

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK  
MELALUI PERMAINAN BUAH KEMIRI DENGAN KOTAK ANGKA  
DI TK MUTIARA KAMPUANG DALAM LIMBANANG KECAMATAN SULIKI**

***EFFORTS TO INCREASE CHILDREN'S COUNTING ABILITY  
THROUGH A POWDER FRUIT GAME WITH NUMBERS BOXES  
AT TK MUTIARA KAMPUANG DALAM, LIMBANANG, KECAMATAN SULIKI***

**Musniati**

TK Mutiara Kampuang Dalam Limbanang Kecamatan Suliki  
[musniati086@gmail.com](mailto:musniati086@gmail.com)

**ABSTRAK:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan berhitung anak terutama dalam mengenal konsep bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan buah kemiri dengan kotak angka. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana permainan kotak angka ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Mutiara Kampuang Dalam Limbanang Kecamatan Suliki. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang subjek penelitiannya adalah anak TK Mutiara Kampuang Dalam Limbanang, kelompok B1 Jorong Kampuang Dalam Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 12 orang. Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah persentase dengan tabel. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, siklus I tiga kali pertemuan dan siklus II tiga kali pertemuan. Hasil penelitian ditentukan bahwa permainan buah kemiri dengan kotak angka ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, terbukti dari hasil persentase siklus I kemampuan membilang dengan benda, menghubungkan konsep bilangan dengan benda-benda, mengurutkan lambang bilangan. Pada siklus II kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan, dilihat dari persentase dari siklus I ke siklus II. Maka dengan ini dapat disimpulkan bahwa permainan buah kemiri dengan kotak angka meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Mutiara Kampuang Dalam, Limbanang, Kecamatan Suliki.

**Kata kunci:** Berhitung, permainan buah kemiri, kotak angka.

**ABSTRACT:** This research is motivated by the low number of children's numeracy skills, especially in recognizing the concept of numbers. This study aims to improve children's numeracy skills through the game of candlenut fruit with number boxes. Therefore, researchers are interested in examining how this number box game can improve children's numeracy skills in TK Mutiara Kampuang Dalam, Limbanang, Kecamatan Suliki. This type of research is classroom action research whose research subjects are TK Mutiara Kampuang Dalam Limbanang, group B1 Jorong Kampuang Dalam Academic Year 2020/2021, totaling 12 people. Data collection uses observation, documentation, while the data analysis technique used is percentage with tables. This research was conducted in two cycles, cycle I three meetings and cycle II three meetings. The results of the study determined that the pecan fruit game with this number box can improve children's numeracy skills, as evidenced by the results of the first cycle percentage of the ability to number with objects, connect the concept of numbers with objects, sort the symbols of numbers. In the second cycle, the children's numeracy skills increased, seen from the percentage from the first cycle to the second cycle. So, with this it can be concluded that the candlenut game with number boxes improves children's numeracy skills at TK Mutiara Kampuang Dalam, Limbanang, Kecamatan Suliki.

**Keywords:** Counting, pecan game, number box.

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sosialisasi menuju kedewasaan intelektual, sosial, emosi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki individu. Melalui pendidikan semua potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya, maka dari itu pendidikan sangat penting diberikan kepada anak sedini mungkin. Di dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan 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. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Ayat 14 adalah: Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. PAUD formal dapat berupa Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudatul Athfal (RA).

Struktur belajar di Taman Kanak-kanak ini mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar yang dilaksanakan melalui kegiatan bermain. Pada usia dini anak juga mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Berbagai hasil penelitian mengatakan bahwa perkembangan kapasitas intelektual anak pada usia 4 tahun sudah mencapai 50%, Usia 8 tahun 80% dan usia 18 tahun 100%. Dalam hal ini Pengembangan berhitung anak di TK mempunyai peran yang sangat penting dalam membantu meletakkan dasar kemampuan dan pembentukan sumber daya manusia yang diharapkan. Untuk itu dilakukan melalui kegiatan bermain. Karena masa kanak-kanak adalah masa bermain sebagaimana prinsip belajar di TK. Di Taman Kanak-kanak media sangat penting, namun karena berbagai keterbatasan kadang dirasakan masih kurang, tidak tepat atau kurang bervariasi. Untuk itu alangkah baiknya guru bersikap jeli disini untuk mensiasati hal tersebut. Sebab dalam bermain, peran media belajar sangat penting, karena sangat menentukan proses terjadinya belajar sebagaimana dikemukakan Briggs dalam Rahardi (2003) bahwa, media sebagai alat untuk memberi perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Contohnya media belajar yang berkaitan dengan pengembangan berhitung agar pengembangan potensi anak lebih optimal. Sebagaimana penulis amati secara umum di TK Mutiara Kampuang Dalam Limbanang untuk pengembangan berhitung anak masih mengalami kendala. karena anak banyak tidak tertarik dengan kegiatan tersebut.

Dilihat dari pelaksanaan pembelajaran pada indikator membilang / mengenal konsep bilangan, menghubungkan/memasang lambang bilangan dengan benda-benda, membuat urutan lambang bilangan dari 12 orang anak yang bisa melaksanakan tugas tersebut hanya 4 orang. Waktu itu media belajarnya berupa gambar dikertas karton. Baru sebentar anak melakukan kegiatan. anak sudah meninggalkan kegiatan tersebut. Bahkan ada anak yang tidak mau melakukan kegiatan tersebut karena dia lebih tertarik dengan kegiatan lain. Padahal mengenal konsep bilangan itu sangat penting bagi anak karena dalam kehidupan sehari-hari, banyak ditemukan kegiatan anak yang mengharuskan anak untuk menghitung / membilang. Oleh karena itu, penulis berusaha membuat media belajar yang menarik untuk anak dalam pengembangan berhitung anak. Media belajar yang penulis buat ini dinamakan Permainan "*buah kemiri dengan kotak angka*". Dalam penggunaannya memakai buah kemiri dan kotak angka. Dengan media ini diharapkan anak akan tertarik dan asyik bermain sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Berdasarkan latar belakang diatas yang menjadi titik permasalahan dalam penelitian yang dilaksanakan di TK Mutiara Kampuang Dalam Limbanang Kelompok B1 yaitu:

1. Masih rendahnya kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan berhitung terutama dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan.

2. Media pembelajaran yang berhubungan dengan berhitung kurang menarik .
3. Kurang bervariasinya metode yang digunakan guru sehingga anak cepat bosan .

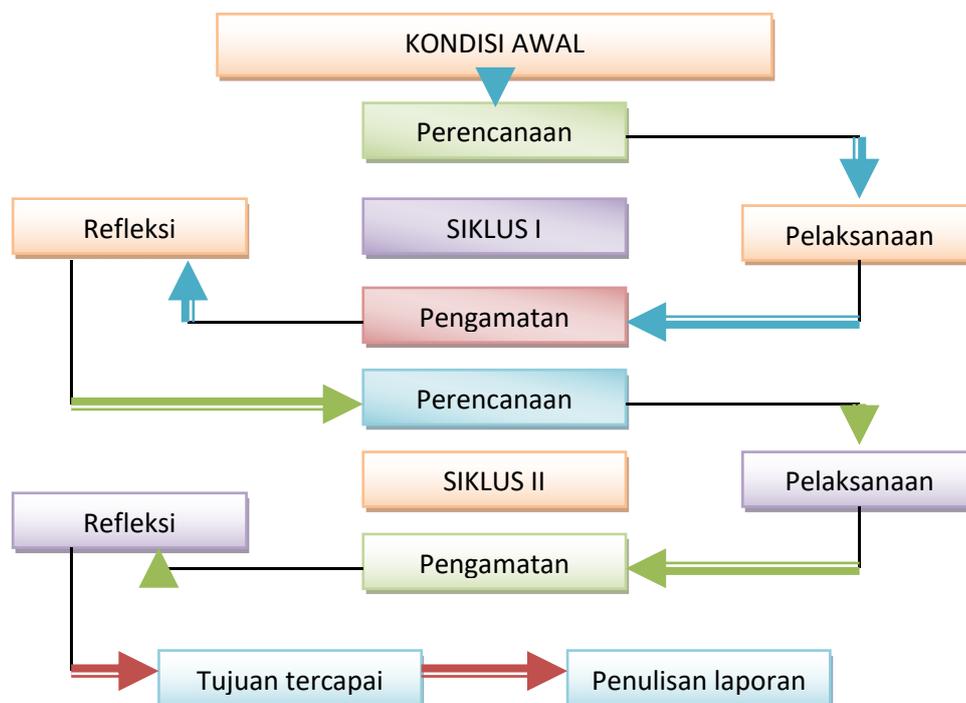
Berdasarkan pembatasan masalah yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah adalah: “Apakah melalui permainan buah kemiri dengan kotak angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak terutama dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan di TK Mutiara Kumpang Dalam Limbanang

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk:

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka.
- b. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.
- c. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan lambang bilangan dengan menggunakan benda.

## B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Lewin (dalam kunandar 2008:42 ) penelitian tindakan kelas adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan,dan refleksi. Depdiknas (2003 : 9) menyatakan bahwa: Penelitian tindakan kelas adalah suatu peneliti yang dilakukan secara sistematis, refleksi terhadap berbagai aksi atau tindakan yang dilakukan oleh guru/pelaku mulai dari perencanaan sampai dengan penelitian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Mutiara Kumpang Dalam Limbanang Kecamatan Suliki kelompok B 1 dengan jumlah murid 12 orang ,yang terdiri dari 4 orang laki-laki dan 8 orang perempuan.Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari- Maret Semester 2 pada tahun pelajaran 2020/2021. Prosedur pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus yang mulai dari siklus pertama, jika siklus pertama tidak berhasil maka dapat digunakan siklus kedua . Siklus kedua ini ditentukan dari hasil siklus pertama yang terdiri dari kegiatan perencanaan tindakan pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.



Model prosedur penelitian dalam Arikunto (2006: 16)

### Instrumentasi Penelitian

#### 1. Observasi

Alat yang digunakan dalam observasi adalah :

##### a. Format observasi

Suatu format untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang ditentukan sebelumnya tentang proses belajar mengajar .

##### b. Catatan Anekdote

Suatu catatan yang mencatat perilaku-perilaku / kegiatan-kegiatan yang telah terduga selama proses belajar berlangsung .

##### c. Format penilaian hasil belajar

Format yang berisikan tentang penilaian pembelajaran yang dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung .

#### 2. Dokumentasi

Alat yang digunakan berupa kamera untuk memotret kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung

### Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dengan teknik presentasi yaitu membandingkan yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100 % . Untuk melihat kecenderungan data dan data ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif . Data yang diperoleh dari anak adalah :

Haryadi (2009:4). Hasil pengamatan dinilai untuk setiap pertemuan, berdasarkan jumlah persentase yang terlihat dalam aktivitas pembelajaran dengan rumus :

$$P = F / N \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka persentasi

F = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = Jumlah anak dalam 1 kelas

Untuk menentukan bahwa berhitung anak bisa berkembang maka interpretasi aktifitas belajar anak berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto ( 2006 :241 ) seperti di bawah ini :

1. 81% -100 % : Sangat Tinggi ( ST )
2. 61 %- 80 % : Tinggi ( T )
3. 21 % - 60 % : Rendah ( R )

### Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kotak angka :

1. 75 % kegiatan menunjukkan permainan buah kemiri dengan kotak angka menyenangkan bagi anak .
2. 75 % kemampuan berhitung anak akan meningkat .

## C. HASIL PENELITIAN

### Deskripsi Data

#### 1. Deskripsi Kondisi Awal

Kondisi awal sebelum peneliti melakukan penelitian kemampuan berhitung anak kelompok B1 di TK Mutiara Kampuang Dalam Limbanang masih rendah. Kenyataan ini

terlihat sebagian anak dikelas B1 mengalami kesulitan dalam membilang dengan benda-benda, mengenal konsep bilangan menghubungkan konsep bilangan dengan benda-benda, membuat urutan bilangan dengan benda. Sehingga kemampuan berhitung anak tidak berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

Kemampuan berhitung anak dikondisi awal pada aspek membilang dengan benda , sangat tinggi 1 orang dengan persentase 8 %, yang tinggi 2 orang dengan persentase 17 %, yang rendah 9 orang dengan persentase 75 %. Untuk aspek menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan yang sangat tinggi tidak ada, yang tinggi 2 orang dengan persentase 17 % yang rendah 10 orang dengan persentase 83%. Untuk aspek mengurutkan lambang bilangan dengan benda sangat tinggi tidak ada, yang tinggi 3 orang dengan persentase 25 %, rendah 9 orang dengan persentase 75 %.

Untuk aspek mencocokkan angka sesuai konsep bilangan yang sangat tinggi 1 orang dengan persentase 8 %, yang tinggi 2 orang dengan persentase 17 %, rendah 9 orang dengan persentase 75 %. dengan demikian dapat diambil kesimpulan nilai rata-rata anak sebelum tindakan( kondisi awal) yaitu anak yang memiliki nilai sangat tinggi rata-rata 4, nilai tinggi rata-rata 19, dan nilai rendah rata-rata 77. Hal ini menunjukkan bahwa umumnya kemampuan berhitung anak belum tercapai sesuai dengan indikator keberhasilan 75 %.

## 2. Deskripsi Siklus I

Siklus pertama dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal Selasa 13 Januari 2021, pertemuan kedua tanggal 27 Januari 2021, pertemuan ketiga pada hari Rabu 3 Februari 2021. Secara keseluruhan tindakan siklus I dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya dengan langkah-langkah sebagai berikut :

### Pertemuan pertama siklus I

#### a. Perencanaan pertemuan I siklus I

Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan disampaikan kepada anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Kompetensi dasarnya adalah anak mampu melaksanakan kegiatannya sendiri sampai selesai. Adapun indikator yang akan dikembangkan adalah anak dapat membilang dengan benda-benda, mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan serta mencocokkan lambang bilangan dengan benda.

Pada perencanaan ini peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut

1. Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.
2. Menentukan tema
3. Menyiapkan sumber belajar atau media
4. Menentukan tujuan pembelajaran
5. Membuat Rencana Kegiatan Harian
6. Membuat format observasi

#### b. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan peralatan dan bahan kegiatan buah kemiri dengan rencana kegiatan harian yang telah disusun rapi. Pada awal pembelajaran peneliti melakukan diskusi dengan anak-anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan, langkah-langkah kegiatan sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal  $\pm$  30 menit

- a. Guru mengatur tempat duduk anak dengan rapi, kemudian membaca doa sebelum belajar dan doa pembuka hati bersama anak.
  - b. Apersepsi yaitu mengkaitkan antara materi pembelajaran yang berlalu dengan pembelajaran yang akan diberikan sekarang kepada anak.
  - c. Menciptakan kegiatan awal yang menarik bagi anak sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu anak. Kegiatan dilaksanakan melalui tanya jawab atau percakapan, Tentang berbagai tanaman perdu yang berbuah
2. Kegiatan Inti  $\pm$  60 menit
- a. Terlebih dahulu guru memperkenalkan berbagai macam alat permainan buah kemiri dengan kotak angka.
  - b. Guru mencobakan permainan buah kemiri dengan kotak angka, kemudian anak memainkannya.
  - c. Anak mencoba melakukan permainan yang diperagakan oleh guru secara bergiliran, dimana cara permainannya adalah:
    - i. Anak membilang buah kemiri .
    - ii. Anak menghubungkan buah kemiri sesuai angka tersebut, didampingi oleh guru.
    - iii. Anak mengurutkan buah kemiri sesuai dengan angka
    - iv. Anak mencocokkan buah kemiri sesuai angka yang ada pada kotak.
    - v. Guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan, acungan jempol bagi anak yang dapat melakukan permainan tersebut sedangkan anak yang belum berhasil, guru memberikan bimbingan serta motivasi kepada anak agar anak mau mencoba kembali.
3. Kegiatan Akhir  $\pm$  30 menit
- a. Guru mengevaluasi tentang kegiatan hari ini.
  - b. Guru dan anak menyanyi bersama, kemudian membaca ayat-ayat pendek
  - c. Kemudian anak mengucapkan salam, doa, dan bersalaman dengan guru ,
4. Pengamatan Berdasarkan kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama maka peneliti menyimpulkan hal-hal sebagai berikut:
- a. Anak masih ragu-ragu membilang buah kemiri
  - b. Anak masih keliru menghubungkan konsep bilangan dengan buah kemiri
  - c. Anak belum bisa mengurutkan buah kemiri sesuai angka
  - d. Anak belum mampu mencocokkan jumlah buah kemiri sesuai angka.

### **Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).**

1. Hasil pertemuan I siklus I
  - a. Aspek 1, Membilang buah kemiri yang telah dimasukkan ke kotak angka yang sangat tinggi 2 Orang dengan persentase 17 %, yang tinggi 1 orang dengan persentase 8%, yang rendah 9 orang dengan persentase 75%.
  - b. Aspek 2, Mencari angka sesuai dengan jumlah kemiri yang diambil, yang sangat tinggi orang dengan persentase 8%, yang tinggi 1 orang dengan persentase 8 %, yang rendah 10 orang dengan persentase 83%.
  - c. Aspek 3, Mengurutkan lambang bilangan 1-10 yang sangat tinggi orang 1 dengan persentase 8 %, yang tinggi 2 orang dengan persentase 17%, sedangkan yang rendah 9 orang dengan persentase 75 %.
  - d. Aspek 4, Membuat urutan bilangan sesuai dengan buah kemiri yang sangat tinggi 1 orang dengan persentase 8 %, yang tinggi 1 orang dengan persentase 8 %, dan yang rendah 10 orang dengan persentase 83%.
2. Perencanaan pertemuan II siklus I
 

Pertemuan Kedua pada hari Selasa tanggal 09 Februari 2021 peneliti melakukan kegiatan praktek langsung tentang permainan buah kemiri dengan kotak angka.

Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan tingkat capaian perkembangan dan indikator yang akan disampaikan kepada anak dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak, tingkat pencapaian perkembangan adalah anak mampu membilang buah kemiri yang dimasukkan kedalam kotak angka, mencari angka sesuai dengan jumlah kemiri yang diambil, mengurutkan lambang bilangan 1-10, mengurutkan lambang bilangan dengan buah kemiri

### 3. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan peralatan dan bahan buah kemiri dengan kotak angka rencana kegiatan harian yang telah disusun rapi. Pada awal pembelajaran peneliti melakukan diskusi dengan anak-anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan, langkah-langkah kegiatan sebagai berikut :

#### Kegiatan Awal $\pm$ 30 menit

- i. Guru mengatur tempat duduk anak dengan rapi, kemudian membaca doa sebelum belajar dan doa pembuka hati bersama anak.
- ii. Apersepsi yaitu mengkaitkan antara materi pembelajaran yang berlalu dengan pembelajaran yang akan diberikan sekarang kepada anak.
- iii. Menciptakan kegiatan awal yang menarik bagi anak sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu anak. Kegiatan dilaksanakan melalui tanya jawab atau percakapan, macam-macam tanaman yang berbuah.

#### Kegiatan Inti $\pm$ 60 menit

- i. Terlebih dahulu guru memperkenalkan berbagai macam alat permainan buah kemiri dengan kotak angka.
- ii. Guru mencobakan permainan buah kemiri dengan kotak angka, kemudian anak memainkannya.
- iii. Anak mencoba melakukan permainan yang diperagakan oleh guru secara bergiliran.

#### Kegiatan Akhir $\pm$ 30 menit

- i. Guru mengevaluasi tentang kegiatan hari ini.
- ii. Guru dan anak menyanyi bersama, kemudian membaca ayat-ayat pendek
- iii. anak mengucapkan salam, doa, dan bersalaman dengan guru.

### 4. Pengamatan Berdasarkan pengamatan dari pertemuan kedua, maka peneliti menyimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Anak mulai mampu menghitung buah kemiri sesuai dengan yang diambil dari kotak angka
- b. Anak belum mampu menghubungkan konsep bilangan dengan benda
- c. Anak belum mampu mengurutkan bilangan
- d. Anak belum mampu membuat urutan bilangan.

### Hasil pertemuan II Siklus I.

- a. Aspek 1, Membilang buah kemiri yang telah dimasukkan kedalam kotak angka yang sangat tinggi 3 orang , dengan persentase 25 %, yang tinggi 3 orang dengan persentase 25 %, sedangkan yang rendah 6 orang dengan persentase 50 %.
- b. Aspek 2, Mencari angka sesuai dengan jumlah kemiri yang diambil, yang sangat tinggi 2 orang dengan persentase 17 %, yang tinggi 3 orang dengan persentase 25 %, sedangkan yang rendah 7 orang dengan persentase 58%.

- c. Aspek 3, Mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan yang sangat tinggi 2 orang dengan persentase 17 %, yang tinggi 2 orang dengan persentase 17 %, yang rendah 8 orang dengan persentase 67%.
- d. Aspek 4, Membuat urutan bilangan dengan buah Kemiri 1-10 yang sangat tinggi 1 orang dengan persentase 8 %, yang tinggi 4 orang dengan persentase 33 %, dan yang rendah 7 orang dengan persentase 58%.

#### 1. Perencanaan pertemuan III siklus I

Pertemuan Ketiga pada hari Rabu 3 Februari 2021, Adapun metode yang dipakai yaitu metode praktek langsung dan pemberian tugas, dalam perencanaan ini peneliti membagi anak kedalam tiga kelompok. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan tingkat capaian perkembangan dan indikator yang akan disampaikan yang akan disampaikan kepada anak dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak, serta meningkatkan kemampuan membilang anak.

#### 2. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan peralatan dan bahan kegiatan buah kemiri dengan kotak angka dengan rencana kegiatan harian yang telah disusun rapi. Pada awal pembelajaran peneliti melakukan diskusi dengan anak-anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan, langkah-langkah kegiatan sebagai berikut :

##### Kegiatan Awal ± 30 menit

- a. Guru mengatur tempat duduk anak dengan rapi, kemudian membaca doa sebelum belajar dan doa pembuka hati bersama anak
- b. Apersepsi yaitu mengkaitkan antara materi pembelajaran yang berlalu dengan pembelajaran yang akan diberikan sekarang kepada anak.
- c. Menciptakan kegiatan awal yang menarik bagi anak sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu anak. Kegiatan dilaksanakan melalui bercerita, cara memelihara tanaman.

##### Kegiatan Inti ± 60 menit

- a. Terlebih dahulu guru memperkenalkan berbagai macam alat permainan buah kemiri dengan kotak angka.
- b. Guru mencobakan permainan buah kemiri dengan kotak angka kemudian anak memainkannya.
- c. Anak mencoba melakukan permainan yang diperagakan oleh guru secara bergantian:
  - i. Guru memperkenalkan angka kepada anak sesuai yang ditempelkan di kotak angka
  - ii. Guru memperkenalkan benda yang digunakan dalam permainan buah kemiri
  - iii. Guru mengambil buah kemiri secara acak dan memasukkan buah kemiri ke lobang yang terdapat pada kotak angka
  - iv. Kemudian guru mengeluarkan buah kemiri dan menghitungnya bersama anak
  - v. Guru mengajak anak mencari angka sesuai dengan buah kemiri yang dihitung.
  - vi. Guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan, acungan jempol bagi anak yang dapat melakukan permainan tersebut sedangkan anak yang belum berhasil, guru memberikan bimbingan serta motivasi kepada anak agar anak mau mencoba kembali

##### Kegiatan Akhir ± 30 menit

- a. Guru mengevaluasi tentang kegiatan hari ini.
- b. Guru dan anak menyanyi bersama, kemudian membaca ayat-ayat pendek
- c. anak mengucapkan salam, doa, dan bersalaman dengan guru.

3. Pengamatan berdasarkan pengamatan dari pertemuan kedua, maka peneliti menyimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Anak sudah mampu membilang buah kemiri sesuai angka yang ada pada kotak
- b. Anak mulai mampu mencari angka sesuai dengan jumlah kemiri yang diambil
- c. Anak mulai mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10
- d. Anak mulai mampu membuat lambang bilangan 1-10

Berdasarkan hasil pertemuan III ini maka terlihat meningkatkan kemampuan berhitung anak sebagai berikut:

#### **Hasil Pertemuan III siklus I.**

A. Aspek 1, Membilang buah kemiri yang telah dimasukkan kedalam kotak angka yang sangat tinggi 5 orang, dengan persentase 42 %, yang tinggi 3 orang dengan persentase 25 %, sedangkan yang rendah 4 orang dengan persentase 33 %.

B. Aspek 2, Mencari angka yang sesuai dengan jumlah buah kemiri, yang sangat tinggi 4 orang dengan persentase 33 %, yang tinggi 3 orang dengan persentase 25 %, sedangkan yang rendah 5 orang dengan persentase 42 %.

C. Aspek 3, mengurutkan lambang bilangan 1-10 yang sangat tinggi 4 orang dengan persentase 33 %, yang tinggi 3 orang dengan persentase 25 %, yang rendah 5 orang dengan persentase 42 %.

D. Aspek 4, Menurutkan konsep bilangan dengan buah kemiri 1-10 yang sangat tinggi 5 orang dengan persentase 42%, yang tinggi 3 orang dengan persentase 25 %, dan yang rendah 4 orang dengan persentase 33%.

Refleksi untuk mengatasi hal diatas dilakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Memotivasi anak dan memberikan bimbingan kepada anak yang kemampuan berhitung masih rendah
2. Mendampingi anak secara individu terutama anak yang mengalami kesulitan dengan alat permainan yang digunakan.
3. Melaksanakan permainan di halaman kelas.
4. Melaksanakan permainan dalam perlombaan.

Berdasarkan hasil rekapitulasi kegiatan anak pada siklus I dapat diuraikan sebagai berikut: Pada pertemuan I, Anak yang nilainya rata-ratanya persentase yang sangat tinggi 10,25, Untuk nilai yang tinggi 10,25, sementara untuk nilai rendah 79. Pada pertemuan II, Anak yang nilai rata-rata persentase yang sangat tinggi 16,75, Untuk nilai tinggi 25, sementara nilai rendah 58,25. Pada pertemuan III nilai persentase yang sangat tinggi 37,5, Untuk nilai tinggi 25 sementara nilai rendah 37,5.

Ditinjau dari aktifitas guru, pembelajaran pada siklus I sudah berjalan dengan baik dan berhasil, ada pula hal-hal yang perlu di perhatikan guru, yaitu:

1. Masih ada anak yang malas dalam mengikuti permainan /m;s.
2. Dari hasil wawancara dengan anak masih ditemui anak yang kurang menyukai permainan ini karena kondisi anak yang malu-malu, cepat bosan, cepat lelah dan tidak berkonsentrasi.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu dilakukan oleh guru yaitu mendampingi anak secara individual terutama bagi mereka yang mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan ini, serta merancang pembelajaran dengan memperhatikan kondisi anak serta meningkatkan pembelajaran agar anak lebih tertarik dalam mengikuti permainan ini dalam rangka meningkatkan Berhitung anak. Deskripsi hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus yang dilakukan pada kegiatan dalam 2 siklus, karena

siklus I tidak berhasil maka peneliti melanjutkan kepada siklus II yang diuraikan sebagai berikut:

## Deskripsi Siklus II

### I. Perencanaan siklus II

#### A. Perencanaan pertemuan I siklus II

Memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus II maka pelaksanaan siklus II di buat rencana sebagai berikut:

1. Membuat pembelajaran yang lebih menarik lagi dan meletakkan kegiatan yang membangun motivasi anak dalam belajar.
2. Memberikan bimbingan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan.

Perencanaan tindakan pada siklus II ini sama dengan perencanaan tindakan pada siklus I yaitu guru melakukan analisis kurikulum untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan, capaian perkembangan, dan indikator. Adapun tingkat pencapaian perkembangan adalah kemampuan membilang benda, mencari angka, mengurutkan angka.

Pada siklus II peneliti akan memberikan lebih banyak lagi kesempatan bermain dengan mengurutkan lambang bilangan agar anak lebih termotivasi dan berhasil dalam pencapaian perkembangan.

#### B. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan Berhitung dengan menggunakan peralatan dan bahan buah kemiri dengan kotak angka Rencana kegiatan harian yang telah disusun rapi. Pada awal pembelajaran peneliti melakukan diskusi dengan anak-anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan, langkah-langkah kegiatan sebagai berikut :

##### 1. Kegiatan Awal $\pm$ 30 menit

- a. Guru mengatur tempat duduk anak dengan rapi, kemudian membaca doa sebelum belajar dan doa pembuka hati bersama anak.
- b. Apersepsi yaitu mengkaitkan antara materi pembelajaran yang berlalu dengan pembelajaran yang akan diberikan sekarang kepada anak.
- c. Menciptakan kegiatan awal yang menarik bagi anak sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu anak. Kegiatan dilaksanakan melalui bercerita tentang cara memelihara tanaman perdu.

##### 2. Kegiatan Inti $\pm$ 60 menit

- a. Terlebih dahulu guru memperkenalkan berbagai macam alat permainan buah kemiri dengan kotak angka.
- b. Guru mencoba permainan buah kemiri dengan kotak angka, kemudian anak memainkannya.
- c. Anak mencoba melakukan permainan yang diperagakan oleh guru secara bergiliran, dimana cara permainannya adalah:
 

Guru memperkenalkan angka kepada anak sesuai yang ditempelkan di kotak angka

  - i. Guru memperkenalkan benda yang digunakan dalam permainan buah kemiri
  - ii. Guru mengambil buah kemiri secara acak dan memasukkan buah kemiri ke dalam lubang yang terdapat pada kotak angka
  - iii. Kemudian guru mengeluarkan buah kemiri dan menghitungnya bersama anak

- iv. Guru mengajak anak mencari angka sesuai dengan buah kemiri yang dihitung.
  - v. Guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan, acungan jempol bagi anak yang dapat melakukan permainan tersebut sedangkan anak yang belum berhasil, guru memberikan bimbingan serta motivasi kepada anak agar anak mau mencoba kembali.
3. Kegiatan Akhir  $\pm$  30 menit
- a. Guru mengevaluasi tentang kegiatan hari ini.
  - b. Guru dan anak menyanyi bersama, kemudian membaca ayat-ayat pendek
  - c. anak mengucapkan salam, doa, dan bersalaman dengan guru.
4. Pengamatan berdasarkan pengamatan dari pertemuan kedua, maka peneliti menyimpulkan hal-hal sebagai berikut:
1. Anak sudah mampu membilang buah kemiri sesuai kotak angka
  2. Anak mulai mampu memencari angka sesuai dengan jumlah buah kemiri yang dimiliki
  3. Anak mulai mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10
  4. Anak mulai mampu mengurutkan konsep bilangan dengan buah kemiri

Berdasarkan hasil pertemuan I siklus II maka terlihat Meningkatkan kemampuan Berhitung anak sebagai berikut :

#### Hasil Pertemuan I siklus II

- a. Aspek 1, Membilang buah kemiri yang telah dimasukkan ke kotak angka, yang sangat tinggi 6 orang, dengan persentase 50 %, yang tinggi 4 orang dengan persentase 33 %, sedangkan yang rendah 2 orang dengan persentase 17 %.
- b. Aspek 2, Mencari angka yang sesuai dengan jumlah buah kemiri, yang sangat tinggi 7 orang dengan persentase 58 %, yang tinggi 2 orang dengan persentase 17 %, sedangkan yang rendah 3 orang dengan persentase 25 %.
- c. Aspek 3, Mengurutkan lambang bilangan 1-10, yang sangat tinggi 8 orang dengan persentase 67 %, yang tinggi 2 orang dengan persentase 17 %, yang rendah 2 orang dengan persentase 17 %.
- d. Aspek 4, Mengurutkan konsep bilangan dengan buah kemiri 1-10 yang sangat tinggi 8 orang dengan persentase 67%, yang tinggi 3 orang dengan persentase 25%, dan yang rendah 1 orang dengan persentase 8 %.

#### 1. Perencanaan pertemuan I siklus II

Pertemuan kedua pada siklus II pada hari Rabu tanggal 24 Februari 2021. Peneliti melakukan kegiatan praktek langsung dan unjuk kerja tentang permainan buah kemiri dengan kotak angka. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan tingkat capaian kurikulum dalam rangka meningkatkan Berhitung anak.

#### 2. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan peralatan dan bahan buah kemiri dengan kotak angka dengan rencana kegiatan harian yang telah disusun rapi. Pada awal pembelajaran peneliti melakukan diskusi dengan anak-anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan, langkah-langkah kegiatan sebagai berikut :

Kegiatan Awal  $\pm$  30 menit

- a. Guru mengatur tempat duduk anak dengan rapi, kemudian membaca doa sebelum belajar dan doa pembuka hati bersama anak.

- b. Apersepsi yaitu mengkaitkan antara materi pembelajaran yang berlalu dengan pembelajaran yang akan diberikan sekarang kepada anak.
- c. Menciptakan kegiatan awal yang menarik bagi anak sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu anak. Kegiatan dilaksanakan melalui Tanya jawab tentang fungsi tanaman .

Kegiatan Inti  $\pm$  60 menit

- a. Terlebih dahulu guru memperkenalkan berbagai macam alat permainan buah kemiri dengan kotak angka.
- b. Guru mencobakan permainan buah kemiri dengan kotak angka , kemudian anak memainkannya. Anak mencoba melakukan permainan yang diperagakan oleh guru secara bergiliran, dimana cara permainannya adalah:
  - i. Guru memperkenalkan angka kepada anak sesuai yang ditempelkan di kotak angka
  - ii. Guru memperkenalkan benda yang digunakan dalam permainan buah kemiri
  - iii. Guru mengambil buah kemiri secara acak dan memasukkan buah kemiri kelobang yang terdapat pada kotak angka
  - iv. Kemudian guru mengeluarkan buah kemiri dan menghitungnya bersama anak
  - v. Guru mengajak anak mencari angka sesuai dengan buah kemiri yang dihitung.
  - vi. Guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan, acungan jempol bagi anak yang dapat melakukan permainan tersebut sedangkan anak yang belum berhasil, guru memberikan bimbingan serta motivasi kepada anak agar anak mau mencoba kembali.

Kegiatan Akhir  $\pm$  30 menit

- a. Guru mengevaluasi tentang kegiatan hari ini.
- b. Guru dan anak menyanyi bersama, kemudian membaca ayat-ayat pendek
- c. anak mengucapkan salam, doa, dan bersalaman.

3. Pengamatan berdasarkan pengamatan dari pertemuan kedua, maka peneliti menyimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Anak sudah mampu membilang buah kemiri yang telah dimasukkan ke kotak angka
2. Anak mulai mampu mencari angka sesuai dengan jumlah buah kemiri yang diambil
3. Anak mulai mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10
4. Anak sudah mampu mengurutkan konsep bilangan dengan buah kemiri 1-10.

## Siklus II Pertemuan II ( Setelah Tindakan )

### Hasil pertemuan II siklus II

- a. Aspek 1, membilang buah kemiri yang telah dimasukkan ke kotak angka, yang sangat tinggi 9 orang , dengan persentase 75 %, yang tinggi 3 orang dengan persentase 25 %, sedangkan yang rendah tidak ada.
- b. Aspek 2, Mencari angka yang sesuai dengan jumlah buah kemiri yang diambil, yang sangat tinggi 8 orang dengan persentase 67 %, yang tinggi 2 orang dengan persentase 25%, sedangkan yang rendah 2 orang dengan persentase 25 %.
- c. Aspek 3, mengurutkan lambang bilangan 1-10 yang sangat tinggi 9 orang dengan persentase 75 %, yang tinggi 3 orang dengan persentase 25 %, yang rendah tidak ada.
- d. Aspek 4, Mengurutkan konsep bilangan dengan buah kemiri 1-10 yang sangat tinggi 10 orang dengan persentase 83 %, yang tinggi 2 orang dengan persentase 17 %, dan yang rendah tidak ada

### 1. Perencanaan pertemuan III siklus II

Pertemuan ketiga pada siklus II pada hari Selasa tanggal 09 Maret 2021 Peneliti melakukan kegiatan praktek langsung dan unjuk kerja tentang permainan buah kemiri dengan kotak angka. Pada pertemuan ini peneliti mengadakan perlombaan bagi anak tentang permainan buah kemiri dengan kotak angka dimana supaya anak senang dan gembira dalam mengikuti permainan maka peneliti memberikan hadiah berupa pujian dan tepuk tangan. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan tingkat capaian perkembangan dan indikator yang akan disampaikan kepada anak dalam meningkatkan Berhitung. Tingkat capaian perkembangan adalah anak mampu membilang buah Kemiri, mencari angka, mengenal konsep bilangan, mengurutkan bilangan.

### 2. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan Berhitung dengan menggunakan peralatan dan bahan kegiatan buah kemiri dengan kotak angka dengan Rencana kegiatan harian yang telah disusun rapi. Pada awal pembelajaran peneliti melakukan diskusi dengan anak-anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan, langkah-langkah kegiatan sebagai berikut :

#### Kegiatan Awal ± 30 menit

- a. Guru mengatur tempat duduk anak dengan rapi, kemudian membaca doa sebelum belajar dan doa pembuka hati bersama anak.
- b. Apersepsi yaitu mengkaitkan antara materi pembelajaran yang berlalu dengan pembelajaran yang akan diberikan sekarang kepada anak.
- c. Menciptakan kegiatan awal yang menarik bagi anak sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu anak. Kegiatan dilaksanakan melalui tanya jawab tentang bagian-bagian tanaman.

#### Kegiatan Inti ± 60 menit

- a. Terlebih dahulu guru memperkenalkan berbagai macam alat permainan buah kemiri dengan kotak angka.
- b. Guru mencobakan permainan buah kemiri dengan kotak angka, kemudian anak memainkannya.
- c. Anak mencoba melakukan permainan yang diperagakan oleh guru secara bergiliran, dimana cara permainannya adalah:
  - i. Guru memperkenalkan angka kepada anak sesuai yang ditempelkan di kotak angka
  - ii. Guru memperkenalkan benda yang digunakan dalam permainan buah kemiri
  - iii. Guru mengambil buah kemiri secara acak dan memasukkan buah kemiri ke lobang yang terdapat pada kotak angka
  - iv. Kemudian guru mengeluarkan buah kemiri dan menghitungnya bersama anak
  - v. Guru mengajak anak mencari angka sesuai dengan buah kemiri yang dihitung.
  - vi. Guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan, acungan jempol bagi anak yang dapat melakukan permainan tersebut sedangkan anak yang belum berhasil, guru memberikan bimbingan serta motivasi kepada anak agar anak mau mencoba kembali.

#### Kegiatan Akhir ± 30 menit

- a. Guru mengevaluasi tentang kegiatan hari ini.
- b. Guru dan anak menyanyi bersama, kemudian membaca ayat-ayat pendek
- c. anak mengucapkan salam, doa, dan bersalaman

Pengamatan hasil penelitian terdapat pada pertemuan ketiga siklus II sangat memuaskan.

### Hasil pertemuan III siklus II

1. Aspek I, Membilang konsep buah kemiri yang telah dimasukkan ke kotak angka, yang sangat tinggi 11 orang , dengan persentase 92 %, yang tinggi 1 orang dengan persentase 8 %, sedangkan yang rendah tidak ada.
2. Aspek 2, mencari angka yang sesuai dengan jumlah buah kemiri yang diambil yang sangat tinggi 10 orang dengan persentase 83 %, yang tinggi 1 orang dengan persentase 8 %, sedangkan yang rendah 1 orang dengan persentase 8 %.
3. Aspek 3, Mengurutkan lambang bilangan 1-10, yang sangat tinggi 10 orang dengan persentase 83 %, yang tinggi 2 orang dengan persentase 17 %, yang rendah tidak ada.
4. Aspek 4, Mengurutkan konsep bilangan dengan buah Kemiri 1-10 yang sangat tinggi 10 orang dengan persentase 83 %, yang tinggi 2 orang dengan persentase 17 %, dan yang rendah tidak ada.

**Tabel 4.9**

Rekap Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Buah Kemiri dengan Kotak Angka Pada pertemuan I, Pertemuan II, Pertemuan III Siklus II (Setelah Tindakan )

NO	Aspek		Pertemuan I 09-2-2021			Pertemuan II 24-2-2021			Pertemuan III 09-3-2021		
			Jml anak 12			Jml anak 12			Jml anak 12		
			ST	T	R	ST	T	R	ST	T	R
1.	Membilang buah kemiri yang telah dimasukkan keKotak angka	Jml anak	6	4	2	9	3	-	11	1	-
		%	50	33	17	75	25	-	92	8	-
2.	Mencari angka yang sesuai dengan jumlah buah kemiri yang diambil	Jml anak	7	2	3	8	2	2	10	1	1
		%	58	17	25	67	17	17	83	8	8
3.	Mengurutkan lambang 1-10	Jml anak	8	2	2	9	3	-	10	2	-
		%	67	17	17	75	25	-	83	17	-
4.	Mengurutkan konsep bilangan dengan buah kemiri 1-10	Jml anak	8	3	1	10	2	-	10	2	-
		%	67	25	8	83	17	-	83	17	-
Rata-rata jumlah anak			29	2,75	2	9	2,75	0,25	10,25	1,5	0,25

Rata-rata persentase (%)	60,5	23	16,75	75	23	2	85,75	12,25	2
--------------------------	------	----	-------	----	----	---	-------	-------	---

Dari tabel rekapitulasi di atas dapat dilihat persentase hasil kegiatan anak pada pertemuan I Siklus II yang nilainya sangat tinggi 60,5 yang nilainya tinggi adalah 23 sedangkan nilainya yang rendah 16,75. Untuk pertemuan II pada siklus II nilainya sangat tinggi 75 nilai yang tinggi 23 sedangkan nilai yang rendah 2. Untuk pertemuan III siklus II nilai yang sangat tinggi 85,25 nilai yang tinggi 12,25 sedangkan untuk nilainya yang rendah 2.d.Refleksi

Pada akhir siklus II pembelajaran pada Meningkatkan kemampuan Berhitung anak melalui permainan buah kemiri dengan kotak angka menunjukkan kemajuan yang berarti hasil dari setiap aspek terlihat Meningkatkan. Upaya perbaikan yang peneliti lakukan telah membuat pembelajaran di siklus II jadi lebih naik lagi. Metode yang digunakan sangat menarik bagi anak sehingga anak bersemangat mengikuti permainan, kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui permainan buah kemiri dengan kotak angka telah mengalami peningkatan proses dan hasil belajar yang sangat memuaskan.

Keberhasilan yang telah diperoleh selama siklus II adalah sebagai berikut:

- Kemampuan berhitung anak meningkat dibanding siklus I dalam hal membilang buah kemiri yang telah dimasukkan ke kotak angka.
- Kemampuan berhitung anak dengan permainan buah kemiri dengan kotak angka dalam kategori baik ( sangat tinggi ) meningkat, disini anak sudah dapat menyelesaikan kegiatannya dengan baik dan tidak tergantung kepada orang lain.
- Anak-anak senang dan ceria sekali dalam melakukan permainan.
- Anak semakin percaya diri dalam pembelajaran Berhitung .
- Mengajarkan anak tentang makna bekerjasama dan berbagi.

### Analisis Data

Berdasarkan pada penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan dalam penggunaan permainan buah kemiri dengan kotak angka dalam rangka meningkatkan kemampuan Berhitung anak. Hal ini dapat terlihat sebagai berikut :

- Keinginan anak dalam mengikuti permainan ini meningkat. peningkatan ini terlihat pada saat anak selalu berusaha menyelesaikan kegiatan sendiri tanpa bantuan orang lain.
- Ditinjau dari aktifitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan menyenangkan bagi anak.
- Kemampuan Berhitung anak melalui kegiatan permainan buah kemiri dengan kotak angka meningkat. Hal ini dapat terlihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.10**

Analisis Data Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Buah Kemiri dengan Kotak Angka (Anak dikategori sangat tinggi)

No	Aspek	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Membilang buah kemiri yang telah dimasukkan keKotak angka	8 %	42 %	92 %	Meningkat
2	Mencari angka yang sesuai dengan jumlah buah kemiri yang diambil	-	33 %	83 %	Meningkat
3.	Megurutkan lambang bilangan 1-10	-	33 %	83 %	Meningkat

4	Mengurutkan konsep bilangan dengan buah kemiri 1-10	8 %	42 %	83 %	Meningkat
Nilai rata-rata		42 %	37,5 %	81,25 %	Meningkat

Hasil anak analisis data pada nilai sangat tinggi yaitu:

1. Aspek 1, Membilang buah kemiri yang telah dimasukkan ke kotak angka pada siklus I yang nilai sangat tinggi 42 %, pada siklus II meningkat menjadi 92 %.
2. Aspek 2, mencari angka yang sesuai dengan jumlah buah kemiri yang diambil, Pada siklus I nilai sangat tinggi 33 % pada siklus II meningkat menjadi 83 %.
3. Aspek 3, Mengurutkan konsep bilangan dengan buah kemiri 1-10, Pada siklus I yang nilai sangat tinggi 33 % pada siklus II meningkat menjadi 83 %.
4. Aspek 4, Mengurutkan konsep bilangan dengan buah kemiri, Pada kondisi awal 8 %, siklus I menjadi 42 %, dan siklus II meningkat menjadi 83 %.

**Tabel 4.11**

Analisis Data Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan buah Kemiri dengan Kotak angka (Anak dikategori tinggi)

No	Aspek	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Membilang buah Kemiri yang telah dimasukkan ke Kotak angka	17 %	25 %	8 %	Berkurang
2	Mencari angka yang sesuai dengan jumlah Kemiri yang diambil.	17 %	25 %	8 %	Berkurang
3.	Mengurutkan lambang bilangan 1-10	25 %	25 %	17 %	Berkurang
4	Mengurutkan konsep bilangan dengan buah Kemiri 1-10.	17 %	25 %	17%	Berkurang.
Nilai rata-rata		12,75 %	25 %	16,75 %	Berkurang

Meningkatkan kemampuan Berhitung anak ( kategori tinggi ) berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat terlihat Meningkatkan pada aspek membilang buah kemiri yang telah dimasukkan ke kotak angka, sebelum tindakan 17 %, siklus I menjadi 25 % dan siklus II berkurang menjadi 8 %. Untuk aspek mencari angka yang sesuai dengan jumlah buah kemiri yang diambil sebelum tindakan 17 %, pada siklus I menjadi 25 % dan siklus II berkurang menjadi 8 %. Untuk aspek mengurutkan lambang bilangan 1-10 sebelum tindakan 25 %, siklus I menjadi 25 %, siklus II berkurang menjadi 17 %. Sedangkan aspek mencari angka sebelum tindakan 17 %, siklus I adalah 25 %, siklus II menjadi 17 %.

**Tabel 4.12**  
 Analisis Data Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak  
 Melalui Permainan buah Kemiri dengan Kotak angka .  
 (Anak dikategori Rendah)

No	Aspek	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Membilang buah kemiri yang telah dimasukkan ke Kotak angka	75 %	33%	-	Berkurang
2	Mencari angka yang sesuai dengan jumlah buah kemiri yang diambil	83 %	42 %	8 %	Berkurang
3.	Mengurut lambang bilangan 1-10	75 %	42 %	-	Berkurang
4	Mengurutkan konsep bilangan dengan buah kemiri 1-10	75 %	33 %	-	Berkurang
Nilai rata-rata		77 %	37,5 %	2 %	Berkurang

Meningkatkan kemampuan berhitung anak (kategori Rendah) berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat terlihat Meningkatkan pada aspek membilang buah kemiri yang telah dimasukkan ke kotak angka , sebelum tindakan 75 %, siklus I menjadi 33 % dan siklus II tidak ada. Untuk aspek mencari angka sesuai dengan jumlah buah kemiri yang diambil sebelum tindakan 83 %, pada siklus I menjadi 42% dan siklus II berkurang menjadi 8 %. Untuk aspek mengurut lambang bilangan 1-10 sebelum tindakan 75 %, siklus I menjadi 42 %, siklus II menjadi tidak ada. Sedangkan aspek mengurutkan konsep bilangan dengan buah kemiri 1-10 sebelum tindakan 75 %, siklus I adalah 33%, siklus II menjadi tidak ada.

### Pembahasan

Berdasarkan analisis terhadap indikator yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kinerja dalam tindakan telah dapat tercapai optimal, makapenelitian ini sudah cukup memadai sampai siklus II dalam upaya meningkatkan kemampuan Berhitung anak melalui permainan buah Kemiri dengan kotak angka di TK Mutiara Kampuang Dalam Limbanang perlu pembahasan untuk memperjelas kajian penelitian ini. Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan pada analisis siklus II dalam upaya meningkatkan kemampuan Berhitung anak melalui permainan buah kemiri dengan kotak angka di TK Mutiara Kampuang Dalam Limbanang perlu pembahasan untuk memperjelas kajian peneitian ini.

1. Kemampuan membilang buah kemiri dengan menggunakan kotak angka dapat meningkat hal ini dapat meningkat karena kegiatannya dilaksanakan secara berulang-ulang melalui metode dan media yang bervariasi sehingga anak termotivasi dalam melaksanakan kegiatan permainan Berhitung ini, hal ini sesuai dengan teori bermain. “ Bermain merupakan wahana yang meningkatkan anak untuk berkembang secara optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak, tentang diri, lingkungan, dalam bereksplorasi dan menciptakan sesuatu.”
2. Anak mampu mencari angka yang sesuai jumlah buah kemiri yang diambil, dengan kegiatan ini maka kemampuan anak mengenal angka akan meningkat

Kemampuan berhitung melalui permainan buah kemiri dengan kotak angka telah mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dari sebelum tindakan, siklus I Sampai siklus II . Pada awal sebelum adanya tindakan Berhitung anak masih rendah, hal ini terlihat pada persentase yang diperoleh, bahwa anak belum mampu membilang, mencari angka sesuai buah Kemiri dan menghubungkan angka dan mengurutkan angka.

Pada siklus I kemampuan berhitung anak sudah meningkat dibandingkan kegiatan sebelumnya hal ini dapat terlihat pada persentase yang di peroleh, sebagian anak sudah dapat membilang buah kemiri yang telah dimasukkan ke kotak angka terlihat ketertarikan anak dalam melakukan permainan.

Kemampuan berhitung anak melalui permainan buah kemiri dengan kotak angka sudah sesuai dengan yang diharapkan yaitu sesuai dengan indikator keberhasilan, hal ini dapat terlihat dari hasil siklus II dimana anak sangat senang dan gembira dalam mengikuti permainan. dengan demikian permainan ini mampu membantu guru dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung ,sehingga permainan ini hendaknya menjadi salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

## D. PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulannya sebagai berikut :

- a. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membentuk perkembangan potensi anak yang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, seni dan kemandirian dalam usia 4 sampai 6 tahun .
- b. Kemampuan pengembangan berhitung anak meningkatkan kemampuan berfikir serta untuk mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan, ruang, waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir .
- c. Berhitung merupakan bagian dari kognitif yang dapat mengembangkan beberapa aspek kemampuan anak seperti : kemampuan sosial, kreatifitas, fisik serta kemampuan intelektual
- d. Melalui permainan buah kemiri dengan kotak angka pemahaman anak tentang berhitung anak meningkat dalam proses belajar .
- e. Manfaat penelitian adalah menambah pengetahuan bagi guru, orang tua, anak , masyarakat serta pihak yang berkepentingan dengan pendidikan anak usia dini sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang secara optimal .
- f. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas

### 1. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi adalah :

1. Aplikasi permainan buah kemiri dengan kotak angka dapat memudahkan guru dalam meningkatkan pembelajaran berhitung anak karena permainan ini sangat menarik bagi anak, sehingga kemampuan yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal .
2. Melalui permainan ini dapat meningkatkan motivasi anak dalam proses pembelajaran sehingga anak senang mengikuti permainan berhitung dan anak tidak takut lagi dalam kegiatan berhitung .

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Ali Nugraha. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Anggani Sudono. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Depdikbud.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Armstrong, Thomas. 2003. *Setiap Anak Cerdas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Mayke Tedjasaputra S. 2001. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Mayke Sugianto. 1995. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- Mohammad Hariyadi, 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Dinas Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Sujiono Yuliani, dkk.2005. *Metode Pengembangan Berhitung*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- \_\_\_\_\_,2003. *Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta: Erlangga
- Wina Sanjaya. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Slamet Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.