

PENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI MEDIA PERMAINAN STICK ANGKA

CHANDRA APRIYANSYAH
STKIP Panca Sakti Bekasi
Chandralampung@yahoo.com

Abstract : *This study aims to obtain data on improving early numeracy skills of children aged 4-5 years through the media game stick figures. The research was conducted in PAUD Mawar Rempoa, East Ciputat with the subject of the research is the children of PAUD Mawar Rempoa, East Ciputat Group A with the number of 10 children in the 2015/2016 Lesson Year. The research method used using the cycle model developed by Kemmis and Mc. Taggart. Classroom Action Research is done through the following stages: planning, action execution, monitoring / observation, and reflection. Target achievement in this research is 80%. This study has obtained results indicating an increase in numerical ability seen from the percentage data in each cycle. Counting ability of 10 children, on pre cycle of percentage value of child 42,6% and value of indicator percentage 41,4%. While in cycle I the value of children and the percentage of indicators increased to 71.4%.hen on the second cycle increased again to 91.4% and also indicators. Based on the description, it can be concluded that by using the media game stick figures can improve the ability of counting group A students in PAUD Mawar Rempoa, East Ciputat can be said successful.*

Keywords: *Early Counting Ability, media game stick figures,PTK*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang meningkatkan kemampuan berhitung awal anak usia 4-5 tahun melalui media permainan stick angka. Penelitian dilaksanakan di PAUD Mawar Rempoa, Ciputat Timur dengan subjek penelitian adalah anak PAUD Mawar Rempoa, Ciputat Timur Kelompok A dengan jumlah 10 anak pada Tahun Pelajaran 2015/2016. Metode penelitian yang dipakai menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan melalui tahapan sebagai berikut, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pemantauan/observasi, dan refleksi. Target pencapaian dalam penelitian ini adalah 80%. Penelitian ini telah memperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung terlihat dari data persentase di setiap siklusnya. Kemampuan berhitung dari 10 anak, pada pra siklus nilai persentase anak 42,6% dan nilai persentase indikator 41,4%. Sedangkan pada siklus I nilai anak dan nilai persentase indikator meningkat menjadi 71,4%. Kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 91,4% dan indikator juga. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan stick angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak didik kelompok A di PAUD Mawar Rempoa, Ciputat Timur dapat dikatakan berhasil.

Kata kunci: **Kemampuan Berhitung Permulaan, media permainan stick angka, PTK**

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang bertujuan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani peserta didik diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya peserta didik usia 4-5

tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

Sebagaimana terdapat dalam Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar PAUD bahwa Pendidikan Anak Usia Dini didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian dan pendidikan sekolah. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar di Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Pertumbuhan dan perkembangan anak berbeda. Ada yang cepat ada yang lambat, tergantung factor bawaan dan lingkungannya. Oleh karena perlakuan terhadap anak tidak bisa disamaratakan. Lingkungan memberi peran yang sangat besar dalam pertumbuhan sikap, kepribadian, dan kemampuan secara optimal. Anak yang tidak mendapat lingkungan baik untuk merangsang pertumbuhan otak, misalnya jarang disentuh, jarang diajak bermain, jarang diajak berkomunikasi maka perkembangan otaknya lebih kecil dari ukuran normal seusianya. Hasil penelitian

mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada usia 0-4 mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80%, sehingga para ahli menyebut periode perkembangan masa kanak-kanak sebagai masa emas (*golden age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan pada masa keemasan ini. Harus mendapat tempat paling utama, baik untuk kepentingan pertumbuhan maupun perkembangan anak.

Karena pendidikan itu penting bagi setiap orang, baik laki-laki maupun perempuan, mulai sejak lahir sampai masuk liang lahat. Hal ini disampaikan oleh Atho bin Yasar dalam salah satu ucapannya sebagai berikut :

Artinya : “ Tuntutlah ilmu mulai dari buaian hingga liang lahat”.

Perkembangan kemampuan anak diwujudkan melalui berbagai lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, berdasarkan pengertian tersebut, keberadaan lembaga

pendidikan anak usia dini dapat mengakomodasi kebutuhan masyarakat terhadap bentuk pendidikan yang dapat memberikan rangsangan positif dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan anak. Diharapkan dengan pemberian rangsangan dan pengembangan ini dapat memberi kesiapan bagi anak untuk menghadapi tingkatan pendidikan selanjutnya dengan lebih matang dan mandiri.

Anak usia dini (AUD) adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan kognitif (daya fikir, daya cipta), sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dilalui anak tersebut.

Masa Kanak-Kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani, yang ikut menentukan keberhasilan peserta didik untuk mengikuti pendidikan di kemudian hari. Masa ini bagi peserta didik adalah masa bermain, oleh sebab itu kegiatan

pendidikan di pendidikan anak usia dini diberikan melalui bermain seraya belajar dan belajar seraya bermain.

Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan. Hampir tidak ada permainan yang membuat anak tidak senang. Karena dalam bermain peserta didik bisa melakukan kegiatan yang sangat banyak. Kegiatan yang dilakukan bukan hanya sekedar mempraktekkan kemampuan dan keterampilan yang sudah dikuasai, melainkan mencakup pula kegiatan untuk mencoba, mengamati, meneliti bahkan mencoba hal-hal yang baru. Aktivitas yang dilakukan saat bermain bisa membuat anak menjadi aktif baik secara fisik maupun psikis sehingga dapat mendukung perkembangan bagi berbagai aspek perkembangan. Melalui bermain peserta didik dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Banyak jenis permainan yang beredar dimasyarakat, dari permainan yang harganya murah sampai permainan yang mahal, dari permainan tradisional sampai permainan modern. Semua jenis permainan tersebut tentu dapat menimbulkan dampak yang positif maupun negatif.

Pendidikan harus bisa mengarahkan peserta didik kearah yang

positif. Sehingga secara tidak langsung ketika mereka bermain mereka belajar. Berdasarkan hasil observasi di PAUD Mawar Rempoa Ciputat Timur khususnya pada anak usia 4-5 tahun kemampuan berhitungnya belum berkembang secara optimal, seperti terlihat masih adanya peserta didik yang belum dapat mengurutkan angka 1-10, belum dapat membedakan jumlah banyak dan sedikit. Dalam memberikan materi pembelajaran untuk melatih kemampuan berhitung jarang sekali menggunakan media permainan dalam menyampaikannya. Guru sering kali hanya menggunakan media gambar, buku dan terkadang hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi berhitung. Sehingga peserta didik kurang merespon terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Karena media yang digunakan kurang menarik maka peserta didik menjadi bosan dengan media yang digunakan. Mereka sering bermain-main atau malah bicara sendiri dengan temannya. Pada akhirnya saat di suruh untuk mengerjakan tugas mereka menjadi bingung dan bahkan sampai menangis karena tidak bisa mengerjakan atau mengerjakan sesuka hatinya.

Oleh karena itu kita sebagai pendidik harus bisa memilih media

pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik kita, sehingga mereka merasa bahwa belajar itu menyenangkan bukan suatu beban dan mereka mampu mengembangkan potensi yang mereka miliki secara optimal. Berdasarkan fakta yang ada maka kami para guru di PAUD Mawar Rempoa Ciputat Timur ingin mencoba meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media permainan stick angka. Karena suatu proses belajar mengajar akan berhasil jika apa yang kita berikan dapat dimengerti oleh peserta didik dan mereka menyenangi metode yang kita gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media stick angka merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan pemahaman angka pada anak. Media stick angka dapat dilakukan dengan menyebutkan urutan bilangan dan mengenal lambang bilangan, serta menghubungkan angka dengan tulisannya. Salah satu upaya yang harus dilakukan guru adalah dengan menggunakan media stick angka, pemanfaatan media ini diharapkan dapat menarik perhatian anak sehingga anak lebih termotivasi dan bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Permainan Stick Angka Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok A Di PAUD Mawar Rempoa, Ciputat Timur)”.

Perkembangan kognitif untuk anak usia taman kanak-kanak (TK) dilakukan melalui pengalaman-pengalaman yang nyata dimana anak terlibat aktif dalam pembelajaran (John W Santrock, 2002:228). Perkembangan kognitif untuk anak usia dini memiliki ruang lingkup diantaranya melalui jalur pola klasifikasi, geometri, berhitung permulaan, pengukuran dan lain sebagainya.

Pendapat Mohammad Asrori mengatakan kognitif adalah akal budi atau intelegensi yang berarti kemampuan untuk meletakkan hubungan-hubungan dari proses berpikir (Muhammad Asrori, 2008:48). Mohammad Asrori dan Muhammad Ali juga mengatakan bahwa intelek berasal dari bahasa inggris *intellect* yang diartikan sebagai proses kognitif, proses berpikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai, dan kemampuan mempertimbangkan, dan kemampuan

mental atau intelegensi (Mohammad Ali & M. Ansori, 2010:26-27).

Para ahli psikologi sepakat bahwa perkembangan kognitif seorang anak paling tidak dipengaruhi oleh 3 faktor, antara lain : faktor hereditas (genetika/keturunan), kematangan individu, dan faktor belajar. Sedangkan menurut Ali dan Ansori bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah faktor hereditas dan faktor lingkungan yang meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat (Ali dan Ansori, 2010:38).

Pada dasarnya tujuan diajarkan kognitif untuk anak usia dini agar anak dapat berfikir sejak dini, dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat, memiliki ketelitian, memiliki konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi, memiliki konsep ruang dan waktu, memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan (Soejadi, 2000:11).

Beberapa karakteristik perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun yaitu : anak mampu memahami bentuk geometri sederhana, lingkaran, segitiga, persegi, kotak. Anak juga mampu memahami konsep ruang : atas/bahwa, didepan/ dibelakang, memahami

konsep sedikit/ banyak, tebal/tipis, sempit/luas, rendah/tinggi (Sandra, 1992:253).

Kemampuan Berhitung Permulaan

Kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan) (Indra Putri Manroe : 276). Yang dimaksud dengan berhitung atau membilang adalah suatu kegiatan untuk menghitung jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung bisa diperkenalkan berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat terhadap pengertian yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Menurut Sriningsih N, (2008:63) Kemampuan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan, atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh.

Burns & Lorton (Sudono A, 2010: 22) berpendapat bahwa Setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan

hubungan antara konsep konkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa. Sedangkan lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Kecerdasaan matematika mencakup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, pola dan logika. Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak akan siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya di sekolah dasar. Menurut Suyanto S. (2005: 57) Manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berfikir logis dan matematis.

Prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksakan

kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya.

Menurut Piaget dalam Suyanto S, (2005:161) "Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai logico- mathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung pada Anak Usia Dini yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Permainan Stick Angka

Pengertian Stick Angka, Stick dalam kamus bahasa inggris-indonesia diartikan sebagai kata benda yang berarti tongkat, batang, atau potongan.(Jn. Arifin, 2002:207). Sedangkan angka adalah symbol untuk hitungan dengan symbol pokok yaitu 0,1,2,3,4,5,6,7,8, dan 9.

Bermain stick angka merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam permainan berhitung anak usia

dini, seperti membilang menggunakan stick angka 1-10, bermain mengurutkan stick angka sesuai urutan angka 1-10, bermain penembahan dan pengurangan menggunakan stick angka 1-5.

Melalui bermain stick angka anak bukan hanya dapat menemukan hal baru tapi juga dapat menyenangkan bagi anak serta dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan anak seperti :

1. Perkembangan aspek kognitif, anak dapat mengenal dan memahami konsep bilangan dan berhitung.
2. Perkembangan aspek social, anak dapat berinteraksi dan bekerja sama dengan anak-anak lainnya
3. Perkembangan aspek bahasa, anak dapat berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Suharsimi Arikunto (2008: 3), menjelaskan PTK adalah penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala

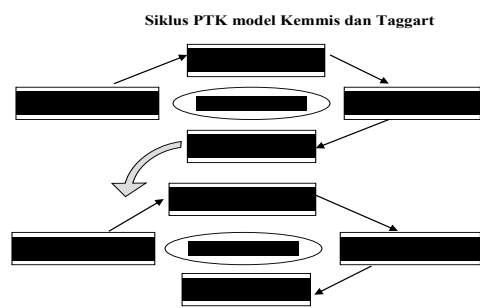
sekolah dan guru untuk menyampaikan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang melahirkan kesamaan tindakan bertujuan meningkatkan keaktifan dan kreativitas anak usia dini. Kegiatan penelitian meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengumpulan data (*observe*), dan menganalisa data atau informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflect*).

Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat dilakukan oleh guru atau pengajar sebagai pengelola program pendidikan (Kasihani Kasbolah, 1998: 8). Namun menurut Rochiyati Wiriadmadja (2008: 13) penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pengajaran, dan belajar dari pengalaman. Guru dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. Berdasarkan definisi penelitian tindakan kelas di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian tindakan kelas adalah penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk

memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), dimana penelitian tindakan kelas ini dipilih karena informasi-informasi dan keterangan dapat diperoleh dari hasil pengamatan selama proses berlangsungnya pembelajaran di kelas mengenai kemampuan berhitung permulaan anak melalui media permainan stick angka, yang akan dilakukan pada anak kelompok A. Cara melaksanakannya yaitu dengan melakukan kegiatan belajar mengajar, lalu dilihat kekurangan dan kelebihan kemudian melakukan perubahan-perubahan yang berfungsi sebagai peningkatan. Penelitian tindakan ini dikembangkan dari model penelitian tindakan kelas.

Desain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian menggunakan model Kemmis dan Taggart. Yang meliputi tahapan : a) perencanaan (*planning*), b) pelaksanaan (*Acting*), c) observasi (*Observing*), dan d) refleksi (*reflecting*)



Gambar 1

Adapun model PTK dimaksud menggambarkan adanya empat tahap:

Tahap 1 : Menyusun rancangan tindakan (perencanaan), yang dijelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan.

Tahap 2 : Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isirancangan di dalam kancah yaitu mengenakan tindakan di kelas.

Tahap 3 : Pengamatan, yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat.

Tahap 4 : Refleksi atau pantulan yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.

Definisi Konseptual

Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Media

Stick Angka Media stick angka yaitu salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan pemahaman angka pada anak.

Definisi Operasional

Berhitung permulaan merupakan kemampuan dasar yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak

Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kemampuan Berhitung	Membilang banyak benda 1-	1. Anak mampu membilang/ menyebut urutan bilangan 1-10 dengan menggunakan stick angka.
	Mengenal konsep bilangan	2. Anak mampu membilang dengan menunjuk gambar (mengenal konsep bilangan dengan gambar)
		3. Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10.
	Mengenal lambang bilangan	4. Anak mampu menunjuk lambang bilangan 1-10.
		5. Anak mampu menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.
		6. Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
Media Stick Angka	Menarik Perhatian Anak	- Perhatian menjadi lebih terfokus pada pembelajaran
	Rasa ingin tahu	- Memperhatikan dengan seksama instruksi yang diberikan
	Motivasi belajar	- Menunjukkan motivasi belajar yang meningkat - Mengikuti kegiatan pembelajaran dengan gembira

Jenis Instrumen

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif dan

data kuantitatif meliputi hasil observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Untuk mengumpulkan data tersebut penulis menggunakan beberapa instrumen, yaitu :

- a. Lembar observasi anak
- b. Catatan lapangan
- c. Dokumentasi merupakan perekaman fakta melalui instrumen ini digunakan untuk melihat perkembangan perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran

Validitas Data

Data berupa hasil pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui media permainan stick angka, dianalisis dengan tehnik perhitungan presentase. Ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung anak pada kelompok A dalam menguasai materi bahan ajar. Rumus yang digunakan untuk mencari persentase, yakni :

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan

:

P = Persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = Jumlah frekuensi/ banyaknya individu

100 = Bilangan Konstanta

Dengan perhitungan persentase di atas, setiap jawaban yang diperoleh dapat diketahui dari kriteria peningkatan kemampuan berhitung anak di dalam penguasaan pembelajaran melalui media permainan stick angka untuk anak kelompok A.

Pengujian kredibilitas data dilakukan untuk membuktikan kesesuaian antara yang telah diamati peneliti dengan yang sesungguhnya ada dalam dunia nyata. Pengujian tersebut dilakukan melalui teknik :

1. Member check, yakni memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara dari nara sumber, apakah keterangan atau informasi, penjelasan itu tetap sifatnya atau tidak berubah sehingga dapat dipastikan keabsahannya, dan data itu diperiksa kebenarannya.
2. Triangulasi, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai tehnik pengumpulan data dan berbagai sumber data.

3. Expert Opinion, yaitu pengecekan terakhir terhadap temuan-temuan penelitian oleh pakar yang professional di bidang ini, yakni Dosen Pembimbing. Pada tahapan akhir ini dapat dilakukan perbaikan, modifikasi atau penghalusan berdasarkan arahan atau opini pakar (pembimbing), selanjutnya analisis yang dilakukan akan meningkatkan derajat kepercayaan penelitian yang dilakukan.
4. Key Responden Review, yakni meminta salah seorang atau beberapa mitra peneliti atau orang yang banyak mengetahui tentang Penelitian Tindakan Kelas, untuk membaca draft awal laporan penelitian dan meminta pendapatnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Sebelum proses penelitian dilaksanakan terlebih dahulu peneliti dan kolabolator mengadakan observasi kegiatan ini dilakukan dengan tujuan menyamoaikan maksud mengadakan penelitian tindakan kelas. data prasiklus

diatas menunjukkan bahwa hasil anak masih ada yang dibawah 50 % ini dapat diartikan bahwa kemampuan berhitung anak TK A belum sepenuhnya terlihat baik. Hal ini membuat peneliti semakin bersemangat untuk mencoba media permainan stick angka untuk melihat sejauh mana peningkatan berhitung setelah dilakukannya kegiatan.

Siklus I

Hasil observasi pada siklus I ternyata telah terjadi peningkatan berhitung awal pada anak TK A PAUD Mawar. Grafik di atas menunjukkan hasil nilai indikator pada pra siklus adalah anak yang mampu membilang/ menyebut urutan bilangan 1-10 dengan menggunakan stick angka mencapai 86%, Anak mampu membilang dengan menunjuk gambar (mengenal konsep bilangan dengan gambar) 1-10 mencapai 68%, Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 mencapai 70%, Anak mampu menunjuk lambang bilangan 1-10 mencapai 62%, Anak mampu menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 mencapai 68%, Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan mencapai 86%, anak yang perhatiannya menjadi lebih terfokus pada

pembelajaran mencapai 62%, anak mampu memperhatikan dengan seksama instruksi yang diberikan mencapai 68%, anak yang menunjukkan motivasi belajar yang meningkat mencapai 76%, dan anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan gembira mencapai 68%.

Siklus II

Hasil observasi pada siklus II setiap indikator telah berhasil mencapai target dengan peningkatan nilai yang terlihat pada grafik 6 dengan persentase indikator pada siklus II adalah anak yang mampu membilang/ menyebut urutan bilangan 1-10 dengan menggunakan stick angka mencapai 96%, Anak mampu membilang dengan menunjuk gambar (mengetahui konsep bilangan dengan gambar) 1-10 mencapai 88%, Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 mencapai 90%, Anak mampu menunjuk lambang bilangan 1-10 mencapai 100%, Anak mampu menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 mencapai 82%, Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan mencapai 80%, anak yang perhatiannya menjadi lebih terfokus pada pembelajaran mencapai 100%, anak mampu memperhatikan dengan seksama instruksi yang diberikan mencapai 90%, anak yang menunjukkan

motivasi belajar yang meningkat mencapai 88%, dan anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan gembira mencapai 100%.

Pembahasan

Pra Siklus

Berdasarkan hasil penemuan dengan kolaborasi pada pra siklus maka peneliti tentang peningkatan berhitung awal anak usia 4-5 kelompok A PAUD Mawar terlihat belum tercapai. Hal ini terlihat masih banyak anak yang belum dapat berhitung sendiri, belum mengetahui konsep bilangan. anak belum mampu mengetahui lambang bilangan, dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dan warna. Namun anak cukup bersemangat dengan kegiatan melalui media permainan stick angka yang akan dilakukan pada tindakan siklus I. Hasil pengamatan dengan penilaian tentang peningkatan berhitung anak pada pra siklus adalah di bawah 50%, dan hasil ini tampak terlihat kemampuan berhitung awal pada kelompok A PAUD Mawar belum baik

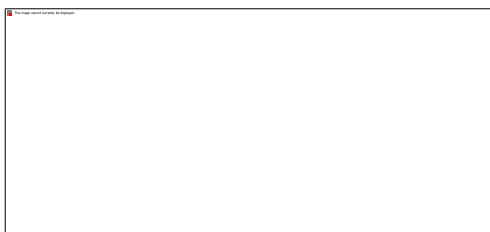
Tabel 2 Data Pra Siklus



Analisis Data Siklus I

Berdasarkan hasil analisis setelah diterapkan kegiatan berhitung melalui media permainan stick angka pada siklus I, peningkatan berhitung awal anak kelompok A mengalami peningkatan yang signifikan, mereka cukup senang ketika melakukan kegiatan berhitung dengan menggunakan stick angka. meskipun dalam pengamatan kemampuan berhitung mereka belum sepenuhnya muncul dan terlihat bagus Karena ada beberapa anak yang belum dapat mengerti dengan media permainan stick angka ini. Analisis dari hasil pengamatan peneliti dan kolaborator tentang kecerdasan emosional anak pada siklus I adalah di atas 70% dan menunjukkan peningkatan yang cukup baik, karena pada siklus I ini penilaian peningkatan maka peiiu dilanjutkan dengan siklus I sampai target yang diinginkan tercapai.

Tabel 3 Data Siklus I



Keterangan :

1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3= cukup, 4= baik, 5= sangat baik

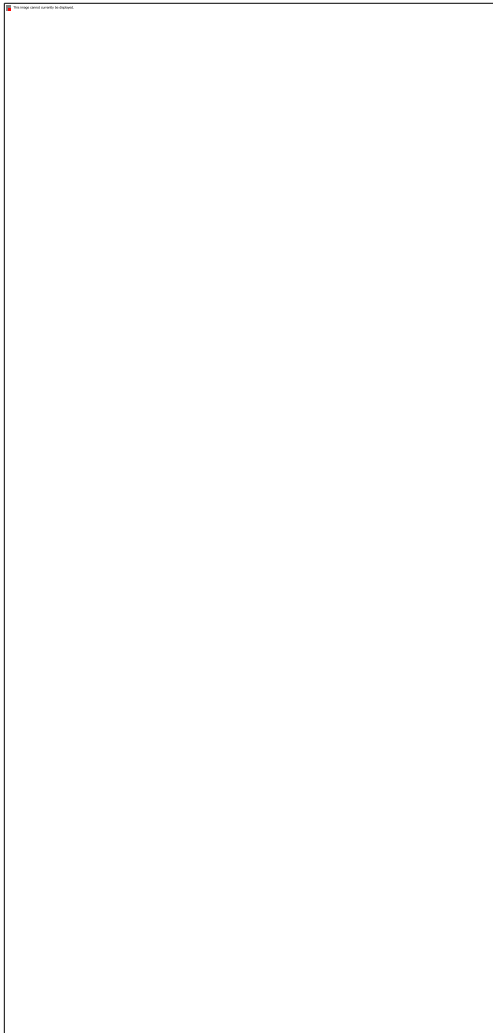
Berdasarkan tabel 4.3 pada siklus I diatas terjadi peningkatan berhitung pada anak. Dari hasil persentase dapat digambarkan bahwa kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun meningkat di atas 60%.

Analisis Data Siklus II

Berdasarkan analisis setelah diterapkan kegiatan berhitung melalui permainan stick angka pada siklus II, peningkatan berhitung awal anak kelompok A PAUD Mawar mengatami peningkatan yang semakin baik dan berkembang, mereka sangat senang dalam melakukan kegiatan bersama teman temannya. Pencapaian presentase penilaian berhitung awal pada siklus II ini lebih dari 80%, ini menunjukkan

peningkatan pada kegiatan yang diberikan peneliti telah berhasil.

Tabel 4 Data Siklus II



Keterangan :

1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = sangat baik

Berdasarkan tabel 8 di atas menunjukkan bahwa hasil observasi pada siklus II telah mencapai target, dengan nilai di atas 80 %, maka dapat dikatakan bahwa dengan melalui media permainan

stick angka dapat meningkatkan berhitung awal anak di PAUD Mawar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media permainan stick angka pada anak didik PAUD Mawar Kecamatan Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan Kabupaten Banten dilaksanakan selama dua siklus telah menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Upaya meningkatkan kemampuan anak didik dalam berhitung awal melalui media permainan stick angka pada kelompok A PAUD Mawar, telah memberikan hasil yang memuaskan. Hal tersebut terbukti dari rekapitulasi penilaian kemampuan anak didik dalam berhitung menggunakan media stick angka. Kemampuan berhitung dari 10 anak yang mampu membilang/menyebut urutan bilangan 1-10 dengan menggunakan stick angka pada pra siklus 50%, siklus I meningkat menjadi 86% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 96%. Anak yang mampu membilang

dengan menunjuk benda (mengenai konsep bilangan dengan benda-benda) 1-10 pada pra siklus 44%, pada siklus I meningkat 68% dan pada siklus II meningkat lagi sebanyak 88%. Anak yang mampu membuat urutan bilangan 1-10 pada pra siklus sebanyak 38%, pada siklus I meningkat 70% dan pada siklus II meningkat menjadi 90%. Anak yang mampu menunjuk lambang bilangan 1-10 pada pra siklus sebanyak 46%, pada siklus I meningkat 62% dan pada siklus II meningkat menjadi 100% Anak yang mampu

menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 pada pra siklus ada 44%, pada siklus I meningkat menjadi 68% dan pada siklus II lebih meningkat menjadi 82%. Anak yang mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada pra siklus sebanyak 34%, dan pada siklus I meningkat 86% dan pada siklus II meningkat sebanyak 80%. Anak yang mampu meniru lambang bilangan pada pra siklus 40%, siklus I meningkat 62% dan pada siklus II meningkat lagi sebanyak 100%. Anak yang mampu mengurutkan

stick angka berdasarkan warna pada pra siklus 44%, pada siklus I meningkat 68% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 90%. Anak yang mampu menunjukkan motivasi belajar yang meningkat pada pra siklus ada 38%, pada siklus I meningkat menjadi 76% dan pada siklus II lebih meningkat menjadi 88%. Anak yang mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan gembira pada pra siklus ada 36%, pada siklus I meningkat menjadi 68% dan pada siklus II lebih meningkat menjadi 100%.

2. Penerapan yang dilakukan dalam pembelajaran berhitung awal I dengan menggunakan permainan stick angka pada anak kelompok A PAUD Mawar yaitu dilakukan selama 2 siklus sebanyak 10 pertemuan, dengan begitu anak kelompok A mengalami peningkatan. hal ini dikarenakan berhitung dengan media stick angka dilakukan melalui permainan yang tidak membebani memori otak anak, sehingga anak merasa senang dan tidak terbebani.

Berdasarkan pengamatan pada siklus I dan II dapat diambil kesimpulan bahwa permainan dengan menggunakan

media stick angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A PAUD Mawar Kecamatan Ciputat Timur

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut

1. Bagi anak didik

Diharapkan dapat menggunakan media stick angka untuk belajar berhitung awal

2. Bagi guru TK

- a. Sebagai pendidik harus mampu daiam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program pembelajaran. Ketiga kegiatan itu sangat penting dan sating erat hubungannya. Pelaksanaan program didasarkan pada perencanaan, dan evaluasi. Evaluasi akan berguna untuk menentukan langkah/ perencanaan pembelajaran berikutnya, jika ditemukan masalah I maka akan segera bisa dilakukan untuk menentukan tindakan.
- b. Diharapkan agar media stick angka dipakai daiam pembelajaran I berhitung awal dan guru dapat mengembangkannya lagi.

- c. Membimbing atau motivasi kepada anak baik secara individual atau kelompok dilaksanakan dengan penuh kesabaran.

- d. Kreativitas guru daiam mengembangkan APE sebagai media pembelajaran perlu di tingkatkan dari waktu ke waktu.

3. Bagi Lembaga TK

Diharapkan kepada kepala sekolah dapat menggunakan media balok angka dalam pengembangan pembelajaran berhitung.

4. Orangtua

- a. Menstimulasi diri anak terhadap pembelajaran berhitung yang dapat dimulai dari pengalaman anak sehari hari di rumah dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan.
- b. Menindaklanjuti kegiatan di sekolah menuju kegiatan anak di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan* Jakarta: Rineka Cipta`
- Aisyah, Siti. Dkk. 2012. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan*

- Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Anggani, Sudono. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anon. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003) dan Peraturan Pelaksanaannya*. Jakarta: Departemen pendidikan Nasional.
- Ardy Wiyani, Novan dan Barnawi. 2012. *Format PAUD*. Jogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Arifin, 2002. *Kamus Lengkap 3 Bahasa*. Surabaya: Pustaka Agung Harapan.
- Arikunto, Suharsimi. Dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dinar Pratisti, Wiwien. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran Paud..* Jogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fatimah, Enung. 2006. *Psikologi Perkembangan; Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Pustaka setia.
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah PenelitianTindakan kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mudjito, A K. 2007. *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departement Pendidikan Nasional.
- Mursiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Atymawati . 2012. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 6 No. 2*. Jakarta: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Program Program pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- R. Moeslichatoen. 2000. *Metode pengajaran Di Taman Kanak-Kanak..* Jakarta : Rineka Cipta
- Sudono, Anggan MA. 2000. *AJat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sujiono, Bambang, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : PT Indeks
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini..* Jakarta : PT Indeks
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan*

Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana
Prenada Media Group.

Suyanto. 2004. *Pedoman Pelaksanaan
Tindakan kelas (PTK)*. Jakarta:
Dirjen Diksi Depdikbud Proyek
Pendidikan Tenaga Akademik
Bagian Pengembangan Pendidikan
Guru Sekolah Dasar (BPSGSD).

Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan
Pembelajaran*. Bandung: PT
Remaja Rosdakarya

Wiriadmadja. 2009. *Metode Penelitian
Kelas*. Bandung: PT Remaja
Rosda

Yusuf, S. 2006. *Psikologi Perkembangan
Anak dan Remaja*. Bandung: PT
Remaja Rosdakarya

