



Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Kubus Angka

Iis Khasanah

Received: 27 2 2017 / Accepted: 29 4 2017 / Published online: 13 6 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstract *This study aims (1) To know the ability to count the beginning of children aged 3-4 years in KB Cheers Nonidah Purwosari Tlogowungu Pati. (2) To find out whether the number cube game can improve the ability of counting children aged 3-4 years. This research was conducted in two stages, namely cycle I and cycle II. In the process, the number cube for improving children's numeracy is carried out with two cycles, the first cycle is classical, cycle II with the division of 4 groups. The results of the data analysis and observation through the number cube shows an increase from the pre cycle of 29% of children who complete the ability to count, up in the first cycle to 61%. That is, an increase of 32%. And in the second cycle increased to 83.7% and an increase of 83.7%. The results achieved in cycle II already meet the determined completion target, which is 80% of the total children get the value with the category of the total value of 85. The increase of this average value proves the success of number cube game to improve the counting ability of children.*

Keywords: numeracy skill, number cube game

Abstrak Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan anak usia 3-4 tahun di KB Ceria Nonidah Purwosari Tlogowungu Pati. (2) Untuk mengetahui apakah dengan permainan kubus angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu siklus I dan siklus II. Dalam prosesnya, kubus angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dilaksanakan dengan dua siklus, siklus pertama dilakukan klasikal, siklus II dengan pembagian 4 kelompok. Adapun hasil dari analisis data dan observasi melalui kubus angka menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus 29% anak yang tuntas dalam kemampuan berhitungnya, naik di siklus pertama menjadi 61%. Artinya, terjadi peningkatan sebesar 32%. Dan pada siklus II meningkat menjadi 83.7% dan terjadi peningkatan sebanyak 83.7%. Hasil yang dicapai pada siklus II tersebut sudah memenuhi target ketuntasan yang telah ditetapkan, yaitu 80% dari keseluruhan anak mendapat nilai dengan kategori tuntas yaitu nilai 85. Peningkatan nilai rata-rata ini membuktikan keberhasilan permainan kubus angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kata Kunci: kemampuan berhitung, permainan kubus angka

Pendahuluan

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar melalui lingkungannya dengan mengeksplor, memegang, meneliti, melihat, dan memasukkan ke dalam mulut benda apa saja yang berada dalam jangkanya. Mereka juga merupakan pribadi yang unik. Meskipun kembar mereka memiliki kepribadian dan keunikan masing-masing. Anak usia dini sering melakukan sesuatu secara berulang-ulang. Mereka tak pernah bosan karena perulangan ini sebagai bentuk latihan untuk menguasai kemampuan tertentu. Kemampuan-kemampuan yang telah dipelajari inilah yang akhirnya nanti dapat membantu anak dalam kehidupan baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial.

Peran dan tanggung jawab pemerintah terhadap pengasuhan, pendidikan dan pengembangan anak usia dini Indonesia telah diwujudkan dalam bentuk berbagai kebijakan dan kesepakatan baik dalam lingkup nasional maupun internasional (Yuliani Nurani, 2004: 2). Salah satu kebijakan tersebut adalah undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yang berbunyi "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Departemen Sosial, 2002: 3).

Anak usia dini memiliki karakter yang khas baik secara fisik maupun mental. Strategi dan metode pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak. Metode yang diterapkan seorang pendidik kepada anak akan berpengaruh terhadap keberhasilan proses pengajaran. Penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak akan dapat memfasilitasi perkembangan anak secara optimal dan membantu menumbuhkan sikap dan perilaku positif pada anak.

Menurut Piaget pengenalan matematika sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda kongkrit dan pembiasaan. Pengenalan matematika secara kongkrit membuat anak dapat memahami matematika seperti mengenal bilangan, menghitung dan operasi bilangan. Anak diberikan kesempatan untuk mengingat tentang tanggal hari ini dan menuliskannya di papan tulis. Pembiasaan guru mengenalkan tanggal dan waktu akan melatihnya mengenal bilangan. Kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat dikembangkan sejak usia dini. Anak-anak mengalami perkembangan yang pesat dalam memahami matematika. Pada usia tiga tahun awal anak sudah dapat menunjukkan banyak benda dengan menggunakan jari-jarinya. Tidak semua anak dapat menghitung dengan benar, mungkin masih banyak anak yang melakukan kesalahan dalam berhitung namun itu semua merupakan sebuah perilaku matematika (*mathematical behaviour*) yang ditunjukkan. Pendidik perlu memberikan stimulasi yang tepat agar anak dapat mengembangkan kemampuan matematikanya secara maksimal (Martini Jamaris, 2003: 23).

Bermain merupakan salah satu stimulus (perangsang) dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang anak. Melalui bermain, anak dapat mengoptimalkan segala kemampuannya. Pada saat bermain anak mencoba gagasan-gagasan mereka, bertanya berbagai persoalan dan memperoleh jawaban atas persoalan mereka. Melalui permainan menyusun balok misalnya, anak akan belajar menghubungkan ukuran suatu objek dengan objek lainnya. Mereka belajar memahami bagaimana balok yang besar mampu menopang balok yang lebih kecil (S Tedjasaputra, Mayke 2001:5).

Pengembangan kognitif, khususnya berhitung permulaan di Kelompok Bermain (KB) Ceria Nonidah Purwosari Tlogowungu guru sering mengalami berbagai hambatan. Berdasarkan

refleksi awal pada pembelajaran berhitung permulaan pada anak di Kelompok Bermain Ceria Nonidah, Purwosari, Tlogowungu yang berjumlah 24 anak ditemukan permasalahan yang menyangkut aktivitas mereka saat pembelajaran. Sebagian besar anak menunjukkan sikap kurang perhatian terhadap pembelajaran berhitung permulaan di kelas karena mereka beranggapan bahwa pembelajaran saat itu kurang menarik dan tidak menyenangkan. Sebagian besar anak menunjukkan sikap pasif terhadap pembelajaran berhitung permulaan di kelas (Pra Siklus:7/12/2016).

Seperti kondisi yang telah dijelaskan di atas, Kelompok Bermain Ceria Nonidah, Purwosari, Tlogowungu tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran berhitung permulaan sesuai indikator yang telah ditetapkan. Sebagian besar siswa 54% memiliki kemampuan berhitung permulaan yang rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung permulaan yang diselenggarakan guru saat ini kurang mendukung keberhasilan belajar anak. Penggunaan metode yang kurang relevan menjadi salah satu penyebab anak tidak mau atau kurang tertarik mengikuti pembelajaran berhitung permulaan. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran menjadi faktor penyebab kurangnya minat anak untuk mengikuti pembelajaran berhitung permulaan.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru Kelompok Bermain sebagai solusi tindakan untuk memecahkan masalah kemampuan berhitung permulaan pada anak maka digunakan permainan kubus angka sebagai media pembelajaran. Dasar pertimbangan pemilihan media kubus angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak sebagai berikut: Pertama permainan kubus angka mudah dimainkan oleh anak. Kedua permainan kubus angka bertujuan untuk mengenalkan angka pada anak sekaligus melatih motorik kasar karena dapat dikombinasikan dengan permainan lari atau gerakan motorik kasar lainnya. Ketiga Permainan kubus angka dapat memberikan rasa senang sekaligus pengetahuan kepada anak sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar. Keempat Permainan kubus angka menggunakan kubus sebagai tempat bermain anak yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai kebutuhan pembelajaran berhitung permulaan. Kubus angka dapat diisi benda atau gambar sejumlah angka yang tertera pada kubus sebagai tempat bermain yang tidak baku, artinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran berhitung permulaan.

Dengan menggunakan permainan kubus angka diharapkan anak dapat berinteraksi dengan teman-temannya dan minat mereka terhadap pembelajaran berhitung permulaan menjadi lebih baik. Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang permainan kubus angka yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Penelitian tindakan kelas ini berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Kubus Angka di KB Ceria Nonidah Purwosari Tlogowungu Pati Tahun Pelajaran 2016/2017"

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengambil lokasi di Kelompok Bermain Ceria Nonidah Purwosari Tlogowungu Pati. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan yaitu bulan November 2016 s.d bulan Februari 2017. Subjek penelitian tindakan kelas ini yaitu siswa dan siswi Kelompok Bermain Ceria Nonidah Purwosari Tlogowungu tahun pelajaran 2016/2017 usia 3-4 tahun sebanyak 24 anak. Sumber data dalam penelitian ini melalui wawancara berupa bentuk kata-kata, ucapan lisan dan perilaku dari subyek yang diteliti, untuk meningkatkan

kemampuan anak melalui menggambar ekspresi yang diperoleh dari Guru, Kepala lembaga, dan siswa.

Data yang dikumpulkan berupa pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dan perencanaannya yang terdiri dari peserta didik anak-anak dan guru di KB Ceria Nonidah Purwosari melalui pengamatan atau observasi terhadap pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan kubus angkaserta wawancara yang ditujukan kepada guru kelas dan kepala KB Ceria Nonidah Purwosari. Pada penelitian ini terdapat empat rangkaian dalam penelitian tindakan kelas antara lain: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklus, minimal dilakukan sebanyak dua kali siklus mulai dari perencanaan sampai dengan refleksi. Tahapan tersebut diulang sampai terjadi peningkatan, dengan catatan bahwa perencanaan pada siklus sebelumnya dan menunjukkan apa saja kelemahan siklus tersebut, kemudian penjelasan tentang bagaimana hasil tersebut akan diperbaiki. Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan kearah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan riset diteruskan pada siklus kedua, dan seterusnya, sampai penelitian merasa puas dan tercapai tujuannya. Pada penelitian ini yang mana terdapat 2 siklus pada proses penelitian. Obyek penelitian pada penelitian tindakan kelas yang diobservasi menurut Spradley dinamakan situasi sosial, yang terdiri atas tiga komponen yaitu *place* (tempat) di KB Ceria Nonidah Purwosari *actor* (pelaku) terdiri dari peserta didik anak-anak dan guru, dan *activities* (aktivitas atau kegiatan) meliputi kegiatan pembelajaran dan perencanaannya (Sugiyono, 2010:204).

Proses pengumpulan data melalui observasi dalam penelitian ini berupa observasi berperan serta (*Participant Observation*), yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan maka observasi dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur, yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variable apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya (Sugiyono, 2010:204).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dilaksanakan berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas melalui permainan kubus angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di KB Ceria Nonidah Pati. Hasil pengamatan awal pada proses pembelajaran sehari-hari di KB Ceria Nonidah dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak di KB Ceria Nonidah masih kurang. Hal tersebut disebabkan Sebagian besar anak menunjukkan sikap kurang perhatian terhadap pembelajaran berhitung permulaan di kelas karena mereka beranggapan bahwa pembelajaran saat itu kurang menarik dan tidak menyenangkan. Sebagian besar anak menunjukkan sikap pasif terhadap pembelajaran berhitung permulaan di kelas (Pra Siklus:7/12/2016). Sebagian besar siswa 54% memiliki kemampuan berhitung permulaan yang rendah.

Selain itu pembelajaran kemampuan berhitung juga kurang diperhatikan dan monoton, media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik dan kurang bervariasi. Inovasi guru dalam pengembangan pembelajaranpun tidak berkembang. Hal ini menyebabkan anak tidak bersemangat dan pasif dalam pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berhitungnya. Hal ini pula disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan proses pembelajaran kurang menarik sehingga anak merasa jenuh dan kurang tertarik mengikuti

pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung di kelas, oleh karena itu dalam pembelajaran diperlukan media dan metode yang tepat untuk menarik minat anak. Melalui kegiatan permainan kubus angka yang menarik dan menyenangkan diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak, sehingga kemampuan berhitung anak meningkat.

Tabel 1.

Data Hasil Pengamatan Kemampuan Berhitung Anak sebelum diberi Tindakan

No	Indikator	Penilaian				Jumlah yang tuntas	Presentase %
		1	2	3	4		
1	Membilang / menyebut urutan bilangan dari 1-5	7	10	7		7	30%
2	Membilang dengan menunjuk (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5)	6	12	6		6	25%
3	Menunjuk bilangan benda untuk bilangan 1-5	6	10	8		8	33%
4	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda	10	7	7		7	30%

Keterangan:

1. Kemampuan berhitung belum tampak (belum tuntas)
2. Kemampuan berhitung mulai tampak (cukup tuntas)
3. Kemampuan berhitung sudah tampak (tuntas)
4. Kemampuan berhitung sudah tampak dan berkembang (tuntas sempurna)

Hasil pembelajaran kemampuan berhitung melalui permainan kubus angka dengan tema rekreasi sub tema tempat rekreasi, alat perlengkapan rekreasi pada siklus I sebagai berikut.

1. Perencanaan

Pada siklus I sebelum peneliti melaksanakan penelitian pada waktu kegiatan bermain, peneliti menyusun perencanaan penelitian tindakan kelas dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai berikut: Berbaris, salam, berdo'a, iqrar; Kegiatan jasmani; *Toilet training*, melakukan percakapan tentang tema yang ditentukan, dan alat-alat yang sesuai dengan tema yang ditentukan; Kegiatan dilanjutkan pada peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus angka dan permainan menjang lainny; Bahan dan alat yang digunakan pada siklus I adalah *white board*, gambar pantai, gambar pegunungan, gambar peralatan rekreasi, permainan kubus angka. Dalam siklus I ini peneliti mengamati, mencatat dan mendokumentasi segala permasalahan yang terjadi selama proses Siklus I. Sehingga peneliti dapat mengetahui kekurangan pada Siklus I untuk ditingkatkan pada Siklus II.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada proses penelitian ini, merupakan proses yang dilakukan peneliti dalam pengamatan dikelas seperti kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir.

3. Pengamatan

Tabel 2.

Hasil Persentase Kemampuan Berhitung Anak untuk Indikator Tuntas Pada Siklus I

No	Indikator	Penilaian				Jumlah yang tuntas	Presentase %
		1	2	3	4		
1	mampu mengenal lingkungan sekitarnya melalui panca indra	3	8	8	5	13	55%
2	terbiasa membuang sampah pada tempatnya	2	7	9	6	15	63%
3	mampu memberi makan binatang peliharaan	2	7	8	7	15	63%
4	terbiasa merawat dan melindungi tanaman	2	7	8	7	15	63%

Untuk melihat apakah permainan kubus angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada siklus 1 dilakukan pengamatan. Berdasarkan data yang didapat pada pengamatan, proses pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa indikator membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-5 55%, membilang dengan menunjuk (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5) 63%, menunjuk bilangan benda untuk bilangan sampai 5 63%, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 63%. Dapat kita ketahui bahwa melalui permainan kubus angka kemampuan berhitung anak meningkat, meskipun masih jauh dari ketuntasan keberhasilan yang telah disepakati.

4. Refleksi

Hasil evaluasi pembelajaran pada siklus 1 dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kubus angka kemampuan berhitung anak belum sepenuhnya mencapai keberhasilan yang telah ditetapkan. Dalam refleksi siklus I ini, peneliti dan kolaborasi yaitu guru sepakat untuk memperbaiki kekurangan pada tiap aspek indikator Pelaksanaan pembelajaran di tindakan siklus I peneliti dan pendidik sepakat untuk meningkatkan sistem pembelajaran di kelas dengan memperhatikan tertentu.

Deskripsi data hasil implementasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus angka pada siklus I, anak-anak memperhatikan cara guru dalam kegiatan tema rekreasi ke pantai. Anak-anak bermain dengan tertib meski ada anak yang perlu ditambah motivasi untuk mencoba kegiatan. Hasil Pengamatan siklus I sudah baik karena anak antusias mengikuti kegiatan berhitung. Peningkatan kemampuan berhitung selanjutnya dilakukan di siklus II dengan kegiatan permainan kubus angka. Diharapkan melalui kegiatan ini kemampuan berhitung anak lebih optimal sehingga tingkat pencapaian perkembangan anak dapat mencapai standar minimal atau lebih baik lagi.

Pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung pada siklus II dilaksanakan lima kali pertemuan. Pelaksanaan siklus II diuraikan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Pada siklus II sebelum peneliti melaksanakan penelitian pada waktu kegiatan bermain, peneliti menyusun perencanaan penelitian tindakan kelas dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai berikut: Berbaris, salam, berdo'a, iqrar; Kegiatan jasmani; *Toilet training*, melakukan percakapan tentang tema yang telah ditentukan, dan menggunakan alat-alat yang sesuai dengan tema yang ditentukan; Kegiatan dilanjutkan pada peningkatan kemampuan

berhitung anak melalui permainan kubus angka; Bahan dan alat yang digunakan pada siklus II adalah alat main di area, White board.

Dalam siklus II ini mengamati, mencatat dan mendokumentasi segala permasalahan yang terjadi selama proses Siklus II. Sehingga peneliti dapat mengetahui kekurangan pada Siklus II dan melakukan tindakan selanjutnya apabila diperlukan. Kegiatan dalam siklus II pada kegiatan inti anak dibagi menjadi 4 kelompok sehingga anak dapat leluasa bermain.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada proses penelitian ini, merupakan proses yang dilakukan peneliti dalam pengamatan dikelas seperti kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir.

3. Pengamatan

Tabel 3.

Hasil Persentase Kemampuan berhitung Anak untuk Indikator Tuntas pada Siklus II

No	Indikator	Penilaian				Jumlah yang tuntas	Presentase %
		1	2	3	4		
1	Membilang / menyebut urutan bilangan dari 1-5		5	10	9	19	80%
2	Membilang dengan menunjuk (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5)		3	11	10	21	90%
3	Menunjuk bilangan benda untuk bilangan 1-5		4	10	10	20	85%
4	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda		5	10	9	19	80%

Untuk melihat apakah permainan kubus angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada siklus II dilakukan pengamatan. Berdasarkan data di atas pada proses pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa indikator membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-5 80%, membilang dengan menunjuk (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5) 90%, menunjuk bilangan benda untuk bilangan sampai 5 85%, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 80%. Dapat kita ketahui bahwa melalui permainan kubus angka kemampuan berhitung anak meningkat, meskipun masih jauh dari ketuntasan keberhasilan yang telah disepakati.

4. Refleksi

Deskripsi data hasil implementasi tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus angka sebagai sumber belajar pada siklus II anak-anak memperhatikan penjelasan guru dan melakukan kegiatan permainan kubus angka dengan antusias dan tertib. Anak-anak mulai percaya diri dalam memilih mainan dan berteman dengan lingkungan. Anak-anak merasa mendapatkan kebebasan untuk mengungkapkan dirinya dan bereksplorasi melalui permainan kubus angka.

Pada penelitian siklus II tingkat pencapaian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus angka sudah baik yaitu 83,7% karena pencapaian peningkatan kemampuan berhitung minimal 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil penelitian berhasil

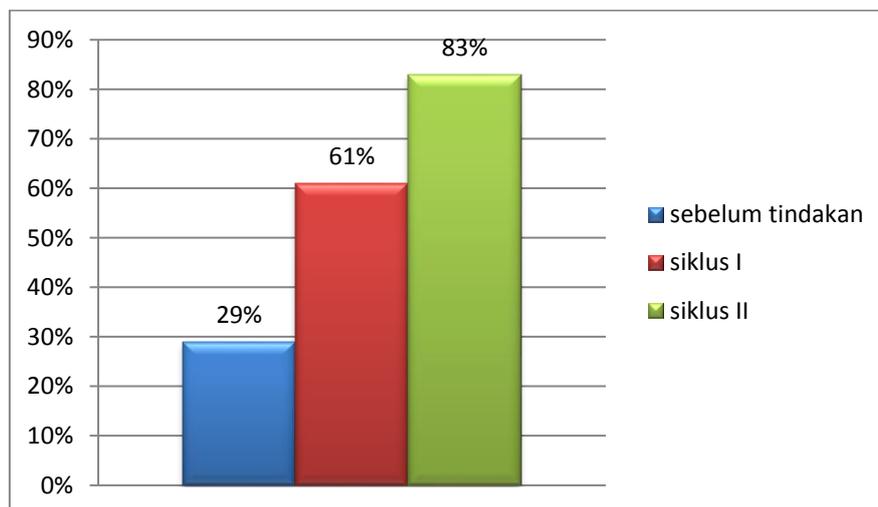
karena peningkatan kemampuan berhitung anak sudah melebihi standar minimal penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa dengan permainan kubus angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di KB Ceria Nonidah Purwosari .

Tabel 4.
Peningkatan Kemampuan berhitung Anak di KB Ceria Nonidah

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Membilang / menyebut urutan bilangan dari 1-5	30%	55%	80%
Membilang dengan menunjuk (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5)	25%	63%	90%
Menunjuk bilangan benda untuk bilangan 1-5	33%	63%	85%
Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda	30%	63%	80%
Presentase rata-rata peningkatan kemampuan berhitung anak	29.5%	61%	83.7%
Keterangan		Belum berhasil	Berhasil

Tabel di atas menjelaskan bahwa kemampuan berhitung anak yang tuntas pada pra siklus sebesar 29.5%, setelah dilakukan penelitian siklus I meningkat menjadi 61% yaitu mengalami peningkatan sebesar 32% dan dilakukan penelitian kembali pada siklus II dengan presentasi ketuntasan anak menjadi 83.7% mengalami peningkatan sebesar 22,7%. Peningkatan hasil penelitian dapat disajikan pada grafik berikut:

Gambar 1.
Grafik Peningkatan Hasil Penelitian



Berdasarkan grafik di atas sebelum diberi tindakan persentase kemampuan berhitung anak menunjukkan angka sebesar 29%, setelah diberi tindakan pada siklus I melalui permainan kubus angka, kemampuan berhitung anak meningkat menjadi 61%, kemudian peneliti memberi tindakan siklus II melalui permainan kubus angka meningkat menjadi 83.7%. Hasil peningkatan kemampuan berhitung anak sebesar 83% penelitian dinyatakan berhasil karena sudah melebihi target penelitian sebesar 80%.

Simpulan

Kegiatan permainan kubus angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di KB Ceria Nonidah dilaksanakan dengan dua siklus, siklus I dilakukan secara klasikal. Dan siklus II dibagi menjadi 4 kelompok satu kelompok 4-5 orang kegiatan lebih variatif dengan memadukan kegiatan di siklus I dan siklus II.

Melalui permainan kubus angka menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus 29.5% anak yang tuntas dalam kemampuan berhitung nya, naik di siklus I menjadi 61%. Dan pada siklus II meningkat menjadi 83.7%. Hasil yang dicapai pada siklus II tersebut sudah memenuhi target ketuntasan yang telah ditetapkan, yaitu 80% dari keseluruhan anak mendapat nilai dengan kategori tuntas yaitu nilai 80. Peningkatan nilai rata-rata ini membuktikan keberhasilan permainan kubus angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Referensi

- Amanda, Dwi, Dinda. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak melalui Permainan Book Scanverger*. Artikel (online) <http://Universitas Pendidikan Indonesia.blogspot.com/2013/0. pdf> diunduh 12 November 2016 Jam 12.30 WIB. 2013.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aisyah, Siti, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Aqib, Zaenal, dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yram Widya.
- Bobuhu, Lusiana. (2008). *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Dinas Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di TK*. Jakarta: Depdiknas
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: IKAPI.
- Armstrong, Thomas. (2004). *Menerapkan Multiple Intelgences di Sekolah*, Bandung: Kaifa.
- Gardner, Howard. (2003). *Multiple Intelgences*, Batam: Interaksara.
- Hurlock, B, Elizabeth. (2012). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga.
- _____. (2012). *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.
- Hermawan Bakti, Ediati Har. (2006). *Math Magic Junior*. Tangerang: PT. Kawan Pustaka.
- Hurlock, B Elizabeth. (1999). *Perkembangan Anak Jilid 1 (terjemahan Med. Meitasari Tjandrasa)*. Jakarta: Erlangga.
- Ismayati, Ani. (2010). *Fun Math with Children*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Jamaris, Martini. (2003). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: UNJ.

- Jasmin, Naura. (2009). *Mendidikan Anak secara Seimbang*. Yogyakarta: Wahana Totalitas Publisier.
- Kurniawati, Yuli. (2011). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Semarang: UNNES.
- Prasetyo Sunar, Dwi. (2007). *Bermain Sambil Belajar*. Yogyakarta: Think.
- Puji Astuti, Henny. (2013). *Perkembangan Anak Usia Dini 1*, Yogyakarta: Deepublish.
- Rajih, Hamdan. (2008). *Cerdas Akal, Cerdas Hati*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Saridiningsih, Santika. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini*. Artikel (online) <http://Universitas Pendidikan Indonesia.blogspot.com/2013/03.pdf> diunduh 28 November 2016 jam 12.06 WIB. 2013.
- Sefeld Carol, Wasik Barbara. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Indonesia: PT. Macana Jaya Cemerlang.
- Stephen, Robbins. (2008). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba.
- Srininingsih. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*, Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : PT. Grasindo.