

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN GOLF BUAH DI PASAMAN BARAT

HARTINAH*

Abstract

Ability calculate still lower like sort number device caused by less precise method, target of research to increase ability calculate child through game of fruit golf. Research type In form of PTK, subjek research of child of Taman Kanak-kanak Negeri Pembina, group of B2 with amount of child 20 one who consist of men 8 and woman 12 people. Research data obtained from documentation and observation processed with percentage technique. This research is conducted with two cycle. Result of research every cycle have shown the existence of the make-up of ability calculate child through game of fruit golf. Pursuant to result of action which have can be taken by conclusion that the happening of make-up of ability calculate child through game of fruit golf.

Kemampuan Berhitung masih rendah seperti mengurutkan lambang bilangan disebabkan karena metoda kurang tepat, tujuan penelitian untuk meningkat/kan kemampuan berhitung anak melalui permainan golf buah. Penelitian Dalam bentuk penelitian tindakan kelas, subjek riset anak dari Taman kanak-kanak Negeri Pembina, kelompok B2 dengan jumlah anak 20 orang yang terdiri dari 8 laki-laki 12 perempuan. Data penelitian diperoleh dari dokumentasi, pengamatan dan proses dengan teknik persentase. Riset ini diselenggarakan dengan dua siklus. Hasil riset tiap-tiap siklus sudah menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan golf buah. Hasil tindakan yang sudah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan golf buah.

Kata Kunci : Golf Buah; Berhitung

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap generasi bangsa. Anak-anak sebagai salah satu subjek dari pendidikan, mereka harus mendapatkan pendidikan secara layak dan benar sesuai dengan tingkat perkembangan usia mereka. Peletakan dasar secara

benar dengan pola yang sesuai akan menghasilkan generasi yang mempunyai sumber daya manusia unggul dan mempunyai tingkat keimanan dan keilmuan yang berimbang, pada akhirnya akan lahir generasi baru pelanjut estafet pembangunan karakter bangsa yang handal dan bermartabat.

Pola pendidikan harus dirancang dengan tepat dan di laksanakan secara benar sesuai dengan formulasinya yang di peruntukan bagi peserta didik semenjak usia dini akan memberikan efek positif bagi perkembangan ilmu anak itu sendiri.

Salah satu bentuk atau pola pendidikan itu adalah penyelenggaraan pendidikan pada anak usia dini yang di laksanakan dalam sebuah lembaga pendidikan Taman Kanak-Kanak.

Berdasarkan Undang- Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada Bab 1 pasal 28 ayat 3 berbunyi: "Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik yang meliputi moral, nilai agama, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Guru sebagai motivator dalam pelaksanaan proses pendidikan ini harus mengetahui dan mengerti secara baik dan benar, teknik dan praktek mengajar sesuai dengan perkembangan usia peserta didik itu sendiri, sebab kesalahan dalam proses akan melahirkan kefatalan dalam hasil.

Peraturan pemerintah No. 58 Tahun 2009 tentang standar isi, proses penilaian yang mencakup aspek- aspek perkembangan, nilai- nilai agama dan moral, sosial emosional kemandirian, bahasa, kognitif dan fisik. Dalam kemampuan kognitif terbagi tiga yaitu: Pengetahuan Umum dan sains, Konsep bentuk Warna Ukuran dan Pola, Konsep Bilangan dan Huruf.

Salah satu aspek yang perlu di kembangkan disini adalah konsep bilangan, lambang bilangan termasuk didalamnya kemampuan berhitung. Berhitung merupakan hal yang sering dilakukan anak dalam kehidupannya sehari- hari seperti: menghitung mata uang ketika mau jajan, melihat kelender, menghitung jumlah mainan yang ada dirumah. Salah satu cara meningkatkan kemampuan berhitung pada anak adalah dengan permainan, hal ini dapat melatih kemampuan berhitung secara mengasikan dan tidak membosankan.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Pasaman penulis melihat kenyataan kemampuan berhitung dan menggururkan lambang bilangan anak masih rendah, menghubungkan lambang bilangan dengan benda

masih belum tercapai hal ini disebabkan beberapa factor diantaranya media yang kurang menarik. Anak melakukan berhitung itu dengan membosankan sehingga berhitung yang dilakukan tidak menyenangkan dan tidak sesuai dengan perkembangan anak.

Berdasarkan kenyataan tersebut diatas maka penulis mencoba member solusi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cara bermain sambil belajar yang dapat meningkatkan pengetahuan anak itu sendiri. Untuk itu penulis mengadakan penelitian tentang Peningkatan kemampuan berhitung anak di kelompk B2 melalui Permainan *Golf* di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Pasaman.

Permainan Golf Buah merupakan permainan yang menggunakan alat dan menarik bagi anak. Menurut Flobel (dalam Sudono, 1995:4) bahwa bermain yang dilakukan anak dan alat permainan yang disenangi anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan pengetahuan anak.

Gallahue (dalam Hartati, 2005: 85) menyatakan bahwa bermain adalah suatu proses yang berlangsung dan spontan yang dilakukan seseorang anak bersama orang lain atau dengan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela menggunakan perasaan, tangan atau seluruh anggota tubuhnya.

Dalam kehidupan sehari-hari anak menemui benda-benda yang dapat dihitng seperti: bola , gambar buah-buahan, benda-benda dan sebagainya. Belajar bilangan dari objeknya perlu diberikan sebelum anak belajar angka. Setelah anak benar-benar bisa baru dilatih menghubungkan antara benda dan simbol bilangan. Kebiasaan untuk membilang benda-benda yang ada disekitarnya dapat turut membantu anak dalam memperoleh konsep bilangan dengan cepat.

Permainan *Golf* Buah merupakan bentuk permainan aktif dimana setiap anak memiliki kesempatan yang luas untuk belajar menemukan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalamannya. Dengan belajar menemukan sesuatu tersebut, pengetahuan anak akan tetap melekat dalam diri anak sehingga dapat mengembangkan kognitif anak.

Oleh karena itu peneliti menciptakan sebuah permainan dengan menggunakan bola dan gambar buah- buahan. Kebiasaan ini dapat dimanfaatkan dan diarahkan kepada persiapan untuk mengenal konsep bilangan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada anak seperti, berapa jumlah bola, berapa jumlah gambar dan lain sebagainya.

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan diatas dapat di indentifikasikan beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Pasaman khususnya di kelompok B2 sebagai berikut (1). Rendahnya kemampuan

berhitung anak.(2). Anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan. (3). Anak kurang mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda- benda.(3). Media yang digunakan kurang menarik. Sehingga tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah: Meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam permainan *Golf* buah di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Pasaman

Metodologi Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang timbul diatas, maka penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yaitu ragam penelitian pembelajar yang berkonteks kelas dan dilaksanakan oleh guru, memperbaiki mutu pelajaran dan mencoba hal-hal baru dibidang pembelajaran demi meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran.

Jadi penelitian tindakan kelas juga dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu praktek pembelajaran yang dilaksanakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian guru dapat melaksanakan kegiatan ini setelah meneliti kegiatan sendiri dikelas sendiri dengan melibatkan anak didiknya sendiri melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi, guru akan memperoleh umpan balik yang sistematis mengenai apa selama ini yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar.

Subjek Penelitian dilakukan di kelas B2 yang muridnya berjumlah 20 orang, laki-laki 9 orang dan perempuan 11 orang. Dalam pelaksanaan semester II tahun pelajaran 2011/2012 selama 2 bulan, tepatnya awal Mei sampai dengan akhir Juni 2012 . Objek dari penelitian ini adalah Meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam permainan *Golf* buah di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Pasaman

Teknik pengumpulan data melalui wawancara menggunakan lembaran wawancara yang didapat melalui wawancara langsung dengan anak, dan teknik pengumpulan data melalui dokumentasi menggunakan kamera atau rekaman pelaksanaan kegiatan anak yang sedang berlangsung, ini terlihat dari hasil foto- foto anak.

Data digunakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya keseluruhan data digunakan untuk mengambil kesimpulan dari tindakan dan pengaruh terhadap peningkatan mutu pembelajaran : (1) **Hasil pengamatan anak dari lembar observasi** Data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dianalisis dengan teknik persentase, yaitu membandingkan yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dikali 100%. Untuk melihat kecendrungan data, data ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif. Data yang diperoleh selama pembelajaran diolah dengan teknik persentase yang ditemukan oleh

Haryadi (2009 : 24). (2). **Data tentang aktivitas anak yang diamati.** Sedang untuk menentukan bahwa aktivitas anak meningkat maka interpretasi aktivitas belajar anak adalah sebagai berikut (dalam Hariadi 2009:24) Untuk menentukan bahwa aktivitas anak meningkat, maka intervestasi aktivitas belajar anak adalah sebagai berikut dalam Ariknto (2006:241) melambangkan dengan sangat Tinggi (ST) rentang persentasenya antara 75%- 100% dengan criteria bekerja mandiri tapi masih ada sedikit kesalahan dan Rendah (R) rentang persentase 0%- 49% dengan criteria masih perlu bimbingan dan masih terdapat banyak kesalahan. Dengan demikian dapat dikategorikan : anak yang berkategori bernilai sangat tinggi berarti anak sudah dikatakan mampu, anak yang berkategori tinggi berarti anak masih berkembang dan anak yang berkategori rendah berarti anak perlu bimbingan.

Dara yang diperoleh melalui dokumentasi dianalisa melalui pengolahan data kualitatif. Analisis data dilakukan dengan menelaah seluruh data dokumentasi anak dan mengklasifikasikannya. Setelah itu baru dilakukan pengambilan kesimpulan terhadap data tersebut Setelah anak diwawancarai, maka hasil wawancara direkapitulasi langsung persentase setiap aktivitasnya.

Indikator keberhasilan apabila telah mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 75% (Arikunto, 2006:142). Keberhasilan melalui permainan Golf Buah yaitu (1) 75 % peningkatan kemampuan berhitung anak berkembang. (2) 75% peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak meningkat

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini terlaksana sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebagai penerapan meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam permainan *Golf* buah di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Pasaman Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana tiap siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan

Penelitian tindakan kelas yang pada kondisi awal yang dilakukan hari sabtu tanggal 3 Mei 2012 peneliti temui di Taman Kanak-Kanak Pembina Kecamatan Pasaman bahwa perkembangan kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal. Terlihat pada beberapa anak yang tidak mampu dalam menyebutkan urutan bilangan dengan lancar .

Hal ini disebabkan karena peneliti sebagai guru menggunakan metode yang kurang menarik bagi anak dalam pembelajaran berhitung. Sehingga anak merasa jenuh dan bosan dalam melaksanakan kegiatan berhitung.kemampuan berhitung anak belum meningkat dengan baik

Peningkatan hasil observasi pada siklus I pertemuan 1, 2 dan 3 dapat dilihat pada rekapitulasi tabel di bawah ini.

Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan *Golf* pada Pertemuan Satu, Dua, Tiga Siklus I (Setelah Tindakan)

Aspek yang diamati	Pertemuan I						Pertemuan 2						Pertemuan 3					
	Jumlah 20 Anak						Jumlah 20 Anak						Jumlah 20 Anak					
	ST	%	T	%	R	%	ST	%	T	%	R	%	ST	%	T	%	R	%
Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-20 melalui permainan golf buah	4	20	6	30	10	50	7	35	9	45	4	20	8	40	9	45	3	15
Anak dapat menunjukkan lambang bilangan melalui permainan golf buah	5	25	6	30	9	45	6	30	8	40	6	30	6	30	9	45	5	25
Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda- benda melalui permainan golf buah	3	15	4	20	13	65	5	25	6	30	9	45	5	25	6	30	9	45
Anak dapat menunjukkan macam-macam warna	2	10	5	25	13	65	4	20	7	35	9	45	5	25	8	40	7	35
Anak dapat mengelompokkan benda sesuai urutan bilangan	4	20	6	30	10	50	6	30	8	40	6	30	8	40	9	45	5	25
Rata-rata	-	18	-	27	-	55	-	28	-	38	-	34	-	32		41		29

Tabel diatas menunjukkan peningkatan terhadap kemampuan berhitung anak pada setiap pertemuan meningkat. Pertemuan pertama anak yang nilai rata-ratanya baik 4 orang dengan persentase 20%, pada pertemuan kedua meningkatkan menjadi 6 orang dengan persentase 30%, sedangkan pertemuan ketiga meningkatkan menjadi 8 orang dengan pesentase 40%.

Nilai rata-rata anak yang nilainya rendah 10 orang dengan persentase 50% pertemuan kedua turun menjadi 5 orang dengan persentase 25%, dan pertemuan ketiga juga menurun menjadi 2 orang dengan persentase 10%. Berdasarkan uraian diatas dapat diuraikan pada siklus I terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak pada setiap pertemuan tapi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat peningkatan kemampuan anak dalam membaca pada siklus I yang terdiri dari 3 kali pertemuan.

Evaluasi terhadap pencapaian yang diperoleh pada siklus I didasarkan atas dapatnya anak memainkan permainan golf buah dan hasil penilaian anak. Berdasarkan jumlah anak yang dapat memainkan permainan *golf* buah ini, maka diperoleh kesimpulan bahwa siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata anak dari indikator yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Berdasarkan yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas dalam tindakan belum dapat memenuhi pencapaian minimal yang telah ditetapkan. Dengan demikian, maka penelitian ini perlu melanjutkan pada siklus II, ada beberapa yang menjadi catatan peneliti baik positif maupun negatife sebagai konsekuensi diterapkan strategi pembelajaran ini. Catatan tentang dampak positif tersebut adalah sebagai berikut (a). Permainan *Golf* buah ternyata membawa dampak positif bagi anak yaitu kemampuan berhitung anak lebih meningkat.(b). *Golf* buah dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap bentuk angka.(c). Suasana yang menyenangkan dalam melaksanakan permainan *Golf* buah juga dapat menumbuhkan sosialisasi anak.

Sedangkan dampak negatif nya yaitu (a). Jika guru tidak dapat menjelaskan permainan *Golf* buah yang menarik bagi anak, maka anak- anak tidak akan memperhatikan dan kelas biasa mengalami kegaduhan.(b). Jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik maka anak tidak bisa melaksanakan kegiatan permainan dengan baik.

Tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pada pertemuan ketiga siklus 1 walaupun sudah ada peningkatan namun masih banyak juga anak yang belum mampu dalam berhitung, hal ini terlibat dalam observasi yang dilakukan disetiap aspek hasil belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Hasil perhitungan dari wawancara anak dengan jumlah 3 pertanyaan yang diajukan terhadap anak untuk mengetahui pendapat anak tentang permainan golf buah, pertanyaan yang diajukan kepada anak dapat membantu peneliti dalam menelaah beberapa hal negatife yang menyebabkan pelaksanaan tindakan belum mencapai kondisi optimal. Hasil perhitungan dan analisisnya dapat dilihat pada lampiran dan rangkuman.

Sesuai dengan siklus I diatas maka untuk siklus II akan dilakukan perbaikan sebagai berikut (1). Gambar-gambar yang ada akan di tambah atau diperbanyak lagi.(2). Warna-warna gambarnya akan dibuat lebih menarik lagi bagi anak. (3). Kegiatan pada siklus dua akan diadakan diluar kelas.

Berdasarkan jumlah anak yang tertarik dalam kegiatan permainan golf melalui observasi terhadap anak setelah tindakan dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa siklus satu

belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Dengan demikian maka penelitian tindakan pada siklus II wajib di laksanakan.

Siklus II dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Senin 14 Mei 2012, Pertemuan kedua pada hari Rabu tanggal 16 Mei 2012, pertemuan ketiga pada hari sabtu tanggal 19 Mei 2012

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada siklus II maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut : (1) Anak mampu memainkan permainan golf buah (2) Anak semakin berani melakukan permainan (3) Kemampuan anak dalam berhitung semakin meningkat (4) Banyak anak yang mampu melakukan kegiatan permainan. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II pertemuan Ketiga juga didasarkan pada 3 hal yaitu: ketertarikan, keberanian anak dalam memainkan permainan menempel kata serta percaya diri anak dalam bermain, berdasarkan jumlah anak yang memperoleh nilai rata-rata yang meningkat dapat dilihat pada siklus II pertemuan Ketiga telah mencapai kriteria ketuntasan maksimum yang telah ditetapkan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan golf buah siklus II pertemuan Pertama dan kedua pada tabel berikut ini :

Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Golf pada Pertemuan Pertama, Kedua, dan Ketiga Siklus II (Setelah Tindakan)

Aspek yang diamati	Pertemuan I						Pertemuan 2						Pertemuan 3					
	Jumlah 20 Anak						Jumlah 20 Anak						Jumlah 20 Anak					
	ST	%	T	%	R	%	ST	%	T	%	R	%	ST	%	T	%	R	%
Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-20 . melalui permainan golf buah	9	45	9	45	2	10	9	45	10	50	1	5	18	90	2	10	0	0
Anak dapat menunjuk lambang bilangan melalui permainan golf buah	7	35	1	50	3	15	8	40	11	55	1	5	16	80	4	20	0	0
Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda- benda melalui permainan golf buah	7	35	7	35	6	30	8	40	9	45	3	15	17	85	3	15	0	0
Anak dapat menunjukkan macam-macam warna melalui permainan golf buah	6	30	9	45	5	25	8	40	10	50	2	10	19	95	1	5	0	0
Anak dapat mengelompokkan benda sesuai urutan bilangan melalui permainan golf buah	8	40	1	50	2	10	9	45	10	50	1	5	19	95	1	5	0	0
Rata-rata	-	37	-	45	-	18	-	42	-	50	-	8	-	89	-	11	0	0

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II juga didasarkan pada 3 hal yaitu ketertarikan, keberanian anak dalam bermain permainan *Golf* serta percaya diri anak dalam bermain, berdasarkan jumlah anak yang memperoleh nilai rata-rata yang meningkat dapat dilihat pada siklus II telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

Hal ini terlihat pada persentase nilai rata-rata pada siklus adalah jika persentase ini dikaitkan dengan hasil observasi dimana anak mampu memainkan permainan *Golf* dengan baik, hal ini berarti permainan *Golf* buah dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak N Pembina kecamatan Pasaman sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 92% Pertemuan pertama anak memperoleh nilai rata tinggi 37% pertemuan kedua meningkat menjadi 42% dan pertemuan ketiga yaitu 89% yang mendapat nilai rendah sudah tidak ada lagi.

Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam kategori sangat tinggi, pada kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan di kondisi awal 10%, pada siklus I naik 40%, pada siklus II meningkat naik menjadi 90%. Untuk aspek kemampuan anak menunjuk lambang bilangan di kondisi awal 20%, pada siklus I naik 30%, pada siklus II meningkat naik menjadi 80%. Pada aspek kemampuan anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda di kondisi 10%, pada siklus I naik 25%, pada siklus II meningkat naik menjadi 85%. Pada aspek kemampuan anak menunjukkan macam-macam warna di kondisi awal 10%, pada siklus I naik 25%, pada siklus II meningkat naik 95%. Untuk aspek kemampuan anak mengelompokkan benda sesuai urutan bilangan di kondisi awal 25%, pada siklus I naik menjadi 40%, pada siklus II meningkat naik menjadi 95%.

Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam kategori tinggi, pada kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan di kondisi awal 25%, pada siklus I naik 45%, pada siklus II meningkat naik menjadi 10%. Untuk aspek kemampuan anak menunjuk lambang bilangan di kondisi awal 30%, siklus I naik 45%, pada siklus II meningkat naik menjadi 20%. Aspek kemampuan anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda di kondisi 20%, siklus I naik 30%, pada siklus II meningkat naik menjadi 15%. Aspek kemampuan anak menunjukkan macam-macam warna di kondisi awal 25%, siklus I naik 30%, pada siklus II meningkat naik 5%. Untuk aspek kemampuan anak mengelompokkan benda sesuai urutan bilangan di kondisi awal 35%, pada siklus I naik menjadi 45%, siklus II meningkat naik menjadi 5%.

Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam kategori rendah, pada kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan di kondisi awal 65%, pada siklus I turun 15%, pada siklus

II sudah tidak ada lagi. Untuk aspek kemampuan anak menunjuk lambang bilangan di kondisi awal 50%, pada siklus I turun 25%, pada siklus II sudah tidak ada lagi. Aspek kemampuan anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda di kondisi 70%, pada siklus I turun 45%, pada siklus II sudah tidak ada lagi. Aspek kemampuan anak menunjukkan macam-macam warna di kondisi awal 65%, pada siklus I turun 35%, pada siklus II sudah tidak ada lagi. Untuk aspek kemampuan anak mengelompokkan benda sesuai urutan bilangan di kondisi awal 40%, pada siklus I turun menjadi 25%, pada siklus II sudah tidak ada lagi. nilai rata-rata yang diperoleh anak pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II terjadi perbaikan kearah yang diharapkan.

Berdasarkan analisis terhadap indicator yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kinerja dalam tindakan telah dapat memenuhi pencapaian optimal yang telah ditetapkan, maka penelitian ini sudah cukup memadai pada siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus pertama, ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti baik positif maupun negatif sebagai konsekuensi yang diterapkannya pada strategi pembelajaran ini. Beberapa catatan negatif yang belum teratasi pada siklus I, pada siklus I peneliti memakai gambar buah nya kurang lengkap. Pada siklus II peneliti memakai gambar buah lebih banyak dan warnanya lebih bervariasi serta dilaksana diluar kelas. sehingga anak merasa senang untuk melakukan permainan ini , hal ini sependapat dengan Sudono (1995:25) bahwa apabila pembelajaran diberikan dengan metode yang menyenangkan bagi anak maka pembelajaran akan meningkat.

Upaya perbaikan optimalisasi yang berupa peningkatan kemampuan berhitung anak akan terlihat semakin baik dan semakin nyata hasilnya. Hal ini terlihat dari meningkatnya angka dari indikator kinerja baik terhadap kesenangan belajar maupun hasil belajar yang dicapai oleh anak. Menurut Zaman (2009:516) media digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran oleh karena itu dalam penggunaanya guru harus mempertimbangkan tujuan materi dan strategi pembelajaran. Oleh karena itu dengan menggunakan permainan *Golf* buah dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Peningkatan persentase kemampuan berhitung anak terhadap pemahaman berhitung melalui permainan *Golf* buah meningkat menjadi 89% . Memberikan arti bahwa perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus I telah berhasil

mencapai sasaran dengan baik. Ketertarikan anak dengan permainan *Golf* buah, dapat diartikan semakin tinggi persentase kemampuan berhitung anak.

Permainan *Golf* buah ini merupakan salah satu dari banyak cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Secara sederhana penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Namun demikian kemampuan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak jauh lebih penting artinya tanpa strategi yang menyenangkan bagi anak tidak dapat dilakukan tanpa adanya kemampuan dari guru.

Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus I siklus II dapat dijabarkan keberhasilan kegiatan permainan *Golf* buah dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak sebagai berikut (1). Ditinjau dari aktivitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil. (2). Kemampuan berhitung anak melalui permainan *Golf* buah meningkat dapat dilihat pada uraian tentang peningkatan aspek- aspek kemampuan berhitung anak berikut ini (a). Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan pada siklus I nilai sangat tinggi 40 %, pada siklus II meningkat naik menjadi 90%. (b). Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan pada siklus I nilai sangat tinggi 30% pada siklus II meningkat menjadi 80%. (c). Kemampuan anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda pada siklus I nilai sangat tinggi 25%, pada siklus II meningkat naik menjadi 85%. (d). Kemampuan anak menunjukkan macam- macam warna pada siklus I nilai sangat tinggi 25%, pada siklus II meningkat naik menjadi 95%. (e). Kemampuan anak mengelompokkan benda sesuai urutan bilangan pada siklus I nilai sangat tinggi 40% pada siklus II meningkat naik menjadi 95%.

Berdasarkan persentase rata- rata yang diperoleh anak kondisi awal, siklus I, dan siklus II, terjadi perbaikan kearah yang diharapkan. Hasil pengamatan perkembangan kemampuan berhitung anak dapat dilihat dari kemampuan anak mengurutkan lambang bilangan sesuai urutan bilangan, menghubungkan lambang bilangan dengan benda- benda, mengenal lambang bilangan

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan : telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada siklus 1 siklus 2 terlihat pada peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan golf buah.

Dengan mengembangkan kemampuan berhitung dapat meningkatkan salah satu pengembangan kognitifnya untuk melanjutkan kejenjang berikutnya. Pembelajaran TK menggunakan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak adalah dengan menggunakan permainan *Golf Buah*.

Permainan *Golf Buah* merupakan suatu permainan alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pada permainan *Golf* ini anak dapat menyebutkan urutan bilangan. Permainan *Golf* adalah bentuk metode permainan menarik bagi anak sehingga tujuan proses belajar menggajar meningkat.

Dengan menggunakan gambar buah maka pengenalan berhitung kepada anak semakin meningkat. Anak dapat mengembangkan kemampuan berhitung melalui bola *golf* yang menarik serta menunjuk lambang bilangan sesuai dengan jumlah bola yang masuk. Melalui kegiatan *Golf buah* maka kemampuan anak mengenal warna meningkatkan. Permainan *Golf* dilakukan dengan berkelompok yang bertujuan untuk melatih sosialisasi anak.

Permainan *golf buah* ini sangat perlu diterapkan pada proses pembelajaran karna sangat menarik dan efektif yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak. Diharapkan dapat menjadi masukan bagi dinas instansi terkait sebagai bahan bacaan dan dapat disosialisasikan di KKG untuk meningkatkan proses pembelajaran di Taman Kanak- Kanak.

Saran

Berdasarkan simpulan diatas, penulis dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah: Guru harus memahami peserta didik dan memberi kesempatan pada anak untuk mencoba berbagai aktifitas yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung, Bagi orangtua supaya dapat bekerja sama dengan guru untuk dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung Para peneliti disarankan agar lebih mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan. Bagi Taman Kanak-Kanak N Pembina dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan berhitung anak melalui permainan *Golf Buah*, serta dapat melengkapi sarana dan prasarana.

Daftar Rujukan

- Arikunto Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar & Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. BA-PGB-04. Jakarta.
- _____. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta.
- _____. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dharma Wanita Persatuan Mandiri. 2009. *Pengembangan Minat Anak Pada Matematika*. (Online) ([Http://dwp.or.id/dwpl](http://dwp.or.id/dwpl), diakses 17 februari 2011).
- Hariyadi M. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Sofia H. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudono A. 1995. *Alat permainan dan sumber belajar Taman KanaKanak*. Depdikbut: Dirjen Dikti Proyek.
- Sujiono Yuliani N. 2008. *Metode Perkembangan konigtif*. Jakrta: UT.
- Zaman B. 2009 *media dan sumber belajar TK*, Jakarta : UT