan Dickinson dalam Sujiono (2010:58) bahwa tujuan dari kurikulum tentang kognitif yaitu

mengenal bilangan, beberapa pola, perhitungan dan pemecahan masalah.

3. Aspek anak mampu mengurutkan angka 1-20 dengan menggunakan kartu angka bergambar, pada siklus I dan siklus II peningkatannya dari 30% menjadi 80%, peningkatan sebanyak 50%. Hal ini juga sama dengan pendapat Susanto (2011:108) bahwa dengan menggunakan kartu bergambar membuat anak belajar banyak mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.

4. Berdasarkan dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan lingkaran angka dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap peningkatan pembelajaran anak khususnya pada kemampuan berhitung anak didik

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berhitung anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan permainan lingkaran angka yang menggunakan kartu gambar dan kartu angka bergambar pada anak kelompok B4 Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Kota Padang.

2. Dalam kegiatan berhitung, kemampuan yang dicapai yaitu anak mampu menyebutkan angka 1-20 yang

ada dilingkarkan angka, anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan anak mampu mengurutkan angka 1-20 dengan menggunakan kartu angka bergambar.

3. Permainan lingkaran angka yang sengaja peneliti rancang untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak cocok digunakan untuk usia Taman Kanak-kanak karena permainannya disenangi oleh anak dan tidak berbahaya bagi anak.

4. Melalui permainan lingkaran angka dapat memberikan pengaruh yang cukup memuaskan untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar anak

dengan adanya peningkatan pada setiap siklusnya

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di LPTK*. Padang: UNP.
- Hartati, Sofia. 2006. *Anak Usia Dini*. Jakarta: Britz Publisher.
- Hasan, Maimunah. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kamtini, Husni, dkk. 2005. *Bermain melalui gerak dan lagu di TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen DIKTI.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Mutiah. 2009. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Panduan Penulisan Skripsi. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi*. UNP: Padang.
- PERMEN RI No 58 Tahun 2010. *Tentang Standar Pendidikan AUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Mutiah. 2009. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Panduan Penulisan Skripsi. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi*. UNP: Padang.
- PERMEN RI No 58 Tahun 2010. *Tentang Standar Pendidikan AUD* . Jakarta: Depdiknas.