

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A DI TK PUTRA BHAKTI ASEMROWO SURABAYA

**Siti Kumayah
PG PAUD FIP UNESA**

ABSTRAK

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh TK Putra Bhakti, yakni rendahnya beberapa kemampuan berhitung anak kelompok A1, di antaranya: 1) membilang atau menyebut urutan bilangan 1-10, 2) memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, 3) membedakan dan membuat kumpulan benda yang sama jumlahnya yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit, 4) memperkirakan urutan berikutnya dari suatu pola. Terkait dengan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah yang dibahas pada penelitian ini, yaitu apakah melalui penggunaan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A1 TK Putra Bhakti Surabaya, dengan tujuan Ingin mengetahui keunggulan penggunaan kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A1 TK Putra Bhakti. Penelitian ini menggunakan rancangan prosedur Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 3 (tiga) siklus, dengan hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok A1 melalui pemanfaatan media kartu bergambar, hal ini terlihat pada peningkatan Tingkat Capaian perkembangan (TCP) pada setiap indikator kemampuan bidang pengembangan kemampuan berhitung pada setiap siklusnya meningkat dengan signifikan. Hal ini terbukti dengan rata-rata persentase yang meningkat dari siklus I 60%, pada siklus II menjadi 70% pada siklus ke III meningkat menjadi 90%.

Kata kunci: kemampuan berhitung, kartu bergambar

ABSTRACT

One of the problem faced were less TK Putra Bhakti is the of some children's ability of counting in group A1, included : 1) Mention number 1 to 10, 2) Match the subject in a pair, 3) Differentiate and collect the subject with the same number, different number, more and less number 4) Guess the next turn from a system. Based on those problems, the formulation of problem discussed in this research is whether through applying illustrated card can increase the ability of counting in group A1 TK Putra Bhakti Surabaya. This research used Clasroom Action Research included 3 (three) cycles, with the result that there is an increases the ability of counting in group A1 through applying illustrated card method. It is visible that the increase of level of achievement development in each indicator in the development of the ability of counting in each cycle increase significantly. It is showed with the increasing percentage from cycle I 60%, to be 70% in cycle II and increase 90% in cycle III.

Key words : the ability of counting, illustrated card

Setiap anak dilahirkan cerdas dengan potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan mereka untuk berkembang. Dalam kehidupan keseharian, tidak semua kecerdasan matematika yang dimiliki oleh anak mendapatkan stimulasi dan pengembangan yang optimal dan maksimal baik oleh lingkungan termasuk orang dewasa di sekitarnya (orang tua atau guru). Berkaitan dengan paparan di atas bahwa berdasarkan informasi dan keterangan yang disampaikan oleh peneliti terdapat indikasi. Pembelajaran hanya menggunakan lembar kerja anak (LKA), papan tulis bahwa pencapaian indikator bidang pengembangan kognitif kelompok A1 yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak kurang. Kurangnya pencapaian indikator-indikator tersebut ditunjukkan dari sejumlah 20 anak di TK Putra Bhakti Surabaya

kelompok A1 terdapat 14 anak (70%) yang tidak tuntas dalam pencapaian indikator tersebut. hal ini berarti bahwa anak yang tuntas dalam pencapaian indikator tersebut baru sejumlah 6 anak = 30%. Adapun standar ketuntasan 80% pencapaian indikator bidang pengembangan kognitif kelompok A1 yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak kurang.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A1 di TK Putra Bhakti Asemrowo Surabaya Tahun Pelajaran 2011 – 2012 melalui permainan kartu bergambar.
2. Bagaimanakah aktivitas guru dalam pembelajaran dengan melalui permainan kartu

bergambar pada kelompok A1 di TK Putra Bhakti Surabaya.

3. Bagaimanakah aktivitas anak dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu bergambar pada anak kelompok A1 di TK Putra Bhakti Surabaya.
4. Bagaimanakah meningkatkan pemahaman anak tentang kemampuan berhitung pada anak kelompok A1 di TK Putra Bhakti Surabaya.

Tujuan Penelitian

1. Mendapatkan gambaran atau deskripsi mengenai aktivitas guru dalam pembelajaran dengan melalui permainan kartu bergambar pada kelompok A1 di TK Putra Bhakti Surabaya.
2. Mendapatkan jawaban tentang aktivitas anak dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi melalui permainan kartu bergambar di TK Putra Bhakti Surabaya.
3. Meningkatkan pemahaman anak tentang kemampuan berhitung pada kelompok A1 di TK Putra bhakti Surabaya.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat antara lain: Bagi guru, diharapkan dapat menambah keterampilan dan kreativitas guru dalam mengajar sehingga dapat memperbaiki kompetensi profesional guru sebagai modal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Bagi anak, dapat membuat anak lebih tertarik, senang dan tidak bosan serta antusias dalam menikmati proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan mudah diserap dan dapat menjadi dasar bagi anak untuk menyukai pelajaran berhitung dalam meningkatkan kemampuan matematikanya.

Definisi Oprasional, Keterbatasan, dan alternatif Pemecahan Masalah

1. Definisi Operasional

Kemampuan berhitung : Suatu proses yang berkelanjutan, anak memerlukan perubahan dan perpindahan dari pengalaman konkrit menjadi bentuk visual, simbol, dan aktivitas yang bersifat abstrak.

Bermain kartu bergambar : Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak yang menyenangkan bagi anak.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini, ruang lingkup penelitian adalah anak kelompok A1 TK Putra Bhakti Asemrowo Surabaya tahun pelajaran 2011` -2012. Peningkatan kemampuan berhitung anak terbatas pada indikator-indikator bidang pengembangan kognitif dalam kurikulum TK kelompok A1 yang berkaitan dengan pembelajaran berhitung yang dapat dicakup dengan kartu bergambar yang dijadikan alat penelitian.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Berhitung

Rohmitawati (2008:68) menyatakan, Kecerdasan matematika dan kecerdasan spasial yang dimiliki oleh anak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak. Dengan perpaduan kedua kecerdasan tersebut seorang anak akan memiliki kemampuan dalam memahami bentuk, ruang, perhitungan dan pengukuran. Pengenalan dasar dan stimulasi kemampuan berhitung merupakan salah satu bidang pengembangan dalam kurikulum pembelajaran prasekolah yang tercakup dalam bidang pengembangan kognitif. Bidang pengembangan kognitif tersebut selanjutnya dijabarkan dalam indikator-indikator yang lebih rinci. (Depdiknas, 2005: 55).

Kecerdasan matematika pada dasarnya merupakan suatu karunia yang diberikan oleh Tuhan kepada manusia, yang mana kondisi dan tarafnya berbeda-beda pada masing-masing individu. Kondisi ini sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diterima oleh individu dari lingkungannya.

Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-kanak

Depdiknas (2007: 7-8). Klasifikasi pengembangan kognitif di TK diantaranya pengembangan matematika dan berhitung (aritmatika dan geometri). Kemampuan yang dikembangkan antara lain: memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya; membandingkan benda menurut ukuran besar-kecil, panjang-pendek, tinggi rendah, mengukur benda secara sederhana, menciptakan bentuk dari kepingan geometri, menyebut benda yang berbentuk geometri, mencontoh bentuk-bentuk geometri, meniru pola dan sebagainya

Fungsi matematika di TK sebenarnya bukan sekedar untuk berhitung, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, utamanya aspek kognitif. Di samping itu matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan anak khususnya kecerdasan *Logico-Mathematics*. (Depdiknas, 2005:55).

Pada mulanya anak tidak tahu bilangan, angka dan operasi bilangan matematis. Secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Anak belajar menghubungkan objek nyata dengan simbol-simbol matematik. Sebagai contoh, sebuah jeruk diberi simbol dengan angka "1" dan dua buah jeruk diberi simbol dengan angka "2". Demikian pula simbol "+" yang berarti dijumlah dan "-" yang berarti dikurangi (Amstrong, 2004: 95).

Pembelajaran matematika dan berhitung di TK bukanlah mata pelajaran yang tersendiri seperti yang diajarkan di sekolah dasar maupun sekolah menengah. Melainkan suatu indikator yang terintegrasi dalam bidang pengembangan kemampuan kognitif yang meliputi konsep dasar yang mengenalkan secara sederhana tentang menghitung, membilang,

penjumlahan, mengelompokkan, memisahkan atau mengurangi, mengenalkan bentuk dasar geometri yang kesemuanya disampaikan dengan menggunakan obyek atau media peraga.

STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Strategi Intruksional

Bagi seorang pengelola program pendidikan dan latihan, kemampuan diatas akan sangat bermanfaat dalam menetapkan materi pelajaran, media, dan fasilitas yang dibutuhkan program Dick dan Carey (1985:153-166) mengatakan bahwa suatu strategi instruksional menjelaskan komponen-komponen umum dari suatu set bahan instruksional dan prosedur-prosedur yang akan digunakan bersama bahan-bahan tersebut untuk menghasilkan hasil belajar tertentu pada siswa. Seperti halnya penggunaan metode instruksional, mungkin beberapa media digunakan pada suatu langkah atau satu media digunakan pada beberapa langkah.

2. Komponen Utama Pertama: Urutan Kegiatan Intruksional

a. Subkomponen Pendahuluan

Kegiatan awal tersebut dimaksudkan mempersiapkan siswa agar secara mental siap mempelajari pengetahuan, keterampilan dalam sikap baru. Pengajar itu harus bersedia menggunakan waktunya sejenak untuk ikut bersama mereka membicarakan dievaluasi, kemudian secara pelan-pelan membawa pembicaraan tersebut kepada topik pelajaran hari itu.

b. Subkomponen Penyajian

Setelah selesai kegiatan pendahuluan, pengajar mulai memasuki kegiatan penyajian. Penyajian adalah subkomponen yang sering ditafsirkan secara awam sebagai pengajaran karena memang merupakan inti kegiatan pengajaran

c. Subkomponen Penutup

Penutup adalah subkomponen terakhir dalam urutan kegiatan intruksional. Ia terdiri dua langkah, yaitu: langkah pertama tes formatif dan umpan balik, sedang langkah kedua tindak lanjut.

3. Komponen Utama Kedua: Metode Intruksional

- a. Metode Ceramah (*lecture*)
- b. Metode Demonstrasi

Peran Guru dalam Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-kanak

Seorang guru adalah manajer bagi kelas dan siswanya. Guru adalah perencana pembelajaran, pengorganisir kelas, pelaksana pembelajaran dan pengontrol serta pengevaluasi terhadap pembelajaran.

Menurut Padmonodewo (2000: 20), guru TK perlu menguasai konsep-konsep matematika sederhana yang sesuai untuk anak TK. Berbagai notasi matematis sederhana dan cara pengenalannya perlu dipahami agar

dapat melatih anak berhitung dan menggunakan fungsi-fungsi matematis lainnya. selain menguasai konsep-konsepnya, guru TK juga harus menguasai metode pembelajaran matematika sederhana tersebut agar hasil yang diperoleh bisa maksimal.

Bermain dan Alat Permainan

1. Bermain

"Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu"(Santoso, 2002:).

Bermain dengan mainan adalah aktivitas yang disukai anak-anak. dengan bermain biasanya anak terbebas dari perasaan jenuh dan lelah. oleh karena itu, untuk menciptakan energi atau semangat baru kepada anak yang mungkin telah menurun akibat kesibukan belajarnya atau karena mengerjakan sesuatu yang lain, maka memberikan kesempatan kepadanya untuk bermain adalah jalan terbaik yang dapat kita lakukan dengan bermain anak mengeksplorasi pengetahuan dan pengalamannya. Anak bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain (Zubair, 2008: 5)

2. Alat Permainan

"Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya" (Sudono, 1995: 7). Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam. Ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain menyusun sesuai bentuk utuhnya, dan lain-lain (Mulyani, 2006: 20).

Permainan Kartu Bergambar Untuk Pembelajaran Berhitung Anak TK

Depdiknas (2005: 69-70) menerangkan, kartu domino berisi gambar lingkaran yang mempresentasikan bilangan dari kosong sampai 12. kartu tersebut baik untuk melatih anak menghitung dan mengenal pola, mengelompokkan jumlah gambar yang sesuai jumlahnya dan menentukan strategi dan pemecahan masalah yang merupakan bagian dalam bidang pengembangan kognitif, khususnya pengembangan kemampuan matematika. Adapun prosedur permainannya adalah: 1) menyediakan beberapa set kartu domino di kelas, setiap set kartu untuk 5-6 anak; 2) mengajarkan bagaimana cara bermain kartu domino secara sederhana dimana anak yang kartunya paling cepat habis ditentukan sebagai pemenang; Guru memberi contoh cara permainan. Setelah anak mampu, guru memberi kesempatan kepada anak untuk bermain dalam kelompok 5-6 orang; Pada

tahap ini guru mengobservasi kemampuan anak dalam bermain kartu.

Feldman (2002: 109-110) menjelaskan bahwa perangkat permainan domino dapat dibuat dengan menempelkan gambar ataupun membuat gambar pada kertas atau karton bekas. perangkat kartu domino ini dapat dibuat seperti model aslinya yaitu dengan gambar-gambar lingkaran atau dimodifikasi dengan mengganti gambar-gambarnya dengan yang lebih menarik perhatian anak. Permainan kartu domino ini dapat diajarkan dengan menggunakan metode yang bervariasi untuk mendapatkan hasil pembelajaran matematika sesuai dengan rencana dan tujuan yang ingin dicapai dari anak (seperti: kemampuan menghitung, membilang benda, memasang pola, mengelompokkan benda sesuai gambar, mengurutkan pola, menjumlahkan dan mengurangi atau mungkin menunjukkan perbedaan jumlah benda dan lain sebagainya).

Pengaruh Model Permainan Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Berhitung Anak

Depdiknas (2005: 69) menerangkan, kartu domino berisi gambar lingkaran yang mempresentasikan bilangan dari kosong sampai 12. kartu tersebut baik untuk melatih anak menghitung dan mengenal pola, mengelompokkan jumlah gambar yang sesuai jumlahnya dan menentukan strategi dan pemecahan masalah yang merupakan bagian dalam bidang pengembangan kognitif, khususnya pengembangan kemampuan matematika dan berhitung di TK.

Permainan kartu domino dapat diajarkan dengan menggunakan metode yang bervariasi untuk mendapatkan hasil pembelajaran matematika sesuai dengan rencana dan tujuan yang ingin dicapai dari anak (seperti: kemampuan menghitung, membilang benda, memasang pola, mengelompokkan benda sesuai gambar, mengurutkan pola, menjumlahkan dan mengurangi atau mungkin menunjukkan perbedaan jumlah benda dan lain sebagainya).

Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Kartu Bergambar

1. Kelebihan Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Kartu Bergambar (domino)

- Dalam satu permainan dapat melibatkan anak dalam jumlah banyak maupun sedikit.
- Metode permainan yang digunakan bukanlah hal yang baru tetapi hal-hal yang berkaitan untuk pembelajaran dapat dimodifikasi.
- Melatih kemampuan berhitung, mengatur strategi, kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan matematika yang berkaitan dengan operasi bilangan, pengenalan bentuk, mengenal pola dan sebagainya.
- Menanamkan nilai kebersamaan dan sosialisasi.

2. Kelemahan Berhitung Melalui Permainan

Kartu Bergambar (domino)

- Permainan ini jika tidak disampaikan dengan kreatif dan modifikasi akan terkesan seperti pembelajaran domino biasa yang dalam masyarakat dapat dikaitkan dengan unsur negatif (judi).
- Tidak semua indikator pembelajaran berhitung dapat disampaikan dengan model permainan ini seperti pembelajaran mengukur berat, mengukur panjang, waktu, pengenalan volume.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan kartu bergambar di TK Putra Bhakti Tahun Pelajaran 2011-2012.

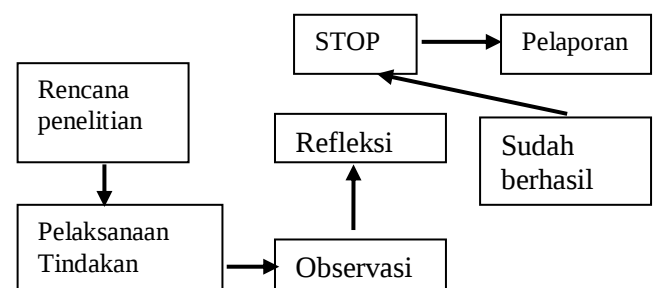
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah yang terjadi di kelas, yang menyangkut tentang kemampuan berhitung anak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Susilo (2008: 1), bahwa PTK merupakan salah satu strategi penyelesaian masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan menyelesaikan masalah. Dalam prosesnya, pihak-pihak yang terlibat saling mendukung satu sama lain dengan melengkapi fakta-fakta dan mengembangkan kemampuan analisis.

Dalam paparannya, Chotimah (2009:20) menerangkan bahwa dalam praktek penelitian tindakan kelas menggabungkan tindakan bermakna dengan prosedur penelitian. Hal itu merupakan suatu upaya menyelesaikan masalah sekaligus mencari dukungan ilmiahnya. Secara sadar pihak yang terlibat (calon guru, guru, dosen, widyaiswara, instruktur, kepala sekolah dan warga masyarakat) mencoba merumuskan suatu tindakan atau intervensi yang diperhitungkan dapat menyelesaikan masalah atau memperbaiki situasi dan diperkirakan secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk memahami tingkat keberhasilannya.

Rancangan Penelitian

siklus awal



Subjek dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Tk Putra Bhakti Asemrowo Surabaya dan subyek penelitian adalah anak kelompok A1 dengan jumlah 20 anak 9 anak perempuan dan 11 anak laki-laki.

Prosedur Pengumpulan Data

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan untuk memperoleh data kemampuan berhitung anak sebelum pelaksanaan tindakan. disamping itu pedoman observasi juga digunakan untuk pengamatan proses dan hasil. Kriteria dalam observasi: 5: (sangat baik) anak mampu mencapai indikator sesuai / melebihi target, nilainya (4). 4 : (baik) anak mampu mencapai indikator dengan sedikit bantuan/bimbingan, nilainya (3). 3: (kurang baik) anak mampu mencapai indikator dengan bantuan /bimbingan penuh, nilainya (2). 2:(tidak baik) anak tidak mencapai indikator (tidak melakukan kegiatan), nilainya (1). 1: (sangat tidak baik) anak sama sekali tidak mencapai indikator, nilainya (0). Adapun kriteria penilaian observasi adalah minimal B (nilainya). Karena dengan jika anak mencapai kriteria tersebut berarti telah mencapai persentase kemampuan berhitung sebesar 80%

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah gambar aktivitas pembelajaran saat pelaksanaan tindakan

Analisis Data

Analisis data pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar (Depdiknas, 2004: 17-20):

$$E = n / N \times 100\%$$

Keterangan :

E : persentase ketuntasan belajar secara klasikal

N : jumlah seluruh anak

n : jumlah anak yang tuntas belajar

Analisis data proses tindakan tindakan kelas yang merupakan kegiatan belajar mengajar antara guru dengan anak dihitung menggunakan rumus:

(Susilo, 2009:154)

$$\text{Nilai} = \frac{(\text{skor anak} + \text{skor guru}) / 2}{\text{Total skormaksimal}} \times 100\%$$

Tahap-Tahap Penelitian

1. Studi Pendahuluan

Sebagai upaya efektivitas penetapan rencana penelitian, peneliti mengadakan studi pendahuluan dengan guru kelompok A1 tentang kemampuan berhitung anak dan metode pembelajaran yang telah dilakukan serta observasi terhadap kemampuan berhitung anak kelompok A1 TK Putra Bhakti Asemrowo Surabaya tahun ajaran 2011-2012.

Hasil studi pendahuluan dengan guru kelompok A1 tersebut menyatakan bahwa terdapat indikasi pencapaian indikator bidang pengembangan kognitif kelompok A yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak kurang. Kurangnya pencapaian indikator-indikator tersebut ditunjukkan dari sejumlah 20 anak di kelompok A1, terdapat 14 anak (70%) yang tidak tuntas dalam pencapaian indikator tersebut. Hal ini

berarti bahwa anak yang tuntas dalam pencapaian indikator tersebut baru sejumlah 6 anak = (30%). Adapun standar ketuntasan secara klasikal jika dari 20 anak tersebut 80%.

2. Langkah-langkah Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas.

Siklus I

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- Berkoordinasi dengan teman sejawat A1. Pada minggu I, peneliti mengkoordinasikan dengan teman sejawad sebelum pelaksanaan penelitian. Selanjutnya mensimulasikan model permainan kartu bergambar agar teman sejawad benar-benar memahami model atau metode pembelajaran melalui permainan yang akan diberikan dan diajarkan kepada anak.
- Mempersiapkan perangkat pembelajaran yang berupa rencana pembelajaran.
- Menyiapkan media penelitian berupa kartu bergambar yang merupakan modifikasi dari kartu domino.
- Waktu pelaksanaan tindakan pada saat jadwal pengayaan anak yang dijadwalkan antara bulan Agustus - September 2012 jadwal ini ditetapkan oleh pihak sekolah. Waktu yang akan digunakan dalam tindakan pada tiap-tiap pertemuan adalah 1x 30 menit x 6 x pertemuan.
- Membuat lembar observasi yang digunakan oleh peneliti untuk mengamati perkembangan kemampuan matematika anak dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Tindakan

Guru melaksanakan tindakan dengan menerapkan metode tanya jawab pembelajaran anak, dengan mengajarkan bagaimana cara bermain kartu domino secara sederhana dan yang paling cepat habis sebagai pemenang. Guru memberi contoh cara bermainnya dan ikut terlibat dalam permainan, setelah anak dianggap bisa memainkan permainan, guru memberi kesempatan kepada anak untuk bermain dalam kelompok, selanjutnya guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Sementara teman sejawat berperan sebagai observer yang mengamati hal-hal yang berkaitan dengan proses tindakan dan pembelajaran.

3. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh guru kelompok A1. observasi dimaksudkan untuk mengetahui perubahan tingkah laku yang terjadi berkaitan

dengan pengembangan kemampuan matematika anak, disamping itu juga mengamati apakah pelaksanaan tindakan oleh guru sudah sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan oleh peneliti dan apakah benar-benar melakukan upaya untuk memperbaiki pembelajaran sehingga dapat mendorong pengembangan kemampuan berhitung anak.

4. Refleksi

Tahapan refleksi dibutuhkan untuk mengkaji segala sesuatu hal yang telah terjadi selama pelaksanaan tindakan dan observasi berlangsung. Dengan mengkaji kembali, maka peneliti mengetahui kegiatan yang telah dihasilkan atau yang belum dicapai pada saat pelaksanaan tindakan dan observasi. Hasil refleksi ini digunakan untuk merencanakan dan menentukan langkah selanjutnya. Jika hasil yang diperoleh sudah sesuai dengan standar (perkembangan kemampuan berhitung anak mencapai 80%) maka siklus dapat dihentikan. Tetapi jika hasil penelitian belum mencapai standar yang ditentukan maka dilanjutkan dan dilakukan perbaikan pada tindakan di siklus berikutnya.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Adapun instrumen yang digunakan :

- Lembar observasi aktivitas guru
- Lembar observasi aktivitas anak
- Lembar hasil kemampuan berhitung anak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Dari hasil studi pendahuluan diperoleh data bahwa kemampuan berhitung anak masih belum memenuhi standar ketuntasan belajar seara klasikal sebesar 80%. Data studi pendahuluan menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal terhadap indikator kemampuan berhitung masih mencapai 30% dimana jumlah anak kelompok A1 seluruhnya adalah 20 anak dengan jumlah yang tuntas belajar sebanyak 6 anak, yang tidak tuntas belajar adalah 14 anak.

Tahap selanjutnya peneliti bersama guru kelompok A1 melakukan perencanaan penelitian dengan menentukan indikator kemampuan berhitung yang akan dicapai pada tiap-tiap siklus kegiatan belajar mengajar. Penelitian terdiri dari 3 x siklus dengan alokasi waktu 60 menit tiap siklus. Hasil dari perencanaan ini disusun dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH).

Tindakan dan proses pembelajaran dilakukan oleh 2 orang guru kelompok A1, sedangkan teman sejawat hanya bertindak sebagai observer. Anak dibagi menjadi dua kelompok yang mana masing-masing kelompok tersebut dibimbing oleh 1 guru.

Untuk melakukan pembahasan terhadap hasil tindakan yang telah dilaksanakan, berikut ini akan dikupas dan dibahas khususnya yang berkaitan dengan

temuan utama sesuai dengan permasalahan penelitian yang sedang diteliti. Yaitu Peningkatan kemampuan berhitung melalui bermain kartu bergambar anak kelompok A1 TK Putra Bhakti yang diimplementasikan melalui permainan “Domino” dengan perlakuan atau tindakan selama tiga siklus.

Ternyata melalui penerapan media kartu bergambar yang diimplementasikan melalui permainan “Domino” sebagai wujud aktivitas pembelajaran yang menekankan pada aktivitas anak mampu memberikan dampak positif pada tingkat capaian perkembangan bidang pengembangan berhitung, khususnya kemampuan bidang pengembangan kemampuan berhitung pada anak kelompok A1 TK Putra Bhakti Surabaya.

Pernyataan di atas terbukti dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, yakni, hasil belajar kemampuan berhitung anak kelompok A1 TK Putra Bhakti tahun pengajaran 2011-2012 dari siklus I sampai III yang didiskripsikan melalui analisis Tabel 5.1 berikut ini:

Tabel 5.1 Data Hasil Pengamatan Pada Siklus 1, Siklus II, Siklus III

No	Siklus	Aspek yang diamati				
		(K 8)	(K 5)	(K 11)	(K 23)	Rata2
1	I	82%	74%	69%	61%	71.5%
2	II	88%	81%	76%	73%	79%
3	III	95%		81%	84%	87%
	Peningkatan siklus 1 ke 2	6%	7%	7%	12%	8%
	Peningkatan siklus 2 ke 3	7%	7%	5%	11%	7.5%

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari siklus pertama sampai siklus ketiga. Hal ini terlihat dari rata-rata peningkatan capaian perkembangan kemampuan berhitung sebesar 14%. Selanjutnya untuk perbandingan tingkat ketercapaian kemampuan berhitung anak kelompok A1 dengan kriteria ideal yang ditetapkan terlihat pada tabel di bawah ini.

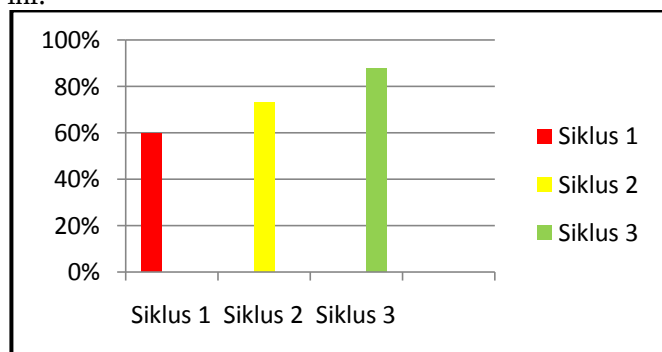
Tabel 5.2 Perbandingan Kriteria Yang Ditetapkan Dengan Hasil Pada Siklus III

Siklus	Banyak anak Aspek yang diamati				
	(K 8)	(K 5)	(K 11)	(K 23)	Rata2
Kriteria ketercapaian	80%	80%	80%	80%	80%
III	95%	88%	81%	84%	87%
Keterangan	Terlampau	Terlampau	Terlampau	Terlampau	Terlampau

Merujuk pada penyajian Tabel 5.2 yang berisi perbandingan perolehan rata-rata persentase pada setiap indikator capaian perkembangan kemampuan berhitung anak dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, menunjukkan bahwa kondisi tingkat capaian perkembangan kemampuan berhitung anak,

yang terdiri dari beberapa indikator capaian perkembangan diantaranya: 1) Membilang dan menunjuk benda, 2) Memasangkan benda sesuai pasangannya, 3) Membedakan benda yang sama jumlahnya atau tidak sama, 4) Memperkirakan urutan berikutnya dari suatu pola, telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa penerapan media kartu bergambar yang diimplementasikan melalui permainan “Domino” dalam upaya meningkatkan kemampuan bidang pengembangan kemampuan berhitung pada anak kelompok A1 TK Putra Bhakti Asemrowo Surabaya dapat dikatakan berhasil.

Pernyataan tersebut telah terangkum secara jelas pada gambar graafik 4.1 yang disajikan di bawah ini:



Gambar 4.1. Peningkatan kemampuan berhitung anak Kelompok A1 melalui bermain kartu bergambar

Keberhasilan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, mendukung pendapat dari Glen Doman (dalam Martuti, 2008:109), penggunaan kartu bergambar merupakan salah satu media yang tepat yang dapat digunakan untuk menstimulasi koordinasi mata dan telinga anak, sehingga mampu meningkatkan daya serap anak terhadap materi ajar. Akan tetapi penggunaan kartu bergambar ini harus disesuaikan kondisi anak, diantaranya: tidak boleh memaksakan anak untuk belajar, guru selalu menciptakan suasana yang menyenangkan, durasi waktu pembelajaran tidak boleh lebih dari 10-15 menit, segera berhenti kalau anak sudah merasa bosan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk aktivitas guru pada proses pembelajaran bidang pengembangan kemampuan berhitung anak dengan memanfaatkan media kartu bergambar pada siklus I, II, dan siklus ke III meningkat dengan optimal, hal ini dapat dilihat dari pencapaian peningkatan aktivitas guru pada proses pembelajaran siklus I sebesar 60%, siklus ke II 70%, dan meningkat pada siklus ke III menjadi 90%.

2. Begitu pula untuk aktivitas anak pada proses pembelajaran bidang pengembangan kemampuan berhitung dengan memanfaatkan media kartu bergambar pada siklus I, II, dan siklus ke III meningkat dengan optimal. hal ini dapat dilihat dari pencapaian peningkatan aktivitas anak pada proses pembelajaran siklus I 60%, siklus II 70%, dan siklus ke III meningkat 90%.
3. Penerapan media kartu bergambar mampu meningkatkan kemampuan bidang pengembangan kemampuan berhitung anak kelompok A1 TK Putra Bhakti Tahun ajaran 2011- 2012 semester ganjil. Hal ini terlihat pada peningkatan tingkat pencapaian perkembangan (TCP) pada setiap indikator kemampuan bidang pengembangan kemampuan berhitung pada setiap siklusnya meningkat dari siklus I 60%, siklus II 70%, dan siklus III meningkat 90%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu bergambar yang memodifikasi permainan kartu domino, maka diajukan beberapa saran yang perlu dipertimbangkan sebagai berikut:

1. Bagi guru atau tenaga pengajar yang hendak menerapkan permainan kartu bergambar seyogyanya melakukannya dengan teknik permainan yang menarik perhatian anak, menguasai materi dan metode yang akan diterapkan, penuh antusias, terlibat langsung, serta berperan sebagai motivator dan fasilitator dalam kegiatan.
2. Bagi anak yang belum mencapai standar ketuntasan belajar hendaknya mendapatkan perhatian dan bimbingan secara personal dari guru atau pengajar mengingat kemampuan dan karakteristik anak sifatnya berbeda-beda.

DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, Thomas. 2004. *Membangkitkan Kejeniusan di Dalam Kelas*. Batam: Interaksara.
- Astiti, Dewi. 2008. *Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Almatara Publishing.
- Chotimah, Husnul. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Banyumedia Publishing.
- Dahyani. 2004. *Mengelola Presekolah*. Jakarta: Erlangga For Kids.
- Depdikbud. 1992. *Pedoman Prasarana dan Sarana Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. 2005. *Aktivitas Mengajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Djaali, Muhammad. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Tiga Aksara.
- Feldman, Jean. 2002. *A Survival Guide For Preschool Teacher*. Jakarta: Erlangga.
- Hariwijaya, 2008. *Aneka Mainan Edukatif*. Surabaya: Tiara Aksa.
- Mulyani. 2006. *Bermain Edukatif*. Jakarta: PT. Gramedia Widayarsana Indonesia.
- Suparman Atwi, 1997 *Desain intruksional*, Jln Cabe Raya Pondok Cabe Ciputat Jakarta.
- Hanafi, dkk. 2005. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. FKIP Universitas Muhammadiyah Jember.
- Hariwijaya, 2008. *Aneka Mainan Edukatif*. Surabaya: Tiara Aksa.
- Mushaffa, Aziz. 2009. *Aku Anak Hebat Bukan Anak Nakal*. Yogyakarta: Diva Press.
- Padmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: rhineka Cipta.
- Rohmitawati. 2008 *Jurnal Pendidikan*, (onlilne), jilid 5, No.1, (<http://p4tkmatematika.org/downloads>, diakses 13 April 2009)
- Santoso, Eko. 2002. *Mengasuh Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Sudono. 1995. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Wahyumedia.
- Sujiono. 2005. *Permainan Kecerdasan Untuk Anak..* Jakarta: Wahyumedia.
- Supriadi, Dedi. 1998. *Mengangkat Citra dan Martabat Guru*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susilo, Herawati. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Depdiknas.
- Widayanti, Ida S. 2005. *Smart Choice Suara Hati Seorang Ibu Berbagi Pengetahuan dan Pengalaman*. Jakarta: Mizan.
- Zubair, Agus. 2008. *Mengenal Dunia Bermain Anak*. Yogyakarta: Banyumedia