

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN MENJEMUR ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B3 TK ADHYAKSA BANDA ACEH

Heliati Fajriah, Zikra Hayati, Mardi Fitri

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Mahasiswa Prodi Pendidikan Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh

ABSTRAK

Pembelajaran yang dilakukan selama ini tidak membuat anak menjadi lebih nyaman dalam belajar. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran hanya memfokuskan pada materi yang diajarkan, sehingga anak tidak memiliki kebebasan dalam belajar. Seharusnya pembelajaran anak usia dini harus menerapkan sistem belajar sambil bermain. Tujuannya adalah agar anak dapat menerima pembelajaran tidak melalui tekanan. Hal ini sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Selama ini anak masih kurang mampu dalam menghitung maupun mengenal angka-angka dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan menjemur angka pada anak kelompok B₃ TK Adhyaksa Banda Aceh dan (2) untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan menjemur angka pada anak kelompok B₃ TK Adhyaksa Banda Aceh. Metode penelitian yang digunakan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru melalui kegiatan menjemur angka pada Siklus I aktivitas guru mencapai 56,7% dengan kriteria "cukup", dan peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan menjemur angka Siklus I mencapai 59,3% kategori Berkembang Sesuai Harapan. Sedangkan Siklus II aktivitas guru mencapai 83,3% dengan kriteria "baik" dan Siklus II peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan menjemur angka mencapai 76% kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan menjemur angka mampu meningkatkan aktivitas guru dan kemampuan berhitung anak melalui permainan menjemur angka.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung dan Permainan Menjemur Angka

ABSTRACT

All this time, instruction has not made early childhood students more comfortable to learn. This is because learning activities only focus on the teaching material so that the students do not own freedom in learning. Early childhood instruction is supposed to be implemented by using the learning-while-playing system. The goal is to make the students able to receive the learning without pressure. This implementation would be suitable to improve children's numeracy skills. So far, they still lack the ability of either counting or recognizing numbers well. This study aims to (1) explore

the teacher's activities in attempt of increasing numeracy through the drying numbers game in Group B3 Students of TK Adhyaksa Banda Aceh and (2) to investigate any increase in numeracy skills through the drying numbers game in Group B3 Students of TK Adhyaksa Banda Aceh. The Classroom Action Research method was used. The findings show an increase in teacher's activities through the drying numbers game at Cycle I up to 56,7% with the "fair" criterion, and increase in numeracy skills through the drying numbers game at Cycle I up to 59,3% with the criterion of Developing as Expected. Meanwhile, at Cycle II the teacher's activities reaches 83,3% with the "good" criterion and at Cycle II increase in numeracy skills through the drying numbers game reaches 76% with the criterion of Developing Very Well. The results indicate that conducting activities of drying numbers games can increase the teacher's activities and and children's numeracy skills.

Key words: Numeracy Skills and Drying Numbers Game

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang di selenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup.¹ Usia dini merupakan anak yang memiliki usia 0 sampai dengan 6 tahun yang merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga dengan masa keemasan.² Menurut Montessori dalam Hurlock mengemukakan bahwa usia dini merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode ketika suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya.³

¹Mila Faila Shofa, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Permainan Sandiwara Boneka", *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol 1 No1 Januari 2014, h. 210.

²Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung: Rosdakarya, 2014), h. 2.

³Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasinya*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 20.

Jadi, dapat dikatakan bahwa anak usia dini itu adalah anak yang sedang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang sering disebut dengan masa “*golden age*”.⁴ Pada masa ini orang tua atau keluarga harus benar-benar memperhatikan setiap perkembangan yang ada pada diri anak, ditambah lagi dengan selalu memberikan stimulasi-stimulasi kepada anak untuk lebih membantu proses pertumbuhan dan perkembangannya menuju arah yang lebih baik. Selain itu faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi pertumbuhan anak pada masa ini, maka oleh karena itu lingkungan yang kondusif dan baik akan membantu proses perkembangannya menjadi semakin baik. Karena anak-anak pada masa ini benar-benar dipersiapkan dalam berbagai aspeknya, karena nantinya anak akan memasuki jenjang pendidikan yang selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini itu sangat penting bagi seorang anak, karena PAUD merupakan pondasi awal atau kunci keberhasilan di masa yang akan datang. Selain itu PAUD juga sebagai salah satu tempat untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini sebagaimana yang telah di sebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).⁵ Ada beberapa indikator aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan di PAUD, diantaranya yaitu: Nilai Agama dan Moral (NAM), Fisik Motorik, Kognitif, Sosial Emosional, Bahasa, dan Seni.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa aspek perkembangan kognitif salah satunya meliputi kemampuan berhitung. Melalui kemampuan

⁴ Mulyasa, *Manajemen Paud...*, h. 2.

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD.

berhitung anak dapat berfikir logis, sistematis, mengenal simbol-simbol, angka-angka serta dapat menambah pengetahuan dan keterampilan berhitung anak. Departemen Pendidikan Nasional mengemukakan bahwa tujuan dari kemampuan berhitung anak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya di sekolah dasar (SD).⁶ Kemampuan berhitung anak merupakan kemampuan simbolik yang berarti kemampuan untuk memprestasikan obyek dan peristiwa kedalam lambang yang bersifat konkret. Minat anak terhadap angka umumnya sangat besar karena disekitar lingkungan kehidupan anak yang sering di jumpai, dalam hal ini angka menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.⁷

Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia, dalam setiap aktivitasnya manusia tidak terlepas dari peran matematika.⁸ Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat jangan sampai merusak pola perkembangan anak. Jadi guru harus memiliki kemampuan dan kepekaan terhadap proses pembelajaran yang akan dilakukan di sekolah.

Sistem pembelajaran yang dilakukan selama ini tidak membuat anak menjadi lebih nyaman dalam belajar. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran hanya memfokuskan pada materi yang diajarkan, sehingga anak tidak memiliki kebebasan dalam belajar. Seharusnya pembelajaran anak

⁶Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdinas, 2017), h. 11.

⁷Thiharso, A. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi Omset, 2013), h. 46.

⁸Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek*, (Jakarta: Kecana, 2014), h. 99.

usia dini harus menerapkan sistem belajar sambil bermain. Tujuannya adalah agar anak dapat menerima pembelajaran tidak melalui tekanan. Hal ini sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Selama ini anak masih kurang mampu dalam menghitung maupun mengenal angka-angka dengan baik.

Jadi, anak dikatakan sudah mampu berhitung adalah mengenal angka 1-10 secara bertahap, menghitung benda 1-10, membandingkan besar kecilnya nilai angka, mampu menyebutkan angka secara berurutan 1-5 atau sebaliknya 5-1 dan memahami aturan dalam kegiatan menjemur angka.⁹

Sistem atau bentuk permainan pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berhitung adalah melalui permainan menjemur angka. Permainan menjemur angka merupakan sebuah permainan yang mampu membuat anak menjadi lebih aktif dan kreatif. Karena anak harus mampu membedakan dan mengurutkan angka-angka yang ada pada baju tersebut. Sehingga guru lebih mudah dalam mengelola kelas agar anak-anak dapat bekerja secara langsung. Proses menjemur angka ini membuat anak-anak belajar sambil bermain. Jadi anak-anak tidak akan bosan dengan hanya belajar saja, akan tetapi disertai dengan menggunakan permainan.

Piaget berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuannya tentang dunianya melalui interaksi, bahkan anak berlatih menggunakan informasi-informasi yang sudah anak dengan sebelumnya dengan menggabungkan informasi baru dengan keterampilan yang sudah dikenal. Anak juga menguji pengalamannya dengan gagasan-gagasan baru.¹⁰

⁹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Lampiran I, h. 26.*

¹⁰ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 101-106.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif seseorang tersebut adanya faktor internal dan eksternal. Adapun faktor internal berdasarkan penjelasan di atas berupa kematangan anak sangat dipengaruhi oleh usia. Sedangkan ketiga faktor lainnya merupakan faktor eksternal.

Harlock mengemukakan bahwa proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar mendasar, yang meliputi kegiatan yang dapat memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif, dan apresiatif.¹¹

Teori kemampuan berhitung telah dikemukakan menurut Gelman dan Gallistel yaitu terdapat lima prinsip yang digunakan ketika berhitung. Tiga prinsip pertama berkenaan dengan cara berhitung. Anak-anak harus menguasai tiga prinsip pertama agar dapat menghitung keseluruhan.¹²

- a. Prinsip hubungan satu-satu; prinsip ini merupakan dasar dalam berhitung prinsip kerjanya bahwa setiap objek dihitung sekali dan hanya sekali. Terdapat dua kemampuan penting yang digunakan dalam prinsip ini, yaitu memasangkan nomor dengan objek dan memisahkan objek yang telah dihitung dengan objek yang akan dihitung. Kesalahan yang sering terjadi adalah melewatkan sebuah objek sama sekali dan menghitung ganda objek yang sama.
- b. Prinsip ordinalitas; prinsip ini agar hitungan dapat akurat, penting untuk menggunakan urutan yang stabil dari angka hitung. Menjaga kestabilan urutan adalah salah satu prinsip perhitungan bawaan yang

¹¹ Lisa, "Prinsip dan Konsep Permainan Matematika Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal STAIN Malikussaleh Lhokseumawe*, Vol 3, No 1, Januari-Juni 2017, h.98.

¹² Yuli Fajar Susetyo, *Psikologi untuk Indonesia Tangguh dan Bahagia*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018), h. 9.

dimiliki oleh anak-anak. Anak-anak aris memiliki pengetahuan khusus tentang urutan angka agar dapat menghitung.

- c. Prinsip kardinalitas; prinsip ini melibatkan pengetahuan bahwa jumlah objek dalam satu kelompok sesuai dengan angka terakhir yang dihitung.
- d. Prinsip abstraksi; prinsip ini menyatakan bahwa setiap benda dapat dihitung.
- e. Prinsip urutan yang tidak relevan; prinsip ini tidak relevan menyatakan bahwa objek dapat dihitung dari urutan mana saja.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dinyatakan bahwa, perkembangan anak harus didasarkan dari kemampuannya dalam berpikir. Kemampuan ini dilihat dari kemampuan intelegensi secara matematis dengan mengurutkan angka dengan cara yang berbeda-beda. Karena kemampuan ini sangat berkaitan dengan kepekaan anak terhadap bidang matematisnya.

Sedangkan Santrock mengemukakan bahwa bermain (permainan) adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.¹³ Sedangkan Vygotsky mengemukakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak.¹⁴ Hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosial.

Jadi, salah satu kegiatan bermain yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Proses permainan menjemur angka sama

¹³M Radillah & Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: AR-RUZZ Media, 2013), h. 146.

¹⁴Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group 2010), h. 103.

dengann kegiatan bermain menjeit kartu angka, yang membedakan diantara keduanya berupa nama kegiatan bermainnya. Dalam permainan menjepit kartu angka kelengkapan yang diperlukan antara lain jepitan pakaian, tali untuk jemuran dari benang nilon sifatnya halus dan tidak berbahaya jika disentuh oleh anak, tiang terbuat dari kayu yang diatur seperti jemuran pakain dalam ukuran kecil. Kartu angka terbuat dari kertas karton, kartu gambar terbuat dari kertas karton dengan berbagai bentuk, warna.¹⁵ Sedangkan proses kegiatan permainan menjemur angka juga menggunakan alat dan bahn yang sama. Tujuan dalam permainan menjemur angka ini adalah untuk melihat kemampuan anak dalam berhitung.

2. Metode

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan parsipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sebagai guru sehingga hasil belajar anak dapat meningkat.¹⁶ Penelitian ini diimplementasikan dengan benar, artinya sesuai dengan kaidah-kaidah Penelitian Tindakan Kelas.¹⁷ Model penelitian yang digunakan adalah model Kurt Lewis dalam Fitrianti terdiri dari beberapa kegiatan pelaksanaannya. Kegiatan penelitian meliputi: perencanaan (*planing*), pelaksanaan (*action*), pengumpulan data (*observing*), dan menganalisis data untuk memutuskan sejauh mana kelemahan tindakan

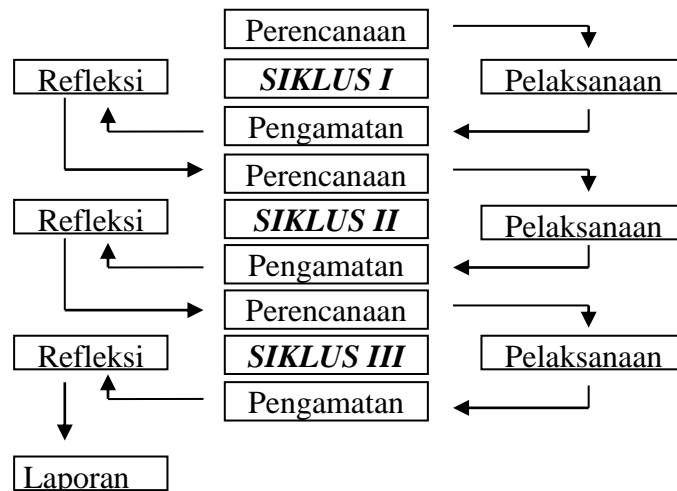
¹⁵ Mujiati, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penerapan Permainan Berhitung pada Anak Kelompok B1 TK Dharma Wanita Persatuan Sumberdadap Kecamatan Pucanglabang Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016, h. 5

¹⁶Rustam Mundilarto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Pembinaan Pendidikan dan Keterangan Perguruan Tinggi, Depdiknas, 2004), h. 1.

¹⁷ Suharsimi Arikunto. *Prosuder Penelitian, Suatu Penelitian Praktis*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 3

tersebut (*reflecting*).¹⁸ Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar rancangan berikut ini:

Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewis¹⁹



Sumber: Fitrianti (2016:22)

Subyek penelitiannya adalah anak kelompok B3 usia 4 sampai 5 tahun di TK Adhyaksa kota Banda Aceh dengan jumlah 30 orang anak, yaitu 15 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari; (1) teknik observasi aktivitas guru, (2) teknik observasi kemampuan berhitung anak. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan mencari persentase aktivitas guru dan kemampuan berhitung anak. Jadi analisis data yang digunakan adalah:

1. Analisis Aktivitas Guru

Data aktivitas guru saat mengelola pembelajaran dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan skor rata-rata. Menurut Wulansari untuk mengukur aktivitas guru sebagai berikut:²⁰

¹⁸Fitrianti, *Sukses Penelitian Guru dengan Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), h.22.

¹⁹ Fitrianti, *Sukses Penelitian Guru...*,h.22.

²⁰Mukhlis, *Pembelajaran Matematika Realistik untuk Materi Pokok Perbandingan di Kelas VII SMPN Pailangga*, Tesis, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2015), h. 69.

Tabel 1 Kriteria aktivitas guru sebagai berikut:²¹

No	Skor (%)	Kriteria
1	10-29	Sangat Kurang
2	25-50	Kurang
3	50-69	Cukup
4	70-89	Baik
5	90-100	Sangat Baik

Sumber: Wulansari, 2017

2. Analisis Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak

Data tentang peningkatan kemampuan berhitung anak selama pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan rumus persentase yaitu:

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

Keterangan: P :Nilai yang dicari atau diharapkan

F :Jumlah nilai yang diperoleh

N :Jumlah aktivitas seluruhnya

Tabel 2 Kategori Penilaian Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak

No	Nilai	Keterangan
1.	76-100%	Berkembang sangat baik
2.	56-75%	Berkembang sesuai harapan
3.	41-55%	Mulai berkembang
4.	0-40%	Belum berkembang

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila hasil yang diperoleh kurang dari kriteria tersebut maka anak belum menguasai materi dengan baik atau kriteria tersebut dikatakan belum tuntas. Jadi berdasarkan kriteria tersebut, maka dalam hal peningkatan kemampuan berhitung anak dinyatakan sudah tuntas apabila mencapai hasil di atas 76%.

²¹ Desi Wulansari, Analisis Aktivitas Siswa dan Guru dalam Proses Pembelajaran IPA. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional MPIPA III*, [http: www.conference.unsyiah.ac.id/SN-MIPA](http://www.conference.unsyiah.ac.id/SN-MIPA), 2017, h. 73.

B. Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang dilakukan di TK Adhyaksa Banda Aceh sebagai berikut:

1) Siklus 1

Hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran dapat dinilai berdasarkan lima kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Hasil observasi pada Siklus I pertemuan I ini menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh 45%. Nilai persentase tersebut termasuk kriteria kurang. Sedangkan pada Pertemuan II diperoleh 56,7% dengan kriteria cukup. Jadi dapat dinyatakan bahwa aktivitas guru pada pertemuan I dan pertemuan II masih belum meningkat, maka dapat dilakukan kegiatan pembelajaran pada Siklus ke II.

Hasil tentang kemampuan berhitung anak, dapat dinyatakan secara keseluruhan dari 30 jumlah anak, pada pertemuan I yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 24 anak dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak. Sedangkan pada pertemuan II jumlah anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 16 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 13 anak dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 1 anak. Jadi dapat disimpulkan secara keseluruhan nilai rata-rata pada pertemuan I mencapai 50 kategori Mulai Berkembang (MB) dan pertemuan II mencapai 59,3 kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

2) Siklus II

Hasil observasi aktivitas guru pada Siklus II pertemuan I selama proses pembelajaran termasuk dalam kategori cukup. Sebagaimana diketahui bahwa hasil yang diperoleh menunjukkan persentase 68,3%. Sedangkan pada pertemuan II diperoleh 83,3% dengan kriteria baik. Selain aktivitas guru, maka untuk mengetahui kegiatan anak, maka dapat dilakukan observasi anak untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung.

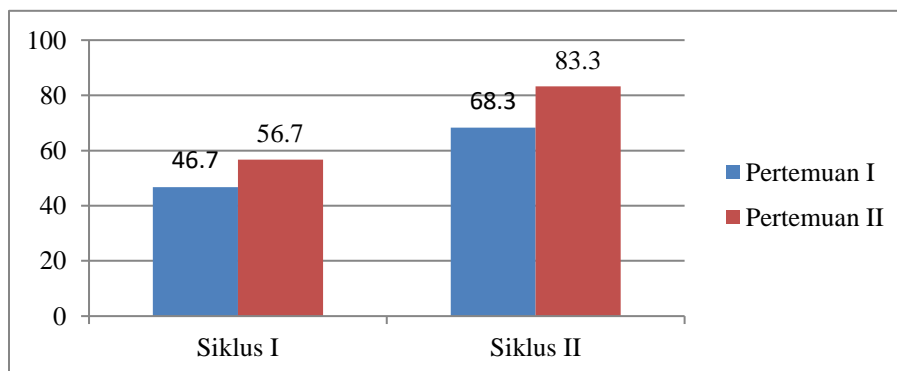
Hasil observasi penilaian kemampuan berhitung anak, dapat dinyatakan secara keseluruhan dari 30 jumlah anak, pada pertemuan I yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 18 anak dan Berkembang Sangat Baik sebanyak 6 anak. Sedangkan pada pertemuan II jumlah anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 12 anak dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 15 anak. Jadi dapat disimpulkan secara keseluruhan nilai rata-rata pada pertemuan I mencapai 69 kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pertemuan II mencapai 76 kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

2. Diskusi

1) Aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan menjemur angka pada anak kelompok B₃ TK Adhyaksa Banda Aceh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I pertemuan I aktivitas guru persentase yang diperoleh 46,7% dengan kriteria kurang. Sedangkan pada Siklus I pertemuan II menyatakan bahwa hasil persentase yang diperolehnya adalah 56,7% dengan kriteria cukup. Selanjutnya pada Siklus II pertemuan I menunjukkan persentase 68,3% dengan kriteria cukup. Pertemuan II menunjukkan persentase 83,3% dengan kriteria baik. Secara lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1

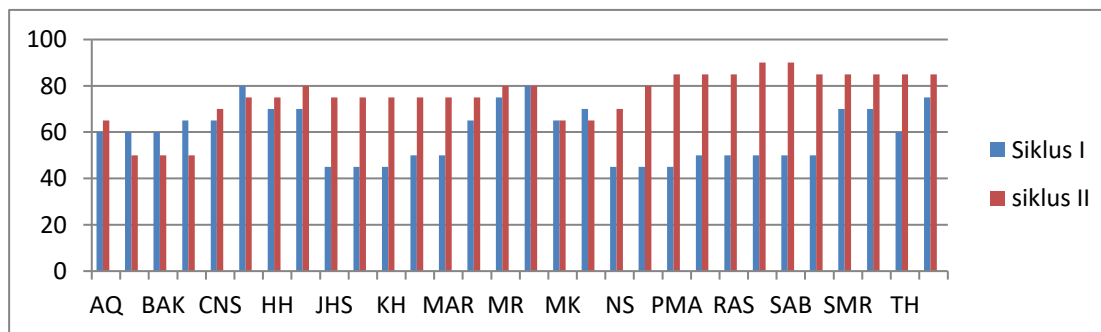
Gambar 1 Diagram Hasil Observasi dan Persentase Siklus I dan Siklus II Aktivitas Guru



2) Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan menjemur angka pada anak kelompok B₃ TK Adhyaksa Banda Aceh

Berdasarkan hasil analisis data sebelumnya dapat dinyatakan bahwa kemampuan berhitung anak dilaksanakan pada Siklus I dan Siklus II. Peningkatan kemampuan berhitung anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada Siklus I pertemuan I diperoleh 50% dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Sedangkan pada Siklus I pertemuan II diperoleh 59% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya pada siklus II pertemuan I diperoleh 69% kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Pertemuan II diperoleh 76% kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan untuk melihat peningkatan berhitung berdasarkan setiap anaknya pada Siklus I dan Siklus II, secara lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.

Gambar 2 Diagram Hasil Observasi dan Persentase Siklus I dan Siklus II dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak



C. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan menjemur angka pada anak kelompok B₃ TK Adhyaksa Banda Aceh didapatkan pada Siklus I secara keseluruhan mencapai

56,7% dengan kriteria cukup. Siklus II secara keseluruhan mencapai 83,3% dengan kriteria baik

2. Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan menjemur angka pada anak kelompok B₃ TK Adhyaksa Banda Aceh pada Siklus I mencapai 59,3% kategori Berkembang Sesuai Harapan. Sedangkan pada Siklus II mencapai 76% kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga permainan menjemur angka ini sangat cocok diterapkan.

REFERENSI

Ahmad Susanto. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kecana.

Depdiknas. (2017). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdinas.

Desi Wulansari. (2017). Analisis Aktivitas Siswa dan Guru dalam Proses Pembelajaran IPA. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional MPIPA III*, <http://www.conference.unsyiah.ac.id/SN-MIPA>.

Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.

Faizah, Ulifa Rahma dan Yuliezar Perwira Dara. (2017). *Psikologi Pendidikan Aplikasi Teori di Indonesia*. Malang: UB Media.

Fitrianti. (2016). *Sukses Penelitian Guru dengan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.

Lisa. (2017). "Prinsip dan Konsep Permainan Matematika Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal STAIN Malikussaleh Lhokseumawe*. 3(1): 93-107.

M Radillah & Khorida. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, Yogyakarta: AR-RUZZ Media.

Mila Faila Shofa. (2014). "Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Permainan Sandiwara Boneka", *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. 1(1).

- Mujiati. (2016). "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penerapan Permainan Berhitung pada Anak Kelompok B1 TK Dharma Wanita Persatuan Sumberdadap Kecamatan Pucanglabang Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.*
- Mukhlis. (2015). Pembelajaran Matematika Realistik untuk Materi Pokok Perbandingan di Kelas VII SMPN Pailangga, *Tesis, Surabaya: Universitas Negeri Surabaya*
- Mukhtar Latif dkk, (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasinya*, (Jakarta: Kencana.
- Mulyasa. (2014). *Manajemen Paud*. Bandung: Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Tentang Standard Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Nomor 137 Tahun 2014.
- Rustam Mundilarto. (2004). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Pembinaan Pendidikan dan Keterangan Perguruan Tinggi, Depdiknas.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosuder Penelitian, Suatu Penelitian Praktis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Thiharso, A. (2013). *Permainan Kreatif Dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Andi Omset
- Yuli Fajar Susetyo. (2018). *Psikologi untuk Indonesia Tangguh dan Bahagia*. Yogyakarta: Gadjah Muda University Press.