

## **PENGGUNAAN PERMAINAN KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BERHITUNG PADA ANAK RAUDLATUL ATHFAL**

**Aneka<sup>1\*</sup>, Siti Kurniasih<sup>2</sup>, Uswatun Hasanah<sup>3</sup>, Wulan Tika Regiana<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Institut Agama Islam Negeri Metro, Kota Metro, Indonesia

*\*Corresponding author. Jl. Ki Hajar Dewantara, 34111, Kota Metro, Indonesia.*

*E-mail:* [anekaardi@gmail.com](mailto:anekaardi@gmail.com)<sup>1)\*</sup>

[sitikurniasih@metrouniv.ac.id](mailto:sitikurniasih@metrouniv.ac.id)<sup>2)</sup>

[uswahdeini@gmail.com](mailto:uswahdeini@gmail.com)<sup>3)</sup>

[komunitasanakjuaraku@gmail.com](mailto:komunitasanakjuaraku@gmail.com)<sup>4)</sup>

*Received 28-05-2021; Received in revised form 23-06-2022; Accepted 30-06-2022.*

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui bagaimana permainan kartu angka digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B RA Wasilatul Huda Surabaya Udik dan (2) untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan kartu angka pada anak kelompok B RA Wasilatul Huda Surabaya Udik. Metode penelitian yang digunakan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru melalui kegiatan bermain kartu angka pada Siklus I aktivitas guru mencapai 56,7% dengan kriteria “cukup”, dan peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan kartu 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 kartu angka mencapai 76% kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu angka mampu meningkatkan aktivitas guru dan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka.

**Kata kunci:** *berhitung, permainan kartu, aktivitas guru*

### **ABSTRACT**

The study aimed to (1) investigate how the number card game is used to improve counting skills through among the students of group B at Raudlatul Athfal (RA) Wasilatul Huda Surabaya Udik and (2) see whether this media can increase students' counting skills. The research method was Classroom Action Research. The results showed that there was an increase in teachers' activities through playing number cards. In Cycle I, teachers' activities reached 56.7% with the criteria of "sufficient", and an increase in counting skills through number card games in Cycle I got 59.3% in the "develop as expected" category. Meanwhile, in Cycle II, teachers' activities rose to 83.3% with the criteria of "good" and counting skills through number card games jumped to 76% in the "very good development" category. The results showed that playing the number cards game was able to significantly increase teachers' activities and counting skills.

**Keywords:** *counting, card games, teacher activity*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## **A. PENDAHULUAN**

Pembelajaran anak usia dini memegang peranan yang sangat penting bagi pembentukan kemampuan dan sikap belajar pada tahap yang lebih lanjut (Syukur, 2019). Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan sangat penting dikuasai oleh anak, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya. Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka (Sudaryanti, 2006). Ketika kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan, guru sering kali menggunakan buku tulis maupun menuliskannya di papan tulis. Hal tersebut dapat membuat anak menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna dan pembelajaran mengenal lambang bilangan merupakan hal yang membosankan. Sehingga guru harus menggunakan metode serta media yang menarik dan menyenangkan dalam mengenalkan konsep lambang bilangan tersebut.

Konsep bilangan merupakan pengembangan dari aspek kognitif. Konsep berarti suatu rancangan, berarti banyaknya benda, lambang bilangan. Dalam pengertian lain konsep merupakan pemahaman seseorang tentang suatu objek, kejadian, manusia, kualitas dan hubungan seperti atas atau kapan. Sedangkan bilangan merupakan jumlah yang menunjukkan banyaknya benda atau peristiwa saat dihitung (Rohaeni, 2018).

Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan kepada anak memerlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Sebab pada prinsipnya pembelajaran di RA tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Sayangnya, sebagian besar kegiatan mengenal lambang bilangan masih menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak), buku tulis, papan tulis, dan jarang menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) seperti kartu angka. Padahal, Terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat menjelaskan secara jelas dan mudah sehingga dapat dipahami oleh anak. Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media APE (Alat Permainan Edukatif). Permainan yang dapat diterapkan oleh guru salah satunya adalah media permainan kartu angka. Melalui media permainan kartu angka ini diharapkan guru dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil pengamatan Januari 2019 di RA Wasilatul Huda kegiatan untuk mengenalkan konsep bilangan masih menggunakan buku tulis. Anak diminta untuk menuliskan angka 1, 2, 3, dan seterusnya di dalam kotak-kotak besar yang terdapat pada buku itu. Misalnya, pada kotak baris pertama guru memberikan contoh menuliskan angka 1. Selanjutnya anak diminta untuk menuliskan angka 1 pada kotak baris ke dua dan seterusnya hingga baris terakhir dalam lembar buku tersebut. Dalam kegiatan ini, anak terkadang merasa bosan. Sebab kegiatannya hanya menuliskan angka yang sama hingga

memenuhi buku. Selain itu anak menjadi kurang paham apa makna dari angka-angka tersebut. Padahal angka/lambang bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda.

Melihat permasalahan diatas, perlu adaya solusi yang tepat. Penggunaan media permainan kartu angka dirasa cukup tepat dalam mengurai masalah tersebut. Adanya bentuk visualisasi dan warna yang menarik akan membuat perhatian anak menjadi fokus pada permainan tersebut. Sehingga materi yang akan disampaikan guru akan diserap dengan baik oleh anak.

Dalam hal ini, guru mempunyai peranan sangat besar dalam proses kegiatan belajar mengajar dan diharapkan dapat memilih serta menggunakan metode maupun media pembelajaran yang tepat dalam setiap kegiatannya. Kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan di RA sebaiknya melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan, bervariasi, dan kreatif, seperti melalui kegiatan bermain sambil belajar. Kegiatan tersebut dapat melalui kegiatan bermain kartu angka. Dengan kegiatan bermain kartu angka diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengenal lambang bilangan matematika secara sederhana. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana permainan kartu angka digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B RA Wasilatul Huda Surabaya Udik, dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan kartu angka pada anak kelompok tersebut.

Topik mengenai kemampuan berhitung siswa usia dini atau *preschoolers* dan penggunaan kartu angka telah menarik perhatian banyak praktisi dan peneliti. Hal ini dapat diketahui dari beberapa penelitian terdahulu. Misalnya, hasil studi oleh Alghazo, dkk menunjukkan bahwa kemampuan siswa TK dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknologi komputer dan manipulatif (Alghazo, 2010). Sementara itu, dari sebuah penelitian tindakan kelas (PTK) oleh Hikmah dkk, diketahui setelah siklus yang kedua, terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berhitung anak kelompok B sebuah TK di Jember (Hikmah, 2016). Senada dengan Hikmah dkk, Yurda melakukan PTK di kelas B1 sebuah TK di Kota Padang dan mendapatkan hasil bahwa permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak (Yurda, 2019). Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut, belum ada studi tentang penggunaan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa di Raudlatul Athfal (RA). Oleh karena itu, penelitian ini mencoba mengisi gap ini dengan cara mengetahui bagaimana permainan kartu angka digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B RA Wasilatul Huda Surabaya Udik, dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan kartu angka pada anak kelompok tersebut.

## **B. METODOLOGI**

Penelitian Tindakan Kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek

pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu (Wiraatmaja, 2008). Sementara itu, Wina Sanjaya mendefinisikan PTK sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Sanjaya, 2009).

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model siklus Kemmis & Mc Taggart yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Suharsimi Arikunto mengemukakan secara garis besar terdapat 4 tahapan yang dilalui dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada setiap siklusnya yaitu: perencanaan, (*plan*), Pelaksanaan (*act*), Pengamatan (*observe*), dan Refleksi (*reflect*) (Arikunto, 2014).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di RA. Wasiltul Huda Srabaya Udik Kec. Sukadana, Lampung Timur pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini berlangsung sesuai dengan kalender akademiksekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dikelas. Peserta penelitian adalaah 1 guru dan 30 peserta didik yang terdiri dari 11 laki-laki dan dan 19 perempuan. Teknik pengumpulan data dapat digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini. Untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas maka menggunakan metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumetasi.

Teknik analisis yang digunakan dalam pengumpulan data adalah model interaktif yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Poses analisis data dilakukan secara terus menerus didalam proses pengumpulan data selama penelitian berlangsung. Dengan kategori penilaiannya sebagai berikut:

No.	Jenis Penilaian	Nilai Persentase
1.	BB (Belum Berkembang )	0% - 25%
2.	MB ( Mulia Berkembang )	26% - 50%
3.	BSH ( Berkembang Sesuai Harapan )	51% - 75%
4.	BSB ( Berkembang Sangat Baik )	76% - 100%

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL PENELITIAN**

Pada bagian ini akan di uraikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di RA Wasilatul Huda Surabaya Udik. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua tindakan yang terdiri dari dua siklus, sesuai dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari setiap siklus dua kali pertemuan. Tujuan deskripsi hasil penelitian ini yaitu untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan kartu angka pada anak kelompok B RA Wasilatul Huda Surabaya Udik. Dimana pengukuran tersebut dilakukan dengan lembar

pengamatan anak dan lembar aktivitas guru saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilakukan pada semester 1, sehingga materi dalam penelitian ini terdiri dari siklus I dan II tema binatang. Adapun hasil dari kedua siklus yang telah diperoleh berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

## **1. Siklus 1**

### **a. Perencanaan siklus 1**

Perencanaan pada Siklus I ini adalah menetapkan tema pembelajaran yang akan diajarkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka. Tema ditentukan sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan untuk tingkatan anak usia dini.

### **b. Tindakan/Pelaksanaan siklus 1**

Tindakan ataupun pelaksanaan dalam Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran disesuaikan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dirancang sesuai dengan tema binatang. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan permainan kartu angka yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok RA Wasilatul Huda Surabaya Udik. Adapun untuk lebih jelasnya dapat dinyatakan sebagai berikut:

#### **1) Pertemuan Pertama**

Siklus I pertemuan I dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2018. Penelitian dilakukan di RA Wasilatul Huda Surabaya Udik kelompok B3 melalui kegiatan permainan kartu angka pada anak usia 4-5 tahun. Jumlah anak pada kelompok B3 terdiri dari 30 orang. Waktu yang diperlukan dalam penelitian yaitu kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan akhir 30 menit. Kegiatan inti pada Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan selama 60 menit. Kegiatan inti ini, guru mengarahkan anak untuk mengamati alat permainan yang tersedia di area tentang kegiatan kartu angka. Kemudian guru mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin diketahui tentang alat permainan di area. Sebagaimana diketahui bahwa tema spesifik yang ditentukan dalam pertemuan I Siklus I ini berupa binatang ternak pada ayam dan bebek. Area yang disediakan dalam kegiatan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak disediakan dua area bermain yaitu area balok dan area matematika.

#### **2) Pertemuan kedua**

Siklus I pertemuan kedua dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2019. Penelitian dilaksanakan di RA Wasilatul Huda Surabaya Udik melalui permainan kartu angka pada anak usia 4-5 tahun kelompok B. Jumlah anak pada kelompok B terdiri dari 30 orang. Waktu yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan akhir 30 menit.

Kegiatan inti pertemuan kedua dilaksanakan sama dengan pada pertemuan pertama selama 60 menit. Kegiatan ini juga dilakukan permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Permainan kartu angka dilaksanakan pada tema binatang tetapi sub tema yang berbeda berupa makanan binatang dan tema spesifik makanan sapi dan kambing. Kegiatan yang dilakukan berdasarkan area yang disediakan berupa area

matematika dan area balok. Adapun kegiatan di kedua area tersebut yaitu: Area balok, guru mengajak anak untuk memperhatikan permainan kartu angka selanjutnya dengan cara berbeda, pada permainan kali ini guru meminta anak untuk memilih baju-baju yang bergambar bebek secara berurut dari satu sampai sepuluh, kemudian setelah anak memilih baju-baju tersebut, guru juga meminta anak untuk mencarikan angka yang sesuai dengan jumlah gambar yang telah dipilihnya. Selanjutnya guru meminta anak untuk mencocokkan jumlah gambar dengan angka yang ada dengan cara menempelkan angka tersebut pada gambar.

### c. Observasi Siklus 1

Hasil observasi atau pengamatan yang dilaksanakan pada Siklus I terdiri dari dua tindakan. Tindakan yang dilakukan selama dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, maka akan melakukan observasi oleh observer tentang aktivitas guru dan kegiatan anak selama proses pembelajaran. Kegiatan anak dilakukan penilaian untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung anak pada usia 5-6 tahun pada kelompok B di RA Wasilatul Huda Surabaya Udik.

Selain aktivitas guru, maka pengamatan selanjutnya dilakukan terhadap kegiatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan anak dilakukan untuk melalui kegiatan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di kelas B RA Wasilatul Huda Surabaya Udik. Adapun hasil pengamatan anak dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.1. Kemampuan Berhitung Anak Siklus 1 Pertemuan I dan II

No	Nama Anak	Pertemuan I			Pertemuan II		
		F	%	Kategori	F	%	Kategori
1	AQ	7	35	BB	12	60	BSH
2	AZM	8	40	BB	12	60	BSH
3	BAK	9	45	MB	12	60	BSH
4	BAP	9	45	MB	13	65	BSH
5	CNS	10	50	MB	13	65	BSH
6	HV	10	50	MB	16	80	BSH
7	HH	11	55	MB	14	70	BSH
8	JH	11	55	MB	14	70	BSH
9	JHS	9	45	MB	9	45	MB
10	KI	9	45	MB	9	45	MB
11	KH	9	45	MB	9	45	MB
12	KL	10	50	MB	10	50	MB
13	MAR	10	50	MB	10	50	MB
14	MM	10	50	MB	13	65	BSH
15	MR	11	55	MB	15	75	BSH
16	MAF	11	55	MB	16	80	BSB

17	MK	8	40	MB	13	65	BSH
18	ML	8	40	MB	14	70	BSH
19	NS	11	55	MB	9	45	MB
20	NAA	11	55	MB	9	45	MB
21	PMA	11	55	MB	9	45	MB
22	RV	12	60	BSH	10	50	MB
23	RAS	12	60	BSH	10	50	MB
24	SB	12	60	BSH	10	50	MB
25	SAB	8	40	MB	10	50	MB
26	SA	11	55	MB	10	50	MB
27	SMR	9	45	MB	14	70	BSH
28	SA	10	50	MB	14	70	BSH
29	TH	11	55	MB	12	60	BSH
30	AI	12	60	BSH	15	75	BSH
	Jumlah	300	1500	-	356	1780	-
	Persentase Keseluruhan	-	50	MB		59,3	BSH

*Sumber: Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak, Tahun 2018/2019*

Berdasarkan Tabel di atas, 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).

#### **d. Refleksi siklus 1**

Tahapan keempat merupakan kegiatan refleksi, kegiatan ini bertujuan untuk meninjau kembali apa yang telah dilakukan dan diperoleh dari hasil penelitian, kemudian mengkaji kekurangan dan kelebihan dalam penelitian. Sebagaimana diketahui bahwa penelitian dilakukan pada anak usia 5-6 tahun berupa kelompok B di RA Wasilatul Huda Surabaya Udik. Adapun aspek-aspek yang harus diperbaiki selama proses pembelajaran pada Siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Temuan dan Refleksi Selama Proses Pembelajaran Berlangsung

No	Aktivitas	Hasil Temuan	Revisi
1	Aktivitas Guru	Guru masih belum mampu mengenalkan kelompok-kelompok area pada anak secara maksimal.	Diharapkan guru dapat memahami model yang diterapkan, sehingga ketika anak dibagi dalam

		kelompok area, guru sudah mampu memperkenalkan secara keseluruhan mengenai tujuan dari area tersebut
	Guru belum mampu memberitahu cara bermain dan aturan bermain pada kegiatan kartu angka	Diharapkan guru memahami dan mempelajari terlebih dahulu tentang model area, sehingga dalam proses mengajar dapat menjelaskan aturan dan cara bermain pada area tersebut
	Guru masih belum mampu mengarahkan anak mengurutkan, mengenal dan membilang angka melalui kegiatan kartu angka	Diharapkan guru harus lebih intensif dalam mengelola pembelajaran, sehingga anak sudah mampu mengurutkan, mengenal dan membilang angka melalui kegiatan kartu angka sesuai dengan tema dan area yang disediakan
	Guru masih belum mampu merefeksikan pembelajaran dengan baik.	Diharapkan guru mampu mengulang kembali pembelajaran secara keseluruhan dengan rinci, agar anak mampu mengingat kembali pembelajaran yang dilakukan sebelumnya.
2	Aktivitas Anak Anak masih belum mampu membilang 1-10 dengan menggunakan baju bergambar ayam dan bebek	Diharapkan guru dalam mengajar memperhatikan kembali kemampuan anak dalam membilang, agar anak mampu membilang dengan benar sesuai jumlah gambar yang telah tersedia
	Anak belum mampu mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui permainan kartu angka.	Diharapkan guru harus lebih kreatif dalam memberikan permainan kartu angka melalui kegiatan yang lebih menarik, sehingga kemampuan anak dapat direalisasikan secara benar oleh anak.

## **2. Siklus II**

### **a. Perencanaan Siklus II**

Perencanaan pada Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kesalahan- kesalahan yang terdapat pada Siklus I. Perencanaan pada siklus ini dilakukan dengan merancang kegiatan pembelajaran secara lebih rinci. Kegiatan pembelajaran dilengkapi dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

### **b. Tindakan siklus II**

Tindakan ataupun pelaksanaan pada Siklus II, dilaksanakan sesuai dengan kegiatan yang dilakukan sebelumnya pada Siklus I. Kegiatan yang dilakukan pada Siklus II ini selama dua kali pertemuan. Pelaksanaan pada Siklus II, akan memperbaiki kesalahan yang terjadi pada Siklus I, sehingga tujuan dari pelaksanaan penelitian ini, untuk melihat peningkatan aktivitas guru dan meningkatkan kemampuan berhitung melalui kegiatan kartu angka. Oleh karena itu, untuk memperjelas tujuan dari pelaksanaan pada Siklus II, maka dapat dilihat sebagai berikut:

#### **1) Pertemuan pertama siklus II**

Siklus II dalam penelitian ini terdiri dari dua kali pertemuan. Pada Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2019. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 4-5 tahun kelompok B di RA Wasilatul Huda Surabaya Udik. Jumlah anak pada kelompok B<sub>3</sub> terdiri dari 30 orang. Waktu yang diperlukan dalam penelitian yaitu kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan akhir 30 menit.

Kegiatan inti pada Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan selama 60 menit. Guru meminta anak untuk mengamati alat permainan pada area yang disediakan, guru mendorong anak untuk bertanya tentang alat permainan yang disediakan di area tersebut dan guru bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya guru mengarahkan anak ke dalam kelompok area. Pada area matematika, guru mengacak-ngacak semua baju bergambar sapi dan angka yang ada. Kemudian guru meminta anak untuk menyusun gambar baju bergambar sapi tersebut sesuai dengan jumlah gambar dan angka yang ada dengan cara terbalik, yaitu dari 10-1. Kemudian anak menyusun bentuk baju bergambar sapi dan angkanya secara terbalik, yaitu 10-1, kemudian anak menghitung kartuyang telah disiapkannya dengan cara hitung mundur dari 10-1. Selain itu, guru juga meminta anak untuk menyebutkan angka ketiga guru mrnunjukkan lambang bilangannya.

#### **2) Pertemuan kedua Siklus II**

Siklus II pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2019. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Wasilatul Huda. Jumlah anak pada kelompok B terdiri dari 30 orang. Waktu yang diperlukan dalam penelitian yaitu kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan akhir 30 menit.

Kegiatan inti pada Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan selama 60 menit. Kegiatan inti sama dengan kegiatan yang dilakukan sebelumnya pada Siklus I dan Siklus II pertemuan pertama. Adapun kegiatan intinya berupa guru meminta anak untuk mengamati alat permainan pada area yang disediakan, guru mendorong anak untuk bertanya tentang alat permainan yang disediakan di area tersebut dan guru bercakap-

cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya guru mengarahkan anak ke dalam kelompok. Area balok, guru meminta anak memperhatikan baju bergambar kambing, kemudian anak menghitung jumlah gambar yang ada pada baju tersebut. Setelah anak menghitung gambar yang ada pada baju tersebut, maka guru meminta anak untuk menunjukkan jari tangannya sesuai dengan jumlah gambar yang ada pada baju tersebut dari 1-10 sambil menghitung secara bersama-sama.

### c. Observasi Siklus II

Kegiatan observasi aktivitas guru dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yang terdiri dari dua kali pertemuan. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan kartu angka yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun. Untuk mengetahui kegiatan anak, maka dapat dilakukan observasi anak untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung. Adapun secara lebih jelasnya dapat dinyatakan sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Kemampuan Berhitung Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan II**

No	Nama Anak	Pertemuan I			Pertemuan II		
		F	%	Kategori	F	%	Kategori
1	AQ	13	65	BSH	15	65	BSH
2	AZM	14	70	BSH	10	50	MB
3	BAK	14	70	BSH	10	50	MB
4	BAP	16	80	BSB	10	50	MB
5	CNS	15	75	BSH	14	70	BSH
6	HV	15	75	BSH	15	75	BSH
7	HH	14	70	BSH	15	75	BSH
8	JH	14	70	BSH	16	80	BSB
9	JHS	13	65	BSH	15	75	BSH
10	KI	14	70	BSH	15	75	BSH
11	KH	15	75	BSH	15	75	BSH
12	KL	15	75	BSH	15	75	BSH
13	MAR	15	75	BSH	15	75	BSH
14	MM	16	80	BSB	15	75	BSH
15	MR	16	80	BSB	16	80	BSB
16	MAF	16	80	BSB	16	80	BSB
17	MK	17	85	BSB	13	65	BSH
18	ML	10	50	MB	13	65	BSH
19	NS	10	50	MB	14	70	BSB
20	NAA	10	50	MB	16	80	BSB
21	PMA	11	55	MB	17	85	BSB
22	RV	11	55	MB	17	85	BSB
23	RAS	11	55	MB	17	85	BSB
24	SB	13	65	BSH	18	90	BSB
25	SAB	15	75	BSH	18	90	BSB
26	SA	16	80	BSB	17	85	BSB

27	SMR	14	70	BSH	17	85	BSB
28	SA	14	70	BSH	17	85	BSB
29	TH	14	70	BSH	17	85	BSB
30	AI	14	70	BSH	17	85	BSB
Jumlah		415	2075		455	2265	
Persentase Keseluruhan			69	BSH		76	BSB

Berdasarkan Tabel 4.8 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).

#### **d. Refleksi siklus II**

Tahapan keempat pada Siklus II merupakan sebuah tahapan refleksi. Kegiatan refleksi bertujuan untuk meninjau kembali apa yang telah dilakukan dan apa yang telah diperoleh dari penelitian. Siklus II ini telah terjadi peningkatan kemampuan aktivitas guru pada kriteria baik dan sangat baik dan peningkatan kemampuan berhitung anak juga mencapai kriteria berkembang sangat baik. Tahap keempat Siklus II ini sudah mampu memperbaiki segala kesalahan-kesalahan yang terdapat pada Siklus I.

## **PEMBAHASAN**

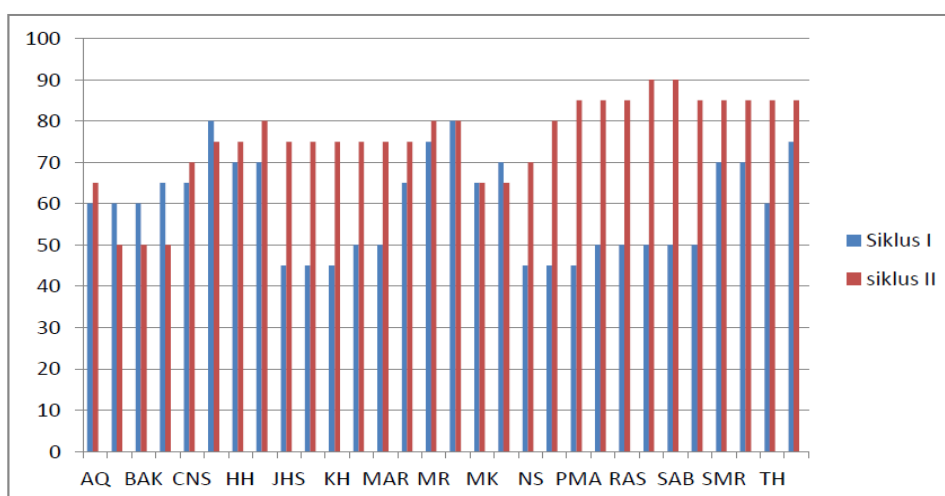
Bilangan merupakan suatu konsep matematika yang terdiri dari nama, urutan, lambang dan jumlah. Untuk menyatakan suatu jumlah dapat dinotariskan dengan lambang bilangan yang disebut angka (Rahman, 2017). Hasil pengamatan sebelumnya menunjukkan bahwa, pembelajaran yang berlangsung selama ini, menyatakan sebagian anak di dalam kelas masih belum mampu berhitung dengan baik, meskipun diajarkan berdasarkan metode-metode pembelajaran. Rendahnya kemampuan belajar anak untuk berhitung, dikarenakan anak tidak termotivasi untuk belajar, sehingga kemampuan yang dimiliki anak tidak tercapai dengan baik. Selain itu, anak belum mampu membandingkan besar kecilnya nilai angka yang ada dan belum mampu menyebutkan secara berurutan angka-angka. Fenomena yang terjadi menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan anak disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan selama ini tidak menerapkan kegiatan pembelajaran yang membuat anak mampu menganalisa suatu pembelajaran yang dilakukannya.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka sebagai guru TK dituntut untuk terus menggali, menambah dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru ini akan berpengaruh terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni dan nilai-nilai agama akan tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat dinyatakan bahwa aktivitas guru dilaksanakan selama dua Siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Kegiatan yang dilakukan pada setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Adapun kegiatan yang dilakukan selama dua Siklus pada aktivitas guru dilakukan penilaian sesuai dengan lembar pengamatan. Kegiatan-kegiatan yang dinilai terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir. Pengamatan dilakukan berdasarkan tema pembelajaran yaitu tema binatang dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disusun pada Siklus I dan II.

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 diagram 4.1.

**Diagram 4.1. Diagram Hasil Observasi dan Persentase Siklus I dan Siklus II**



Berdasarkan Gambar 4.2 dapat dinyatakan bahwa penilaian kemampuan anak dalam berhitung dapat meningkat dengan baik. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan

melalui kegiatan permainan kartu angka. Kegiatan ini tidak menekankan anak secara langsung untuk belajar, akan tetapi melalui kegiatan permainan kartu angka, anak secara tidak langsung dapat meningkatkan perkembangan kognitifnya melalui kemampuan berhitung. Jadi, proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Adapun salah satu kegiatan yang dapat mengarahkan anak dalam proses belajar yang baik melalui kegiatan kartu angka. Hasil penelitian selanjutnya dilakukan oleh Triwulandari menyatakan bahwa kegiatan permainan yang dilakukan dengan menjepit pakaian dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 3-5 pada usia 3-4 tahun. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 3-5 melalui bermain menjepit pakaian sebesar 36,7% berdasarkan evaluasi hasil dari Siklus I dan Siklus II. Dari uraiandi atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain menjepit pakaian dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 3-4 pada anak-anak usia 3-4 tahun di PG Tunas Bhakti Mojokerto (Triwulandari, 2016). Berdasarkan penelitian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa proses belajar anak usia dini, lebih menekankan pada gaya belajar melalui kegiatan bermain, sehingga kegiatan bermain menggunakan kartu angka sangat cocok diterapkan.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung pada anak kelompok B RA Wasilatul Huda Surabaya Udik Sukadana Lampung Timur, dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan kartu angka. Pada Siklus I mencapai 59,3% kategori Berkembang Sesuai Harapan. Sedangkan pada Siklus II mencapai 76% kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga permainan kartu angka ini sangat cocok diterapkan.

Kemudian, ada beberapa saran untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan kartu angka. Pertama, seharusnya kegiatan pembelajaran berhitung dapat menggunakan media yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristi kanak. Kedua, sekolah juga perlu menyediakan media-media permainan yang lebih lengkap guna mendukung terlaksananya kegiatan yang menyenangkan serta menarik minat anak, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berhitung. Ketiga, diharapkan penelitian selanjutnya harus dapat menggunakan media pembelajaran lainnya yang lebih kreatif dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Alghazo, Iman, Othman Alsawaie, dan Hamed Al-Awidi. (2010). *Enhancing Counting Skills of Preschoolers through the Use of Computer Technology and Manipulatives*. The International Journal of Learning: Annual Review Vol 17, no. 9: 159–76. <https://doi.org/10.18848/1447-9494/CGP/v17i09/47227>.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hikmah, Qoyumil, Misno A. Lathif, dan Khutobah Khutobah. (2016). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kartu Angka di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember*. Jurnal Edukasi 3, no. 2 (2016): 39-42.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rahman, Taopik, Sumardi Sumardi, dan Fitri Fuadatun. (2017). *Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard*. JURNAL PAUD AGAPEDIA 1, no. 1: 118–28. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7167>.
- Rohaeni, Enny Siti, dan Andi Gunadi. (2018). *Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Media Fauna Pantai Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2, no. 1: 19–26. <https://doi.org/10.24853/yby.2.1.19-26>.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta, FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Syukur, Abdul, dan Yulianty Thabita Fallo. (2019). *Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini 6, no. 1: 1–11. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v6i1.5365>.
- Triwulandari, Ririn Farianti. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 3-5 Melalui Bermain Menjepit Pakaian di Kelompok Bermain*. Jurnal PAUD Teratai, Vol 5, No 3.
- Wiratmaja, Rochiati. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.