ISSN 2548-3005 (PRINT) ISSN 2655-6375 (ONLINE)

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK ANUGERAH PASAR DURIAN MANGGOPOH KECAMATAN LUBUK BASUNG KABUPATEN AGAM

FENIDASWATI
TK Anugerah Pasar Durian Manggopoh Kec. Lubuk Basung Kab. Agam

ABSTRAK

Kemampuan berhitung anak di TK Anugerah Pasar Durian Manggopoh masih sangat rendah, hal ini masih terlihat masih banyak anak-anak yang kurang memahami konsep angka dan lambang bilangan, seperti anak belum bisa menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, anak belum bisa menyebutkan angka sesuai dengan jumlah benda, anak belum bisa membuat urutan bilangan dari 1-10, anak belum bisa memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda. Tujuan penelitian adalah melakukan perbaikan terhadap pembelajaran berhitung melalui metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yaitu suatu penelitian yang meningkatkan mutu pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak, pada siklus I kemampuan berhitung anak masih banyak yang rendah, setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka dari siklus I. Setelah tindakan terjadi peningkatan pada siklus II sesuai dengan yang di harapkan. Peneliti menyarankan kepada pembaca agar Penelitian Tindakan Kelas ini dapat di gunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kata Kunci : peningkatan kemampuan berhitung, permainan kartu angka.

PENDAHULUAN

Bermain merupakan salah satu cara yang paling baik dalam mengembangkan kemampuan anak didik, sesuai dengan usia perkembangan-nya. Bermain adalah kegiatan secara alamiah tanpa paksaan. Dengan bermain anak bisa memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan.

Permainan yang diberikan kepada anak hendaknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek yang ada pada diri anak, salah satunya perkembangan aspek kognitif anak. Anak usia dini masih dalam fase berpikir kongkrit, mereka dapat berpikir, melihat dan menyimpulkan sesuai dengan kenyataan yang mereka lihat. Oleh sebab itu didalam proses belajar mengajar hendaknya guru melakukan kegiatan dengan bentuk permainan yang dapat menarik minat anak sehingga anak tidak terpaksa untuk berpikir.

Aspek perkembangan kognitif berkaitan dengan logika matematika, mengenali angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi. Studi menunjukan bahwa anak usia empat tahun yang terbiasa berpikir logis seperti memilih-milih, mengklasifikasikan, dan menata dalam urutan, lebih berhasil dalam tugas tersebut dari pada yang tidak pernah.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti selama melakukan pengamatan di TK Anugerah Pasar Durian Manggopoh, peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran. *Pertama,* anak kurang memahami konsep dan lambang bilangan. *Kedua,* guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran berhitung sehingga anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. *Ketiga,* metode yang di gunakan guru tidak sesuai dengan perkembangan anak, guru hanya bercerita saja dalam memberikan pembelajaran berhitung sehingga hal ini membuat anak menjadi bosan, sehingga pemahaman anak tentang konsep angka tidak terespon dengan baik.

Dari latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka di TK Anugerah Pasar Durian Manggopoh Taleh". Peneliti mengharapkan melalui permaian kartu angka dapat lebih meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Anugerah Pasar Durian Manggopoh Taleh.

.

Perumusan Masalah

Bagaimanakah meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam permainan kartu angka?

Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka.

Manfaat penelitian

Bagi Anak : Untuk meningkatkan pemahaman anak tentang konsep dan lambang bilangan sehingga timbulnya kemampuan anak dalam berhitung.

Bagi Pendidik AUD : Sebagai masukan bagi pendidikan anak usia dini agar dapat memberi-kan kegiatan yang menyenangkan sesuai dengan perkembangan anak

Bagi Sekolah : Merupakan suatu perbaikan bagi sekolah tersebut dalam memberikan kegiatan kepada anak.

Bagi Peneliti Berikutnya : Sebagai pedoman/ acuan dalam melakukan penelitian berikutnya

Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Santoso dalam Musfiroh (2005: 1) ada berbagai definisi mengenai anak usia dini. Definisi mengacu kepada pengertian bahwa anak usia dini adalah anak yang berumur nol tahun atau sejak lahir hingga berusia kurang lebih delapan (0-8 tahun), berarti hal ini mencakup anak bayi hingga anak kelas III SD. Pengertian anak usia dini menurut NAEYC (*National Association For The Education Young Children*) adalah anak usia dini atau *early childhood* adalah anak yang berada pada usia nol hingga delapan tahun.

Poerwati dan Widodo, dalam Musfiroh (2005: 1) yang mengatakan pembatasan perkembangan anak usia dini yang meliputi bayi (*infancy* atau *babyhood*) yakni usia 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) usia 1-5 tahun. Masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) yakni usia 6-12 tahun. Pengertian istilah usia dini pada anak usia 0-6 tahun, yakni hingga anak menyelesaikan masa taman kanak-kanak, ini berarti anak yang berada usia TPA dan kelompok bermain hingga taman kanak-kanak termasuk dalam cakupan istilah anak usia dini.

Bredem dalam Musfiroh (2005: 2) membagi kelompok usia dini menjadi tiga : (1) kelompok bayi hingga dua tahun (2) kelompok tiga hingga lima tahun dan (3) kelompok 6 hingga 8 tahun. Pembagian kelompok tersebut dapat mempengaruhi kebijakan penerapan kurikulum dalam pengasuhan dan pendidikan anak usia tersebut. Musfiroh (2005: 3) pendidikan anak usia dini meliputi Taman Kanak-kanak (TK), Kelompok Bermain (KB) dan Taman Penitipan Anak (TPA). TK berada di jalur pendidikan sekolah, sedangkan KB dan TPA berada di jalur pendidikan luar sekolah.

Pengertian Kartu Angka

Berdasarkan kamus umum bahasa Indonesia dalam Poerwadarminta (1961:393) pengertian kartu angka adalah kartu yaitu kertas besar yang tak seberapa besar, biasanya persegi panjang untuk berbagai keperluan, angka yaitu simbol dari suatu bilangan. Jadi, penulis menyimpulkan permainan kartu angka adalah permainan yang memakai kertas persegi panjang yang dihiasi oleh gambar buah-buahan yang disertai dengan angka dibawahnya dan anak dapat mengetahui jumlah gambar dengan bilangannya

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah tindakan kelas (*Class room action research*). Darmansyah (2009:9) mengatakan PTK merupakan peneli-tian tindakan kelas yang berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini di lakukan agar meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi professional dan refleksi diri sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah kelompok B1 di Anugerah Pasar Durian Manggopoh dengan jumlah murid sebanyak 16 orang terdiri dari 9 anak laki-laki 7 orang anak perempuan.

Prosedur Penelitian

Kondisi awal. Dari pengamatan awal peneliti, ditemukan bahwa kegiatan berhitung anak di Anugerah Pasar Durian Manggopoh masih rendah, diantaranya terlihat pada beberapa orang anak yang belum mampu untuk mengenal konsep bilangan dan bentuk angka itu sendiri.

Hampir dalam setiap kegiatan berhitung, anak-anak selalu mendengar dan melihat angka-angka yang ditulis guru di papan tulis. Dan anak-anak pun dalam kegiatan tersebut sering menggunakan jari-jari tangan mereka, selama itu peneliti melihat anak-anak menjadi bosan dan tidak mau untuk melakukan kegiatan apabila diberi tugas. Bahkan tak jarang anak-anak sering berkata kepada gurunya "tidak bisa bu" ini yang membuat peneliti ingin sekali melakukan kegiatan berhitung melalui permainan kartu angka, dengan kegiatan ini anak merasa senang dan selalu bersemangat untuk melakukan kegiatan berhitung sehingga kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

Siklus I : 1) Perencanaan (*plan*). 2) Pelaksanaan (*action*). 3) Pengamatan (*observasi*). 4) Perenungan (*refleksi*).

Penelitian yang di lakukan ini terdiri dari beberapa siklus. Jika masalah pada siklus I belum terpecahkan, maka dapat di lakukan siklus berikutnya di dasarkan pada hasil siklus sebelumnya.

Instrumentasi Penelitian

Format Observasi. Data yang di dapat dari kegiatan anak yang di amati selama proses kegiatan permainan kartu angka dan hasilnya di tulis dalam lembaran observasi dan RKH.

Format Wawancara. Dilakukan untuk tanggapan keaktifan siswa terhadap kegiatan setelah pembelajaran berlangsung.

Dokumentasi. Berupa foto-foto atau rekaman anak selama kegiatan dan proses pembelajaran

Teknik Pengumpulan Data

1. Melakukan pengamatan tentang kegiatan anak selama proses belajar mengajar berlangsung.
2. Melakukan wawancara kepada anak tentang permainan kartu angka.
3. Mendokumentasikan dengan memotret kegiatan anak dalam permainan kartu angka selama proses belajar mengajar berlangsung.

Teknik Analisis Data

Data yang di peroleh selama penelitian berlangsung di analisis dengan teknik presentase, yaitu membandingkan yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir di kalikan 100%. Untuk melihat kecenderungan data, data di tampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif.

Indikator Keberhasilan

1. Kemampuan Berhitung Anak 75% sudah tercapai.
2. Sebagian besar (75% anak) menunjukkan sikap positif dalam kegiatan pembelajaran berhitung anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi Awal

Dari data peningkatan kemampuan berhitung anak pada kondisi awal dapat di jelaskan pada aspek menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 anak yang sangat tinggi 2 orang dengan persentase 12.5%, anak yang tinggi 4 orang dengan persentase 25%, anak yang rendah 10 orang dengan persentase 62.5%. Pada aspek menyebutkan angka sesuai jumlah benda anak yang sangat tinggi 2 orang dengan persentase 12.5%, anak yang tinggi 5 orang dengan persentase 31.25%, anak yang rendah 9 orang dengan persentase 56.25%. Pada aspek membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda anak yang sangat tinggi 2 orang dengan persentase 12.5%, anak yang tinggi 5 orang dengan persentase 18.75%, anakyang rendah 11 orang dengan persentase 68.75%. Pada aspek memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 anak yang sangat tinggi 3 orang dengan persentase 18.75% anak yang

tinggi 5 orang dengan persentase 31.25%, anak yang rendah 8 orang dengan persentase 50%.

Siklus I

Perencanaan. Peneliti melakukan perencanaan dengan membuat rencana kegiatan harian. Komponen-komponennya yaitu indikator, kegiatan pembelajaran, alat atau sumber serta penilaian. Metode yang di gunakan dalam kegiatan ini adalah bercerita, tanya jawab dan praktek langsung serta mempersiapkan media-media pendukung seperti: bermacam-macam kartu angka kartu gambar, papan planel dan papan gantungan.

Tindakan. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran peningkatan minat berhitung anak dengan menggunakan bermacam-macam kartu angka. Peneliti melaksanakan proses kegiatan permainan kartu angka dengan menyiapkan media bermacam-macam kartu angka untuk anak usia dini dengan satuan kegiatan harian yang telah di susun. Pertemuan *pertama* di lakukan pada hari Senin tanggal 19 Maret 2021 dengan tema tanaman, sub tema buah Apel. Pertemuan *kedua* di lakukan pada hari Kamis Tanggal 22 Maret 2021 dengan tema Tanaman dan sub tema buah Mangga. Pada pertemuan kedua ini peneliti merubah bentuk permainan yang sedikit berbeda dari pertemuan pertama. Pertemuan *ketiga* di lakukan pada hari Senin tanggal 26 Maret 2021. Pada petemuan kali ini peneliti menyuruh anak melakukan perlombaan dalam memainkan kartu angka.

Pengamatan. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut: 1) Anak merasa tertarik dan berminat untuk mengikuti kegiatan permainan kartu angka. 2) Anak sudah dapat memahami konsep dan lambang bilangan. 3) Anak sudah dapat membuat urutan bilangan. 4) Masih ada beberapa orang anak yang masih belum beminat mengikuti permainan kartu angka serta belum dapat memahami konsep dan lambangbilangan. Oleh sebab itu peneliti perlu melanjutkan penelitian ke siklus II pertemuan berikutnya.

Setelah melakukan siklus I mulai pertemuan I, pertemuan II, pertemuan III peneliti melakukan wawancara kepada anak tentang kegiatan yang telah di lakukan.

Dari hasil wawancara tergambarlah kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka masih banyak yang mengalami kesulitan dalam memainkannya.Oleh sebab itu di perlukan suatu motivasi untuk meningkatkan kemampuan anak tersebut.

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka Siklus I Pertemuan I (Sesudah Tindakan) : Dari data peningkatan kemampuan berhitung anak pada kondisi awal dapat di jelaskan pada aspek menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 anak yang sangat tinggi 4 orang dengan persentase 25%, anak yang tinggi 3 orang dengan persentase 18.75%, anak yang rendah 9 orang dengan persentase 56.25%. Pada aspek menyebutkan angka sesuai jumlah benda anak yang sangat tinggi 4 orang dengan persentase 25%, anak yang tinggi 4 orang dengan persentase 25%, anak yang rendah 8 orang dengan persentase 50%. Pada aspek membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda anak yang sangat tinggi 4 orang denganpersentase 25%, anak yang tinggi 3 orang dengan persentase 18.75%, anakyang rendah 9 orang dengan persentase 56.25%. Pada aspek memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 anak yang sangat tinggi 5 orang dengan persentase 31.25% anak yang tinggi 4 orang dengan persentase 25%, anak yang rendah 7 orang dengan persentase 43.75%.

Berdasarkan data di atas tergambarlah Peningkatan Kemampuan Berhitung anak sudah mengalami peningkatan tetapi belum maksimal. Hal ini dapat di lihat pada ke 4 aspek di atas. Oleh karena itu di perlukan penelitian untuk meningkatkan ke 4 aspek tersebut pada pertemuan selanjutnya.

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan kartu Angka Siklus I Pertemuan II (Sesudah Tindakan) : Berdasarkan data maka dapat di lihat peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus I Pertemuan II pada aspek menyebutkan urutan bilangan dari 1 – 10 anak yang sangat tinggi 7 orang dengan persentase 43.75%, anak yang

tinggi 4 orang dengan persentase 25%, rendah 5 orang dengan persentase 31.25%. Pada aspek menyebutkan angka sesuai dengan jumlah benda anak yang sangat tinggi 6 orang dengan persentase 37.5%, tinggi 5 orang dengan persentase 31.25%, rendah 5 orang dengan persentase 31.25%. Pada aspek membuat ututan bilangan 1-10 dengan benda-benda anak yang sangat tinggi 5 orang dengan persentase 31.25%, anak yang tinggi 4 orang dengan persentase 25%, rendah 7 orang dengan persentase 43.75%. Pada aspek memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda anak yang sangat tinggi 6 orang dengan persentase 37.5%, tinggi 4 orang dengan persentase 25%, rendah 6 orang dengan persentase 37.5%.

Berdasarkan data di atas tergambarlah Peningkatan Kemampuan Berhitung anak sudah mengalami peningkatan tetapi belum maksimal. Hal ini dapat di lihat pada ke 4 aspek di atas.Oleh karena itu di perlukan penelitian untuk meningkatkan ke 4 aspek tersebut pada pertemuan selanjutnya.

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan kartu Angka Siklus I Pertemuan III (Sesudah Tindakan) : Berdasarkan data maka dapat di lihat peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka siklus I Pertemuan III pada aspek menyebutkan urutan bilangan dari 1 – 10 anak yang sangat tinggi 9 orang dengan persentase 56.25%, anak yang tinggi 3 orang dengan persentase 18.75%, rendah 4 orang dengan persentase 25%. Pada aspek menyebutkan angka sesuai dengan jumlah benda anak yang sangat tinggi 7 orang dengan persentase 43.75%, tinggi 4 orang dengan persentase 25%, rendah 5 orang dengan persentase 31.25%. Pada aspek membuat ututan bilangan 1-10 dengan benda-benda anak yang sangat tinggi 9 orang dengan persentase 56.25%, anak yang tinggi 2 orang dengan persentase 12.5%, rendah 5 orang dengan persentase 31.25%. Pada aspek memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda anak yang sangat tinggi 9 orang dengan persentase 56.25%, tinggi 3 orang dengan persentase 18.75%, rendah 4 orang dengan persentase 25%.

Refleksi. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, berjalan sesuai dengan rencana. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dengan guru yang berkolaborasi bahwa dampak pembelajaran sudah cukup berhasil. Di tinjau dari aktifitas guru, pembelajaran pada siklus I sudah berjalan dengan baik ada pula hal-hal yang harus di perhatikan guru, yaitu: 1) Masih ada 28.12% anak yang peningkatan kemampuan berhitungnya masih rendah. 2) Anak yang peningkatan kemampuan berhitung sangat tinggi baru mencapai 53.12% berarti belum mencapai target yang di harapkan yaitu 75%. 3) Masih ada anak yang malas dan kurang tertarik dengan permainan kartu angka. 4) Masih terdapat beberapa orang anak yang belum memahami konsep dan lambang bilangan.

Untuk mengatasi hal di atas di lakukan hal sebagai berikut: 1) Memotivasi dan membimbing kemampuan berhitung anak yang masih rendah dan sedang agar di siklus ke dua minat berhitungnya lebih meningkat. 2) Mendampingi anak secara individual terutama bagi anak-anak yang peningkatan kemampuan berhitungnya yang masih rendah dan yang belum bisa memahami konsep dan lambang bilangan. 3) Merancang kegiatan dengan lebih menarik lagi, dengan mengganti kartu gambar dengan gambar yang lain.

Siklus II

Perencanaan. Peneliti melakukan perencanaan dengan membuat rencana kegiatan harian. Komponen-komponennya yaitu indikator, kegiatan pembelajaran, alat atau sumber serta penilaian. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah bercerita, tanya jawab dan praktek langsung. Pada pertemuan ke II ini peneliti manyiapkan media yang lebih menarik, seperti kartu angka dan bermacam-macam kartu gambar buah-buahan yang berbeda dari siklus I. Peneliti juga menyiapkan media pendukung seperti : papan planel, papan gantungan dan keranjang.

Tindakan. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran peningkatan minat berhitung anak dengan menggunakan bermacam-macam kartu angka. Peneliti melaksanakan proses kegiatan permainan kartu angka dengan menyiapkan

media bermacam-macam kartu angka untuk anak usia dini dengan rencana kegiatan harian yang telah di susun. Pertemuan *pertama* dilakukan pada hari Senin tanggal 29 Maret 2021 dengan tema tanaman, sub tema buah-buahan. Pertemuan *kedua* di lakukan pada hari Kamis tanggal 5 April 2021 dengan tema Tanaman dan sub tema buah Semangaka. Pada pertemuan kedua ini peneliti merubah bentuk permainan yang sedikit berbeda dari pertemuan pertama. Pertemuan *ketiga* di lakukan pada hari Senin tanggal 9 April 2021 dengan tema Tanaman dan Sub tema buah Salak.Pada pertemuan kali ini peneliti menyuruh anak melakukan perlombaan dalam memainkan kartu angka.

Pengamatan. Setelah melakukan siklus II pertemuan I, II dan III peneliti melakukan wawancara kepada anak tentang kegiatan yang telah di lakukan. Dari hasil wawancara tergambarlah kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka pada siklus II sudah meningkat.Hal ini dapat dilihat anak-anak telah dapat menjawab pertanyaan dengan baik.

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan kartu Angka Siklus II Pertemuan I (Sesudah Tindakan) : Dari data di atas peningkatan kemampuan berhitung anak siklus II pertemuan I dapat di jelaskan pada aspek menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 anak yang sangat tinggi 11 orang dengan persentase 68.75%, anak yang tinggi 3 orang dengan persentase 18.75%, anak yang rendah 2 orang dengan persentase 12.5%. Pada aspek menyebutkan angka sesuai jumlah benda anak yang sangat tinggi10 orang dengan persentase 62.5%, anak yang tinggi 3 orang dengan persentase 18.75%, anak yang rendah 3 orang dengan persentase 18.75%. Pada aspek membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda anak yang sangat tinggi 10 orang dengan persentase 62.5%, anak yang tinggi 2 orang dengan persentase 12.5%, anak yang rendah 4 orang dengan persentase 25%. Pada aspek memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 anak yang sangat tinggi 9 orang dengan persentase 56.25% anak yang tinggi 3 orang dengan persentase18.75%, anak yang rendah 4 orang dengan persentase 25%.

Berdasarkan data di atas tergambarlah Peningkatan Kemampuan Berhitung anak sudah mengalami peningkatan tetapi belum maksimal.Hal ini dapat di lihat pada ke 4 aspek di atas. Oleh karena itu di perlukan penelitian untuk meningkatkan ke 4 aspek tersebut pada pertemuan selanjutnya.

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan kartu Angka Siklus II Pertemuan II (Sesudah Tindakan) : Dari data di atas peningkatan kemampuan berhitung anak siklus II pertemuan II dapat di jelaskan pada aspek menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 anak yang sangat tinggi 2021 orang dengan persentase 81.25%, anak yang tinggi 3 orang dengan persentase 18.75%, anak yang rendah sudah tidak ada. Pada aspek menyebutkan angka sesuai jumlah benda anak yang sangat tinggi 11orang dengan persentase 68.75%, anak yang tinggi 3 orang dengan persentase 18.75%, anak yang rendah 2orang dengan persentase 12.5%. Pada aspek membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda anak yang sangat tinggi 12 orang denganpersentase 75%, anak yang tinggi 2 orang dengan persentase 12.5%, anakyang rendah 2 orang dengan persentase 12.5%. Pada aspek memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda anak yang sangat tinggi 11 orang dengan persentase 68.75% anak yang tinggi 2 orang dengan persentase12.5%, anak yang rendah 3 orang dengan persentase 18.75%.

Berdasarkan data di atas tergambarlah Peningkatan Kemampuan Berhitung anak sudah mengalami peningkatan tetapi belum maksimal. Hal ini dapat di lihat pada ke 4 aspek di atas.Oleh karena itu di perlukan penelitian untuk meningkatkan ke 4 aspek tersebut pada pertemuan selanjutnya.

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan kartu Angka Siklus II Pertemuan III (Sesudah Tindakan) : Dari data di atas peningkatan kemampuan berhitung anak siklus II pertemuan III dapat di jelaskan pada aspek menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 anak yang sangat tinggi 14 orang dengan persentase 87.5%, anak yang tinggi 2 orang dengan persentase 12.5%, anak yang rendah sudah tidak ada. Pada aspek

menyebutkan angka sesuai jumlah benda anak yang sangat tinggi 12orang dengan persentase 75%, anak yang tinggi 3 orang dengan persentase 18.75%, anak yang rendah 1orang dengan persentase 6.25%. Pada aspek membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda anak yang sangat tinggi 15 orang denganpersentase 93.5%, anak yang tinggi 1 orang dengan persentase 6.25%, anakyang rendah sudah tidak ada. Pada aspek memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda anak yang sangat tinggi 14 orang dengan persentase 87.5% anak yang tinggi 2 orang dengan persentase12.5%, anak yang rendah sudah tidak ada.

Dari uraian di atas tergambarlah peningkatan kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan III sudah terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Ini terlihat dalam keempat aspek sebagai berikut : menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, menyebutkan angka sesuai dengan jumlah benda, membuat urutan bilangan dari 1-10 dengan benda-benda dan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sudah menunjukkan hasil yang memuaskan. Untuk itu penelitian tidak perlu lagi di lanjutkan.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini di kemukakan pembahasan mengenai hasil observasi peningkatan minat berhitung anak usia dini melalui permainan kartu angka di Taman kanak-kanak Ananda Pariaman. Berdasarkan kondisi awal, sebagian besar anak kelompok B belum masih banyak anak yang belum mengenal konsep dan lambing bilangan sehingga mengurangi kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung. Dalam Permendiknas 2009 mengatakan kemampuan kemampuan berhitung anak bisa meningkat ditandai dengan hal menyebutkan urutan bilangan dati 1-10, menyebutkan angka sesuai dengan jumlah benda, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, memasangkan lambing bilangan dengan benda-benda.

Indikator perkembangan anak usia dini melalui permainan kartu angka mampu dilakukan dengan baik, sehingga peningkatan kemampuan berhitung anak meningkat sesuai dengan tujuan yang di harapkan. Keberhasilan peningkatan minat berhitung anak melalui permainan kartu angka dapat di jabarkan sebagai berikut :

1. Anak tertarik dan mampu untuk mengikuti permainan kartu angka
2. Di tinjau dari aktifitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil.
3. Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka mengalami peningkatan sebagai berikut : a) Menyebut-kan urutan bilangan dari 1-10 anak yang sangat tinggi pada kondisi awal 12.5% setelah di adakan siklus I meningkat menjadi 56.25%, pada siklus II meningkat menjadi 87.5%. b) Pada aspek menyebutkan angka sesuai dengan jumlah benda-benda pada kondisi awal 12.5%. pada siklus I meningkat menjadi 43.5%, pada siklus II meningkat menjadi 75%. c) Pada aspek membuat urutan bilangan dari 1-10 dengan benda-benda pada kondisi awal 12.5%. pada siklus I meningkat menjadi 56.25%, pada siklus II meningkat menjadi 93.5%. d) Pada aspek memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda pada kondisi awal 18.75%, setelah siklus I meningkat menjadi 37.5%, pada siklus II meningkat menjadi 87.5%.

Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan kartu angka di TK Ananda Pariaman terjadi peingkatan mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II.

Dari hasil penelitian di atas tergambarlah peningkatan kemampuan berhitung anak. Dapat terlihat pada kondisi awal masih banyak anak yang belum kurang mampu dalam memahami konsep dan lambang bilangan sehingga anak kurang tertarik dalam pembelajaran berhitung. Setelah dilakukan siklus I dan II terjadilah peningkatan kemampuan berhitung anak seperti : anak dapat menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, anak dapat menyebutkan angka sesuai dengan jumlah banyak benda, anak dapat membuat urutan bilangan dari 1-10 dengan benda-benda serta memasangkan bilangan dengan benda-benda.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. TK merupakan pendidikan anak usia dini yang berumur dari 0-6 tahun, yang mana pada masa ini sangat tepat dalam meletakkan nilai-nilai dan dasar pengembangan.
2. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi,membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
3. Salah satu cara yang tepat dalam peningkatan minat berhitung anak adalah melalui permainan kartu angka.
4. Tujuan peningkatan minat berhitung anak melalui permainan kartu angka adalah untuk memberikan kegiatan kepada anak dalam memahami konsep dan lambang bilangan sehingga anak lebih tertarik dalam pembelajaran berhitung.
5. Permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini akan dapat meningkatkan minat dalam belajar sehingga akan dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya
6. Melalui permainan kartu angka peningkatan kemampuan berhitung anak dari kondisi awal, ke siklus I, ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak sangat tinggi pada kondisi awal, siklus I dan siklus II meningkat.

Saran

1. Agar pembelajaran kondusif dan menarik kemampuan anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan.
2. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media pembelajaran dalam memberikan kegiatan kepada anak.
3. Hendaknya guru lebih kreatif serta memberikan rangsangan dan motivasi agar anak mau untuk melakukan kegiatan di sekolah.
4. Bagi peneliti lanjutan di harapkan dapat mealnjutkan penelitian tentang permainan kartu angka

Bagi pembaca di harapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai msumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: YramaWidya

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Suka Bina Press

Hildayani, Rini, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan.* Jakarta: Prestasi pustaka raya.

Masitoh,dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Montolalu,dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Soemiarti Patmonodewo. 2000. Buku Ajar pendidikan Prasekolah. Jakarta: Depdikbud

Sujiono, Nurani Yuliani, dkk. 2005.*Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: universitas terbuka.

Tim UNP. 2008. *Petunjuk Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: UNP