

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK MELALUI
PERMAINAN KARTU HITUNG KELOMPOK A DI TK PERTIWI KARANGPAKEL DESA
KARANGPAKEL KECAMATAN TRUCUKKABUPATEN KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

Naskah Publikasi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh :
LISA SAYANTI
A 520080345

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN KARTU HITUNG KELAS A DI TK PERTIWI
KARANGPAKEL
DESA KARANGPAKEL KECAMATAN TRUCUK
KABUPATEN KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

PERSETUJUAN

Disusun oleh :

LISA SAYANTI
A 520080345

Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan
Dewan Penguji Skripsi Sarjana Strata – I

Pembimbing I



Dr. Darsinah, SE, M.Si
Tanggal : November 2012

Pembimbing II



Drs. Mulyadi, Sk.M.Pd
Tanggal : November 2012

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU HITUNG KELAS A DI TK PERTIWI KARANGPAKEL DESA KARANGPAKEL KECAMATAN TRUCUK KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2011/2012

Lisa Sayanti, A 520080345, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2012, 81 halaman

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak di TK Pertiwi Karangpakel Klaten kelompok A Tahun Pelajaran 2011/2012. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian tindakan ini adalah anak kelas A TK Pertiwi Karangpakel klaten berjumlah 20 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah. Pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan metode observasi untuk mengamati proses pembelajaran melalui permainan kartu hitung. Analisis data yang digunakan adalah analisis diskriptif komparatif yang membandingkan hasil amatan dari kondisi prasiklus sampai siklus 3. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan kartu hitung di TK Pertiwi Karangpakel Klaten kelompok A Tahun Pelajaran 2011/2012 dalam setiap tindakan yang dilakukan. Adapun peningkatan kemampuan berhitung permulaan dapat dilihat dari sebelum tindakan sampai pada siklus III yakni pada saat sebelum tindakan 33.9%, siklus I 52.07%, siklus II mencapai 62.4%, siklus III mencapai 81.8%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan kartu hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan.

Kata kunci : *Kemampuan berhitung permulaan, permainan kartu hitung*

Pendahuluan

UU No. 20 tahun 2008 tentang system pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, aklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Jalur pendidikan di Indonesia dibagi menjadi dua jalur yaitu pendidikan formal, non formal. Taman kanak-kanak merupakan jalur pendidikan formal yang dimasuki setelah pendidikan di lingkungan keluarga. Sebagai lembaga pra sekolah, TK mempunyai peran an yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mengekspresikan anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut golden age. Anak mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik fisik maupun mental. Anak belajar dengan caranya sendiri, anak mengalami perkembangan yang pesat yang terjadi pada perkembangan otak dan organ sensoris seperti pendengaran, penglihatan, penciuman, pengecap, perabaan, dan organ keseimbangan. Kehidupan anak pada tahun-tahun pertama merupakan perkembangan yang sangat penting dan sangat kritis dalam hal tumbuh kembang fisik, mental, dan psikososial, yang berjalan sedemikian cepatnya sehingga keberhasilan tahun-tahun pertama untuk sebagian besar menentukan hari depan anak. Dalam kehidupan sehari-hari sering kita jumpai penggunaan angka dan bilangan misalnya menghitung uang. Segala hal yang melibatkan angka dan bilangan pasti akan melibatkan proses berhitung mulai dari proses berhitung yang paling sederhana hingga yang paling rumit. Berhitung juga digunakan pada ilmu-ilmu lainnya seperti ilmu fisika, kimia, ekonomi, biologi dsb. Ilmu-ilmu itu menggunakan angka dan bilangan yang tentunya akan melibatkan proses berhitung, untuk itu berhitung perlu dikuasai oleh setiap orang sebagai bekal dalam kehidupannya. Pengenalan matematika di Taman Kanak-Kanak atau lebih dikenal dengan dengan melihattahap-tahap perkembangan dan sesuai dengan usia anak. Berhitung di TK dapat berupa pengenalan bilangan , geometri dan pengukuran secara sederhana. Pengenalan bilangan dapat berupa menghitung, menyebutkan urutan angka, menjumlahkan dan mengurangkan. Untuk geometri geometri dapat dikenalkan melalui bentuk geometri yaitu segitiga, segiempat, lingkaran sedangkan pengukuran berupa pengenalan jarak jauh atau dekat, panjang pendek, berat ringan dan sebagainya. Untuk berhitung pmulaan di TK diawali dengan pengenalan bilangan karena dengan mengetahui angka - angka anak dapat melakukan penjumlahan, pengurangan, mengenal bentuk maupun melakukan pengukuran. Anak dapat belajar berhitung di tempat yang nyaman untuk anak misalnya di Taman kanak-kanak, karena Taman Kanak-Kanak merupakan bentuk layanan pendidikan anak usia dini pada jalur formal. Pembelajaran di TK menitikberatkan pada pembentukan dasar ke arah pertumbuhan dan aspek perkembangan fisik (meliputi daya koordinasi motorik kasar dan motorik halus), kecerdasan (daya pikirdaya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta

beragama), bahasa dan komunikasi agar kelak mereka siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan kemampuan 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. Banyak guru di TK yang kurang menggunakan tehnik permainan dalam pembelajaran pengenalan berhitung, tentu saja dengan alasan yang bermacam-macam diantaranya memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, menuntut kreatifitas guru dsb. Guru terkadang kurang bisa memanfaatkan alat-alat peraga yang ada, guru langsung merujuk pada inti pembelajaran berhitung yang diajarkan kepada anak. Kebanyakan dari guru-guru menggunakan metode konvensional atau metode ceramah, bila anak dilihat kurang tertarik dengan metode ini karena anak cenderung pasif dan tidak antusias dalam pembelajaran. Permainan merupakan sesuatu yang sangat disenangi anak-anak usia TK, sehingga dapat digunakan sebagai metode untuk mengenalkan bilangan. Banyak permainan yang dapat digunakan dalam pengenalan berhitung diantaranya: permainan kartu hitung, permainan lompat angka, permainan berapa biji, permainan kereta bernomor dsb. Permainan bagi anak adalah kesibukan tersendiri baik yang menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat. Dengan permainan anak melakukan percobaan dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran berhitung sering mendapati sebagian anak kelompok A TK Pertiwi Karangpakel yang tidak memperhatikan guru karena guru dalam pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional, sehingga anak asyik sendiri dan tidak memperhatikan apa yang diajarkan guru bahkan anak terkadang asyik dengan teman yang ada didekatnya. Kemampuan berhitung anak kurang dimana anak kurang bias mengerti tentang konsep bilangan yang diajarkan oleh guru sehingga guru harus mampu membuat anak menjadi tertarik dengan apa yang diajarkan oleh guru. Anak usia kurang dari 5 tahun sering dijumpai kurangnya minat dalam belajar bilangan, mereka lebih cenderung lebih suka pada permainan-permainan yang menarik seperti permainan fisik motorik yang dapat menyalurkan kelebihan energi yang dimiliki. Anak kurang menguasai berhitung karena berhitung kurang menarik baginya. Anak berhitung 1-10 tapi anak kesulitan untuk menunjukkan mana simbol angka yang melambangkannya. Semua permasalahan ini karena pendidik anak usia dini kurang menerapkan metode yang menarik bagi anak sehingga anak kurang tertarik dengan angka, semua itu menjadi sebab kurangnya minat anak pada berhitung. Beberapa permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi pendahuluan yaitu: kemampuan anak TK kelompok A dalam mengenal angka masih rendah, Kurang tersedianya media pembelajaran berhitung yang mendukung terjadinya proses belajar mengajar yang menyenangkan anak, kurangnya kreatifitas guru dalam penyampaian pembelajaran berhitung, perhatian anak belum fokus karena pada anak usia dini anak masih ingin bermain dengan teman-temannya. Guru harus mempunyai kreatifitas dengan ditunjang alat-alat peraga atau metode yang dapat menarik perhatian anak, misalnya dengan menggunakan metode permainan kartu hitung. Dengan permainan kartu hitung anak akan lebih tertarik dan memperhatikan apa yang diajarkan guru, sehingga anak lebih mudah dalam menangkap apa yang diajarkan oleh guru. Dalam pembelajaran berhitung permulaan menggunakan kartu hitung yang bergambar, berwarna cerah, dan gambar yang ada mudah dikenali oleh anak, dengan menggunakan metode ini anak akan mudah dalam mengingat apa yang sudah dipelajarinya.

Landasan Teori

Kemampuan dapat diartikan sebagai potensi seseorang yang dapat melakukan dan menyelesaikan suatu hal dengan baik. Wijaya (1992:8) menambahkan bahwa kemampuan merupakan perilaku yang rasional untuk mencapai tujuan yang disyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berhitung permulaan artinya mengerjakan hitungan (menjumlah, mengurangi). Menurut Poerwadarminto (1996:31) bahwa berhitung permulaan adalah membimbing yang mencakup menjumlahkan, mengurangi, mengalikan dan membagi. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan dapat mengungkapkan cara seseorang untuk memahami ide-ide yang diekspresikan dalam bentuk angka. Kemampuan berhitung permulaan adalah potensi seseorang anak untuk melakukan, mengerjakan hitungan meliputi menjumlah, mengurangi, mengalikan dan membagi. Menurut Depdiknas (2007:7) tahapan berhitung permulaan meliputi: 1) konkret; 2) visual; 3) symbol; 4)abstrak. Ruang lingkup kemampuan berhitung permulaan di TK dalam Depdiknas (2007:9) mencakup hal sebagai berikut:1) Korespondensi satu-satu; 2) Pola;3)Memilah/menyortir/klasifikasi; 4) Membilang; 5)Makna angka dan pengenalannya; 6)Bentuk; 7)Ukuran;8) Penambahan dan pengurangan;9) Ruang dan waktu.

Adapun indikator Kemampuan Berhitung Permulaan, yaitu :1) Mengenal konsep banyak sedikit, lebih kurang, sama tidak sama;2) Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-5;3) Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5; 4)Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5(anak tidak disuruh menulis); 5) Menyebutkan kembali pengurangan (memisahkan kumpulan benda) dengan benda sampai 5); 6) Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-5.

Menurut Armstrong (1994) dalam Tadkrioatun (2005:75-76) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung permulaan, antara lain:1) Faktor Biologis;2) Sejarah Hidup Pribadi;3) Latar Belakang Kultural dan Historis;4) Faktor lingkungan.

Menurut Sadikan, dkk (2007:17) permainan kartu hitung adalah suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan, terdiri atas kartu-kartu yang digunakan untuk permainan hitung anak. Kartu Pembelajaran dengan unsur permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses belajar , karena media permainan kartu hitung memiliki dampak yang positif terhadap anak, permainan kartu hitung sangat menarik perhatian anak sehingga anak akan termotivasi untuk belajar berhitung tanpa paksaan dari orang lain. Dengan adanya dampak yang positif dari permainan kartu hitung dapat tercipta proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan bagi anak. Permainan ini dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, karena dengan permainan ini akan mempermudah anak untuk berhitung permulaan. Alat yang digunakan berupa kartu angka dan kartu bergambar benda-benda yang mudah dikenali anak Media Permainan Kartu Hitung ,media yang dapat digunakan guru untuk melakukan simulasi pembelajaran yaitu dengan menggunakan kartu hitung (<http://techonly1ss.com>). Kartu-kartu hitung tersebut dapat berupa kartu bergambar dan kartu angka. Kartu-kartu ini dapat dibuat

sendiri oleh guru. Kartu gambar dan kartu angka ini dapat dibuat dari kertas, yang dalam pembuatannya dapat dibuat sedemikian rupa sehingga hasilnya terlihat menarik bagi anak. Kartu-kartu ini pembuatannya dipisah antara kartu gambar dan kartu angka. Ukuran kartu gambar dan kartu angka dapat dibuat dengan ukuran yang cukup besar, sehingga gambar ataupun kata yang ada didalamnya dapat terlihat jelas oleh anak. Karena gambar yang besar dan tampilan gambarnya menarik akan dapat mempengaruhi anak dalam belajar, khususnya dalam belajar berhitung permulaan.

Untuk mempermudah pembelajaran berhitung maka ada beberapa tahap-tahap pelaksanaan (Sadikan, dkk) yang harus dilakukan oleh guru dan siswa yaitu:1) Tahap Persiapan,2) Tahap Pelaksanaan, 3) Tahap Tindak Lanjut. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:1) Anak di bagi menjadi beberapa kelompok,2) Guru menyiapkan alat peraga yang akan digunakan dengan cara memisahkan antara kartu angka dengan kartu gambar,3) Guru menjelaskan permainan kartu hitung yang akan dilaksanakan,4) Anak melaksanakan kegiatan permainan kartu hitung yaitu dengan bergantian memasang kartu angka dengan kartu gambar sesuai dengan kelompok masing-masing,5) Guru menilai permainan yang telah dilaksanakan oleh masing-masing kelompok anak,6) Guru memberi arahan antara yang benar dan yang salah di depan anak,7) Guru mengulang kembali tentang permainan kartu hitung yang telah dilaksanakan dan memberi pertanyaan kepada anak,8) Guru mengulang kembali permainan kartu hitung yang benar di depan anak agar anak selalu ingat apa yang diajarkan oleh guru. Peran guru sangat penting dalam permainan ini, guru harus lebih kreatif dalam memainkan permainan ini, selain itu guru juga perlu memberikan sanjungan dan semangat terhadap anak didiknya. Apabila ada anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan ini, guru harus membantu agar anak didiknya merasa bahwa ia mampu melakukannya dan merasa senang terhadap apa yang telah dilakukan. Permainan Kartu Hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Hal ini dapat dilihat pada saat anak mendapatkan kartu yang dipegang baik itu jenis kartu yang bergambar sejumlah benda ataupun kartu yang bertuliskan angka. Pada permainan ini sesuai dengan indikator membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5) dan menghubungkan0memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis). Di sini anak dapat membedakan konsep bilangan dengan lambangnya(angkanya). Pada saat anak melaksanakan instruksi guru, anak dapat menemukan pasangannya. Anakyang memegang kartu yang bergambarkan sejumlah benda harus mencari pasangan dengan anak yang memegang kartuyang bertuliskan angka0 simbol.

Kerangka Pemikiran

Menurunnya kemampuan berhitung permulaan anak karena pendidik usia dini kurang menerapkan strategi pembelajaran yang menarik bagi anak, sehingga dalam proses pembelajarannya kemampuan berhitung rendah.

Kemampuan berhitung permulaan anak dapat ditingkatkan melalui permainan yang dapat menarik perhatian anak. Permainan dianggap sebagai strategi pembelajaran yang tepat dalam

meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak, karena dengan permainan anak dapat menemukan konsep/ pengetahuan melalui permainan yang dilakukan anak.

Salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak adalah permainan kartu hitung.

Hipotesis

Berdasarkan kajian teori diatas dapat disimpulkan hipotesis sebagai berikut:

“Permainan kartu hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung Permulaan anak kelompok A di TK Pertiwi Karangpakel Klaten 2011/2012”.

Metode Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan termasuk penelitian tindakan (Action Research). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam bahasa inggris sering disebut Classroom Action Research (CAR) yaitu suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsini Aikunto,2007:58). Penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan kartu hitung, sehingga dalam penelitian ini difokuskan pada usaha meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan kartu hitung. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan pemecahan masalah yang dimulai dari: a) perencanaan (planning), b) pelaksanaan (action), c) pengamatan (observing), d) menganalisis data untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (reflecting).

Jenis Data

Jenis data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah: 1) Kemampuan Berhitung Permulaan; 2) Pelaksanaan Permainan Kartu Hitung.

Pengumpulan Data

Penelitian tindakan kelas dilakukan bersifat deskriptif kualitatif. Sumber data primer adalah peneliti yang melakukan tindakan dan anak yang menerima tindakan, sedangkan data sekunder berupa data dokumentasi. Pengambilan data dapat dilakukan dengan tehnik: 1) observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan permainan kartu hitung, 2) wawancara dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu hitung, 3) catatan lapangan, menurut

Moleong (2002:155) yaitu pernyataan tentang semua peristiwa yang dialami yaitu yang didengar dan dilihat serta tidak boleh berisi tafsiran, hanya catatan sebagaimana adanya. Catatan pengamatan menampakkan catatan tentang siapa, apa, dan bagaimana suatu kegiatan manusia. Hal ini menceritakan “ Siapa yang mengatakan ” atau melakukan apa dalam situasi tertentu.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan, yaitu : 1) Lembar Pengamatan Kemampuan Berhitung Permulaan ; 2) Lembar Wawancara ; dan Lembar Catatan Lapangan. Pembuatan instrumen disusun sebelum peneliti terjun ke lapangan. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan, yaitu : 1) Lembar Pengamatan Kemampuan Berhitung Permulaan. Lembar pengamatan kemampuan berhitung permulaan anak berisi tentang catatan hasil pelaksanaan kegiatan mengenai perilaku anak yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Prosedur penyusunan lembar observasi ini adalah sebagai berikut : a) Menentukan indikator yang akan digunakan untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan anak, b) Menjabarkan indikator ke dalam butir-butir amatan yang menunjukkan pencapaian indikator yang dapat dilakukan ketika melaksanakan kegiatan ; 2) Menentukan diskriptor butir amatan dengan pemberian skor dengan ketentuan ; 3) Membuat lembar observasi yang digunakan untuk mencatat hasil pengamatan setiap melakukan tindakan . Adapun lembar observasi ini terdiri dari nama anak, tema, subtema, kelompok, semester, butir amatan, diskriptor, jumlah diskriptor amatan, hari dan tanggal pengamatan.

Lembar catatan lapangan digunakan untuk mencatat semua kejadian yang terjadi di luar perencanaan atau pencatatan permasalahan-permasalahan yang muncul pada waktu dilaksanakan kegiatan. Catatan lapangan ditulis secara rinci, cermat dan mendalam dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti tentang faktor, aktivitas ataupun tempat berlangsungnya kegiatan tersebut. Catatan lapangan mencakup kesan dan penafsiran subjek, misalnya : pelajaran lebih baik, perilaku kurang perhatian (<http://remenmaos.blogspot.com>).

Indikator Pencapaian

Adapun indikator pencapaian keberhasilan penelitian untuk kemampuan berhitung permulaan anak mencapai 80%.

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis diskriptif komparatif untuk membandingkan data kuantitatif dari kondisi prasiklus, siklus I, siklus II, siklus III. Untuk proses pembelajaran analisis yang digunakan dengan cara interaktif yakni dengan

mengkroscekkan hasil observasi pembelajaran dari setiap siklus. Hasil dari setiap siklus dijadikan pedoman untuk melakukan refleksi sehingga kekurangn dalam proses pembelajaran diperbaiki di siklus berikutnya. Agar peneliti dapat mengobservasi anak, dalam penelitian ini akan dilakukan beberapa tahap sebagai berikut: 1) Menstabilasikan data hasil pengamatan kemampuan kognitif ke dalam Rating Scale yaitu memberikan skor terhadap butir amatan yang perlu diberi skor atau memberikan skor angka sesuai dengan diskriptor butir amatan yang sudah ditentukan peneliti, 2) Menjumlah skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan, 3) Menghitung prosentase kemampuan berhitung permulaan anak dengan menerapkan metode permainan kartu hitung, 4) Menghitung hasil rata-rata pencapaian dengan skor maksimum pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti. Penelitian pada setiap siklus akan berhasil jika anak sudah mencapai skor maksimum yang telah ditentukan peneliti pada setiap siklusnya.

Hasil Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yang mendapat tindakan adalah siswa kelompok A TK Pertiwi Karangpakel Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten dengan jumlah siswa 20 siswa terdiri dari 9 siswa putra dan 11 siswa putri.

Dalam upaya mengetahui kemampuan berhitung permulaan anak sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan kegiatan pra siklus. Kemampuan berhitung permulaan anak diperoleh rata-rata prosentase dan kemampuan berhitung permulaan anak sebesar 33.9%. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh selama proses pembelajaran pada siklus 1 rata-rata prosentase kemampuan berhitung permulaan anak 1 kelas sebesar 52.07%. Prosentse kemampuan anak tertinggi sebesar 77.8%, prosentase terendah yang dicapai anak sebesar 38.9%. Hasil observasi pada siklus I anak masih bingung dan cenderung berebut dalam pelaksanaan permainan.

Hasil Penelitian pada siklus II sudah ada peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak dari 10% yaitu dari 52.07% menjadi 62.4%. Hasil observasi pada siklus II anak-anak lebih tertib dan teratur dalam pelaksanaan permainan. Anak dalam kondisi berbaris sehingga permainan terarah.

Dari proses pelaksanaan siklus III diperoleh rata-rata 81.8%. Prosentase kemampuan anak tertinggi sebesar 94.4%, sedangkan prosentase terendah 69.4%. Hasil observasi siklus III anak lebih bersemangat, permainan dikemas dalam bentuk perlombaan.

Prosentase peningkatan sebelum tindakan sampai siklus I mencapai 10% dan peningkatan dari siklus II sampai siklus III mencapai 19.4% , peningkatan dari siklus I sampai siklus II menurun dibandingkan siklus II ke siklus III. Hal ini disebabkan karena pada siklus I media kartu yang digunakan belum menarik dan setting kelas pada saat proses pembelajaran belum tepat, sedangkan siklus II ke siklus III sangat signifikan, karena siklus II ke siklus III media yang digunakan lebih menarik dan setting kelas pada saat proses pembelajaran sudah tepat. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kemampuan berhitung permulaan anak tidak merata, hal ini di sebabkan kemampuan dan karakteristik anak serta tingkat intelegensi anak berbeda-beda.

Pembahasan Hasil Penelitian

Ada beberapa anak yang persentasenya dibawah target yang ditetapkan peneliti. Pada siklus I peneliti menargetkan pencapaian <50%, namun dari pelaksanaan siklus I kemampuan anak masih ada yang persentasennya < 50%. Pada siklus II terdapat 9 anak yang belum dapat mencapai persentase 60% dari yang ditargetkan peneliti. Siklus III ada 8 dibawah 80% anak yang persentasenya dari yang ditargetkan peneliti, hal ini dikarenakan dua anak diantaranya tidak bisa diam, suka mengganggu teman dan membuat masalah, sulit fokus saat peneliti menjelaskan aturan permainan. Kemampuan anak didik sebelum tindakan sampai siklus III menunjukkan peningkatan, hal ini adanya salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung permulaan anak adalah lingkungan. Melalui permainan kartu hitung secara tidak langsung kemampuan berhitung permulaan anak dapat meningkat dengan penciptaan suatu kondisi lingkungan yang menyenangkan, selain itu dengan permainan anak mendapatkan kebebasan untuk melakukan semua kegiatan.

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung permulaan anak sebelum diberikan tindakan sampai dengan siklus III telah menunjukkan peningkatan. Adapun butir amatan yang mudah dicapai anak yaitu mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10, karena kegiatan berhitung atau membilang sering dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari dan merupakan kegiatan pokok setiap hari, sedangkan butir amatan yang sulit dicapai anak yaitu mampu menyebutkan kembali pengurangan dengan benda sampai 5, karena butir amatan tersebut merupakan butir amatan yang mengajarkan suatu konsep pengurangan, dimana anak-anak sangat sulit memahami konsep pengurangan dan selalu mencari pasangan angka dan gambar yang menggambarkan konsep penjumlahan. Kemudian untuk mengatasi permasalahan tersebut pada siklus II dan III peneliti berusaha membuat gambar yang mampu menunjukkan konsep pengurangan dengan bentuk diambil, dimakan dan lain-lain, sehingga butir amatan tersebut dapat dicapai anak walaupun sulit dicapai.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kemampuan berhitung permulaan tidak merata, hal ini disebabkan kemampuan dan karakteristik anak serta tingkat intelegensi anak berbeda-beda.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I, II, III serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan, dengan permainan kartu hitung pada anak TK Peertiwi Karangpakek Klaten dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata persentase kemampuan berhitung permulaan dari sebelum tindakan sampai pada siklus III yakni pada saat sebelum tindakan 33.9%, siklus I mencapai 52.07%, siklus II mencapai 62.4%, dan pada siklus III mencapai 81.8%. Strategi permainan kartu hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak karena anak akan mendapatkan

pengetahuan dan informasi, baik dari guru, teman, ataupun dari sumber-sumber lain. Anak mendapatkan pengetahuan dari guru misalnya saat ditunjukkan dengan media kartu yang berupa konsep sejumlah benda maupun angka atau lambang bilangan. Anak mendapatkan informasi dari teman-teman saat teman yang membawa kartu angka (lambang bilangan) harus mencari pasangan dengan teman yang membawa kartu bergambarkan sejumlah konsep benda.

Implikasi

Kesimpulan di atas memberikan implikasi bahwa melalui permainan kartu hitung yang diterapkan pada anak TK Pertiwi Karangpakel Klaten mempunyai peranan yang berarti dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Kemampuan berhitung permulaan termasuk kemampuan kognitif anak, melalui permainan kartu hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak, kerja sama anak, Dengan kemampuan berhitung anak yang meningkat maka akan memudahkan guru untuk mengajarkan kemampuan yang lain.

Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian yang telah dipaparkan di atas dan didasarkan pada bukti nyata, maka dalam usaha untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak TK Pertiwi Karangpakel, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: 1) Kepala Sekolah memberikan dorongan dan memfasilitasi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan metode dan alat yang lebih bervariasi, 2) Kepada Guru hendaknya menjelaskan langkah-langkah kartu hitung secara bertahap dan berulang-ulang serta disampaikan dengan jelas sehingga tujuan pembelajaran berhitung dengan bermain kartu hitung dapat tercapai, 3) Kepada Orang tua Anak Didik hendaknya selalu melatih kemampuan berhitung anak yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, 4) Kepada Peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian tentang kemampuan berhitung anak, namun materi dan pendekatan yang lebih inovatif untuk mendapatkan temuan yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas, Suharsmi, 2003. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas

Moeslichatoen R, 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta

Djamarah Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Nazir Mohammad. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia

Sujiono. 2003. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka

Moloeng. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya

Seefedt, Carol dan Barbara, A.Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini menyiapkan Anak Usia 3, 4 dan 5 tahun masuk sekolah*. Jakarta: PT Indeks

Sumari, Sri. 2005. *Pelatihan Guru Taman Kanak-kanak se Kabupaten Sukoharjo*. Sukoharjo: tidak diterbitkan

Wijaya, Cece dan Pusyah, A. Tabrani. 1992. *Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar*.
Bandung: Remaja Karya

Yus.Anita. 2005. *Penelitian Perkembangan Belajar Anak TK* Jakarta: Depdiknas

Yusuf, Munawir. 2003. *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar*.
Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri