



PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN KOTAK MATEMATIKA DI TK REINA KECAMATAN GALESONG UTARA KABUPATEN TAKALAR

Tadzkirah Ira Zulkifli

Prodi PIAUD FTIK IAIN Pare Pare | email: tadzkirah87@gmail.com

Abstrak: Dalam pembelajaran berhitung anak usia dini di Taman Kanak-Kanak sangat membutuhkan alat peraga agar anak tertarik dalam proses belajar dan tidak bosan. Oleh Karena itu diperlukan strategi-strategi dalam proses pembelajaran. Di sinilah kehadiran metode menempati posisi penting dalam menyampaikan bahan pelajaran. Belajar pada hakekatnya merupakan proses kognitif yang mendapat dukungan dari fungsi ranah psikomotor tentu berbeda antara satu peristiwa belajar dengan peristiwa belajar lainnya. Tugas guru dalam hal ini memberi contoh penggunaan strategi yang tepat dalam arti sesuai dengan kepastian umum anak didik dan selaras dengan kebutuhan serta tingkat kesulitan materi yang guru ajarkan kepada mereka sehingga anak didik paham dan mengerti apa yang diajarkan kepada mereka. Di Taman Kanak-Kanak Reina Kec. Galesong Utara Kab. Takalar masih banyak peserta didik kami yang kemampuan berhitung dalam pengenalan konsep bilangan dengan benda-benda masih rendah oleh karena itu kami membuat rumusan masalah yaitu sebagai berikut: Apakah dengan melalui permainan Kotak Mate-matika dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak TK Reina Kec. Galesong Utara Kab. Takalar? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan permainan kotak matematika. Data penelitian di peroleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, analisis data. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan berhitung anak dengan menggunakan permainan kotak matematika.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, AUD, Permainan Kotak Matematika

***Abstract:** Learning to count early childhood in kindergarten is in dire need of props so that children are interested in the learning process and are not bored because it is necessary strategies in the learning process. This is where the presence of methods occupies an important position in delivering learning material. Learning is essentially a cognitive process that has the support of the function of the psychomotor domain is certainly different between one learning event with another learning event. The task of the teacher in this case gives an example of using the right strategy in the sense of being in accordance with the general certainty of students and in harmony with the needs and level of difficulty of the material that the teacher teaches them so that students understand and understand what is taught to them. In kindergarten Reina Kec. Galesong Utara Kab. Takalar there are still many of our students whose ability to count in the introduction of the concept of numbers with objects is still low therefore we make the problem formulation as follows: whether through math box games can improve kindergarten children's numeracy skills. TK. Reina Kec. Galesong Utara Kab. Takalar? The purpose of this study is to improve children's numeracy skills with math box games. Research data obtained through observation, interviews and documentation, data analysis. The results of the study showed an increase in children's numeracy skills using math box games.*

***Keywords:** Calculation Skills, AUD, Math Box Game*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan

kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar

© **Corresponding Autor**

Adress: Kota Pare-Pare

Phone: +6282250001261

JURNAL TUNAS CENDEKIA

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Institut Agama Islam Negeri Palopo

Alamat: Jl Agatis Balandai Kota Palopo. Tel / fax: 0471 22076 / 0471 325195

anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Upaya pengembangan berbagai potensi tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara. Menurut Hartati (2007:10) pengertian Anak Usia Dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Di sini orang tua berharap agar semua potensi yang dimiliki anaknya berkembang seoptimal mungkin. Untuk mengoptimalkan semua aspek pengembangan anak maka diharapkan semua pihak yang terlibat berupaya semaksimal mungkin untuk merealisasikannya.

Dalam pembelajaran permainan berhitung pemula di taman kanak-kanak (2000:1) dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pengertian kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto (2011:98) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan Sriningsih, (2008:63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung

untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang ada di jalur pendidikan sekolah. Salah satu bentuk awal pendidikan sekolah yang dikenal oleh anak usia dini adalah Taman Kanak-kanak. Maka, pendidik perlu menciptakan situasi pendidikan yang kondusif, yaitu mampu memberikan rasa aman, tenang dan menyenangkan bagi anak.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan berhitung anak. Dimana anak dapat mengembangkan pengetahuan dasar matematika anak seperti: mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, menyebutkan urutan bilangan 1-10. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan oleh anak adalah kemampuan dasar diantaranya: kemampuan berhitung anak, karena kemampuan berhitung sangat erat sekali hubungannya dengan kemampuan kognitif anak.

Pelajaran matematika merupakan salah satu pengembangan berhitung anak yang mengembangkan kemampuan kognitif anak. Salah satu pengembangan yang harus dikembangkan oleh anak adalah kemampuan dasar yang meliputi aspek-aspek pengembangan yaitu: membilang dengan benda-benda, menyebutkan urutan

bilangan dan mengenal lambang bilangan dan mengenal konsep bilangan dengan benda-benda. pengembangan berhitung anak terutama dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda masih sangat kurang sekali bagi anak, hal ini terlihat dalam guru mengenalkan tentang angka-angka kepada anak. Banyak anak yang belum mengenal angka dan memasangkan dengan benda sesuai dengan angka.

Namun pada kenyataannya berdasarkan observasi yang penulis amati dilapangan bahwa kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda masih rendah, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang menarik minat anak, media yang tersedia sangat sedikit strategi yang digunakan kurang bervariasi dalam proses pembelajaran serta kemampuan guru dalam mengelola kegiatan masih kurang.

Berdasarkan kenyataan di TK Reina yang penulis tempati mengajar maka diperlukanlah suatu metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan mudah bagi anak serta cepat dalam memahami pembelajaran, pembelajaran yang menyenangkan agar anak merasa bisa menikmati pelajaran seolah-olah dia sedang bermain. Oleh karena itulah penulis merancang sebuah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak berupa permainan kotak matematika dengan harapan agar anak senang dan mudah dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, maka penulis mengangkat judul yaitu “ Peningkatan Kemampuan Berhitung anak usia dini melalui permainan Kotak Mate-

matika di Taman Kanak-Kanak Reina Kec. Galesong Utara Kabupaten Takalar”.

METODOLOGI

Subyek yang akan diteliti adalah anak didik TK Reina Kec. Galesong Utara Kab. Takalar khususnya Kelas B1 yang berjumlah 20 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan Tahun Pelajaran 2018/2019.

Berdasarkan rumusan masalah, maka guru berusaha mencari cara untuk memperbaiki atau mengatasi masalah tersebut yaitu dengan merancang kegiatan tindakan perbaikan yang akan dilakukan, rencana kegiatan perbaikan ini dilakukan sebanyak 2 siklus dimana setiap siklus terdiri dari 1 RKH.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dibantu oleh 2 orang penilai yang merupakan guru pada Taman Kanak-Kanak Sehati Takalar. Selain itu pelaksanaan PTK ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan dari dosen pembimbing yang memberikan petunjuk pelaksanaan PTK yang baik.

Instrumen yang digunakan adalah guru mengumpulkan informasi dengan teknik observasi dan portofolio. Observasi yaitu cara pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap kegiatan permainan kartu huruf yang dilakukan oleh anak. Portofolio yaitu cara pengumpulan data melalui pengumpulan hasil karya anak yang berhubungan dengan kegiatan bermain kartu huruf.

Refleksi dilakukan selama 3 hari dan dari hasil refleksi dapat dirasakan bahwa pada awal-awal pelaksanaan kegiatan masih harus diulang dengan memberikan kegiatan yang berhubungan dengan permainan kartu huruf demi meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Hal ini dilakukan karena masih banyaknya

anak yang belum bisa atau kurang dapat mengingat huruf-huruf yang diberikan.

Melalui kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf pada anak agar memudahkan anak dapat membaca permulaan sebagai persiapan menuju jenjang pendidikan selanjutnya.

Teknik pengumpulan data sebagai metode untuk memperoleh data yang diperlukan, baik yang berhubungan dengan studi litelatur, maupun data yang dihasilkan dari data empiris. Dalam studi litelatur, peneliti menelaah buku-buku, karya tulis, karya ilmiah, maupun dokumen-dokumen yang berkaitan dengan tema penelitian selanjutnya dijadikan sebagai acuan dan alat utama bagi praktek penelitian lapangan. Adapun data empiris peneliti menggunakan beberapa metode yaitu: Observasi, Dokumentasi dan Literatur .

Data yang dianalisis dengan menggunakan rumus untuk mengukur meningkatnya kreatifitas anak menurut Haryadi (2009:24) sebagai berikut: $P = F \times 100\% / N$.

Keterangan: P = Angka Presentase, F = Frekuensi Aktivitas siswa, N = Jumlah anak dalam satu kelas. Sedangkan untuk menentukan bahwa aktifitas anak meningkat maka interpresentasi aktifitas belajar anak. Arikunto (2006:241) adalah sebagai berikut: 1) 76% s/d 100% = Baik 2) 40% s/d 75% = Cukup, dan 30% s/d 40% = Kurang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecerdasaan matematika mencangkup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, pola dan logika, dan pola pikir ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan

mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap, mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya disekolah dasar.

Permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang di terima dari lingkungan. Contohnya: Ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah apel), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulaai/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan

wahana belajar dan bekerja bagi anak. Di yakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuannya.

Hasil Pra Siklus

Pada kondisi awal sebelum penelitian perkembangan berhitung anak kelompok B1 di Taman Kanak-kanak masih rendah. Kenyataan ini terlihat ada beberapa anak di kelompok B1 yang mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda.

Hasil observasi perkembangan berhitung anak pada kondisi awal (sebelum tindakan) Aspek ke 1 Anak mampu menyebutkan angka pada kartu angka pada kotak matematika terdapat hasil anak memperoleh nilai Baik 2 orang dengan persentase 10 %, dan anak memperoleh nilai cukup 4 orang dengan persentase 20 % serta anak memperoleh nilai kurang terdapat 14 orang dengan persentase 70%. Aspek ke 2 anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-20 terdapat hasil anak memperoleh nilai Baik 2 orang dengan persentase 10%, dan anak yang memperoleh cukup 4 orang anak dengan persentase 20%, serta anak yang memperoleh nilai kurang 14 orang anak dengan persentase 70%. Aspek ke 3 anak dapat mengenal konsep bilangan dengan benda-benda terdapat hasil anak memperoleh nilai baik 1 orang dengan persentase 5%, dan anak yang memperoleh nilai cukup 4 orang dengan persentase 20%, serta anak yang memperoleh nilai kurang 15 orang dengan persentase 75%.Aspek ke 4 anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda terdapat hasil anak memperoleh nilai cukup 4 orang anak

dengan persentase 20%, serta anak yang memperoleh nilai kurang 16 orang anak dengan persentase 80%.

Dapat di jelaskan bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak sebelum tindakan adalah sebagai berikut: Kemampuan anak baik adalah 1 orang dan nilai rataratanya 5%, pada kemampuan anak cukup 4 orang dan nilai rata-ratanya 20%, sedangkan pada kemampuan anak yang kurang sebanyak 15 orang nilai rata-ratanya 75%.

Jadi pada kondisi awal ini jelas sekali bahwa kemampuan anak dalam mengenal urutan angka, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, dan menghubungkan angka dengan benda-benda sangat rendah sekali.

Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan yang terdiri dari rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan. Deskripsi hasil yang diperoleh pada pertemuan ketiga pada siklus I adalah sebagai berikut:

Pada aspek 1 yaitu anak dapat mengenal urutan bilangan 1-20, anak yang berada pada kategori baik 11 anak dengan persentase 55%, pada kategori cukup 7 anak dengan persentase 35%, sedangkan pada ketegori kurang 2 anak dengan persentase 10%.

Pada aspek 2 anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-20 dengan anak yang berkategori baik 8 anak dengan persentasi 40% anak yang berkategori cukup 6 anak dengan persentase 30%, anak yang berkategori kurang 6 anak dengan persentase 30%.

Pada aspek 3 anak dapat mengenal konsep bilangan dengan benda-benda,

jumlah anak yang berkategori baik 5 anak dengan persentase 25%, anak yang kategori cukup 8 anak dengan persentase 40%, anak yang kategori kurang 7 anak dengan persentase 35%.

Pada aspek 4 anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda, anak yang berkategori baik 4 anak dengan persentase 20%, anak yang kategori cukup 8 anak dengan persentase 40%, sedangkan anak yang kategori kurang 8 dengan persentase 40%, tetapi masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yaitu 75%.

Siklus I hasil penelitian yang peneliti temukan masih belum maksimal yaitu terlihat di saat anak memasang alat-alat polisi dengan angka yang sama jumlahnya dengan yang diambil anak, target keberhasilan anak belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 75%. ratanya 75%.

Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kotak matematika. Maka pada siklus II ini permainan dilakukan secara berkelompok, dan diperlombakan serta jumlah angka dijadikan dua rangkap dan warna yang menarik bagi anak. Pada siklus II ini dilaksanakan 3 kali pertemuan.

Deskripsi hasil yang diperoleh pada pertemuan ketiga pada siklus II adalah sebagai berikut:

Pada aspek 1 yaitu anak dapat mengenal urutan bilangan 1-20, anak yang berada pada kategori Baik 18 anak dengan persentase 90%, pada kategori Cukup 2 anak dengan persentase 10%, sedangkan pada kategori Kurang tidak ada.

Pada aspek 2 anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-20 dengan anak yang berkategori Baik 18 anak dengan persentase 90%, anak yang berkategori Cukup 2 anak dengan persentase 10%, anak yang berkategori Kurang tidak ada.

Pada aspek 3 anak dapat mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, jumlah anak yang berkategori baik 16 anak dengan persentase 80%, anak yang kategori cukup 2 anak dengan persentase 10%, anak yang kategori kurang 2 anak dengan persentase 10%.

Pada aspek 4 anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda, anak yang berkategori baik 18 anak dengan persentase 90%, anak yang kategori cukup 1 anak dengan persentase 5%, sedangkan anak yang kategori kurang 1 dengan persentase 5%.

Hasil observasi kemampuan anak melalui permainan kotak matematika pada pertemuan 3 siklus II dapat di jelaskan bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak melalui permainan kotak matematika siklus II pada pertemuan 3 adalah sebagai berikut: Kemampuan anak baik adalah 18 orang dan nilai rata-ratanya 90%, pada kemampuan anak cukup 1 orang dan nilai rata-ratanya 5%, sedangkan pada kemampuan anak yang kurang sebanyak 1 orang nilai rata-ratanya 5%.

Jadi pada siklus II pertemuan 3 ini bahwa kemampuan anak dalam mengenal urutan angka, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, dan menghubungkan angka dengan benda-benda sudah mengalami peningkatan yang sangat tinggi.

Dari observasi yang peneliti lakukan dalam kegiatan pembelajaran, maka peneliti dapat menyimpulkan hal-hal sebagai berikut: Anak telah mampu

mengenal urutan angka 1-20. Anak telah mampu menyebutkan urutan bilangan 1-20. Anak telah bisa mengenal konsep bilangan dengan benda-benda. Anak telah dapat menghubungkan angka dengan benda-benda.

Kondisi awal di peroleh gambaran perkembangan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda masih rendah, hal ini disebabkan alat yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi anak, strategi yang digunakan kurang bervariasi, hal ini di sebabkan anak merasa kegiatan pembelajaran kurang berkesan, sehingga apa yang dipelajari oleh anak sulit di ingat anak, maka kemampuan berhitung anak kurang berkembang. Hal ini di kemukakan oleh Suriasumantri (2007:113) permainan kotak matematika adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, di mana anak itu bisa mengenal bilangan dan lambang bilangan dengan menggunakan kartu- kartu angka dan benda-benda.

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada kegiatan siklus I, ada beberapa hal yang terjadi catatan peneliti baik itu positif atau negatif dari diterapkannya permainan kotak matematika. Beberapa catatan negatif yang belum tercapai pada siklus I, maka untuk itulah dilakukan perbaikan melalui permainan kotak matematika dengan memperbaiki strategi pembelajaran dan penambahan media.

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kotak matematika semakin baik. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai baik terhadap hasil belajar yang dicapai oleh anak, yang mana terlihat pada siklus I anak memperoleh rata-

rata nilai 35% dan pada siklus II meningkat menjadi 90 %.

Setelah diadakannya siklus I dan siklus II terlihat peningkatan yang sangat baik, dimana tingkatan penelitian pada siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan untuk berhitung anak dalam permainan kotak matematika sebagai berikut: Kemampuan berhitung anak melalui kegiatan menyebutkan urutan bilangan 1-20 mengalami peningkatan. Anak bisa menyebutkan angka 5 dengan baik dan tidak ragu lagi pada siklus II. Ditinjau dari aktifitas anak, kegiatan pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil, hal ini terlihat dari persentase kemampuan anak yang semakin meningkat.

Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam mengambil angka dan memasangkannya dengan benda sudah mengalami peningkatan. Kemampuan anak dalam mengenal urutan bilangan 1-20 pada siklus I anak yang baik 50%, pada siklus II meningkat naik menjadi 90%. Kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 pada siklus I anak yang baik sebanyak 40%, pada siklus II meningkat menjadi 90%. Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda pada siklus I anak yang baik 25%, pada siklus II meningkat menjadi 85%. Kemampuan anak dalam menghubungkan konsep bilangan dengan benda-benda pada siklus I 20%, pada siklus II meningkat menjadi 80%.

Jean Piaget dalam Depdiknas (2000:5) menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak, selain itu kegiatan belajar pada anak harus di sesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri.

Berdasarkan keterangan di atas terjadinya peningkatan berhitung anak melalui permainan kotak matematika di Taman kanak-kanak Padang pada siklus I dan siklus II hal initerjadi karena guru menyediakan media yang menarik bagi anak yaitu alat peraga langsung yang diperlihatkan pada anak seperti: kartu angka yang berwarna warni, benda-benda yang bervariasi. Sehingga anak termotivasi untuk melakukan kegiatan permainan kotak matematika.

Menurut Sujana (2005:1) kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar anak. Media pengajaran yang peneliti gunakan dalam peningkatan kemampuan berhitung anak adalah media pengajaran langsung yang dapat membuat anak termotivasi untuk melakukan kegiatan berhitung.

PENUTUP

Simpulan

Dalam pembelajaran berhitung anak usia dini di Taman Kanak-Kanak sangat membutuhkan alat peraga agar anak tertarik dalam proses belajar dan tidak bosan oleh Karena itu diperlukan strategi-strategi dalam proses pembelajaran. Di sinilah kehadiran metode menempati posisi penting dalam menyampaikan bahan pelajaran. Tugas guru dalam hal ini memberi contoh penggunaan strategi yang tepat dalam arti sesuai dengan kepastian umum anak didik dan selaras dengan kebutuhan serta tingkat kesulitan materi yang guru ajarkan kepada mereka sehingga anak didik paham dan mengerti apa yang diajarkan kepada mereka. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam

kemampuan berhitung anak dengan menggunakan permainan kotak matematika.

Saran

Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini secara luas baik dalam rangka meningkatkan mutu pelaksanaan pembelajaran atau dikembangkan demi tercapainya tujuan-tujuan pendidikan yang lebih luas sesuai amanat yang terdapat dalam tujuan pendidikan nasional.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada Tim Editorial Board Jurnal Tunas Cendekia yang telah membantu proses penerbitan artikel dari awal sampai akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. Penelitian TindakanKelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alwen, Bentri. 2005. Usulan penelitian untuk meningkatkan kualitas
- Alwen, Bentri. 2005. Usulan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Padang:LPTK UNP.
- Arikunto,Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Aisyah, Siti. 2007. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini.Jakarta.Universitas Terbuka.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. Permainan Berhitung Taman Kanak- Kanak.Jakarta.
- Depdikbud, 2000. Pedoman penggunaan Alat Peraga Taman Kanak-kanak. Jakarta.
- Depdiknas, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2007. Pedoman

Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak. Jakarta. Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.

Imrayanti. 2012. Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan kotak mate-matika di Taman Kanak-Kanak Padang. Padang.

Kamtini dan Husni Wardi Tanjung. 2005. Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak. Jakarta.

Montolalu, B.E.F, dkk. 2008. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas terbuka.

Wardhani, Igak dan Kuswaya Wihardit. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta.

Wijana, Widarmi D, dkk. 2011. Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.