

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 PADA ANAK TK B MELALUI MEDIA PIRING ANGKA DI TK YASUKA III SURABAYA

Utamiati¹ dan Varia Virdania Virdaus²
Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia^{1,2}
utamiami@gmail.com¹, varia.virdaus@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Pengembangan model pembelajaran perlu dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan kreatifitas dalam memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelas TK B dengan menggunakan media pembelajaran piring kertas dan jepitan jemuran di TK Yasuka III Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas dengan Teknik pengambilan data observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil pada penelitian ini setelah dilakukan 2 tindakan kelas Adapun kemampuan mengenal konsep angka 1-20 pada Pra Siklus terdapat 3 anak (20%) meningkat menjadi 6 anak (40%) pada Siklus I, dan pada Siklus II terdapat 12 anak (80%). Kemampuan menghitung banyak benda 1-20 pada Pra Siklus terdapat 4 anak (26,6%) meningkat menjadi 8 anak (53,3%) pada Siklus I, dan pada Siklus II terdapat 12 anak (80%). Dan kemampuan menulis angka 1-20 pada Pra Siklus terdapat 6 anak (40%) meningkat menjadi 10 anak (66,6%) pada Siklus I, dan pada Siklus II terdapat 13 anak (86,6%). Terdapat peningkatan kemampuan berhitung pada kelas B dengan media piring kertas pada percobaan yang telah dilakukan.

Kata Kunci: *Kemampuan Berhitung, Anak TK B, Piring Angka*

ABSTRACT

The development of learning models needs to be done to increase students' understanding and increase creativity in solving problems in the learning process. This study aims to improve numeracy skills in Kindergarten B class children by using paper plates and clothespins as learning media at Yasuka III Kindergarten Surabaya. This research method uses classroom action research with observational data collection techniques, interviews, and documentation studies. The results in this study after 2 class actions were carried out. The ability to recognize the concept of numbers 1-20 in the Pre-Cycle, there were 3 children (20%) increased to 6 children (40%) in Cycle I, and in Cycle II there were 12 children (80%) . The ability to count many objects 1-20 in the Pre Cycle there were 4 children (26.6%) increased to 8 children (53.3%) in Cycle I, and in Cycle II there were 12 children (80%). And the ability to write numbers 1-20 in the Pre Cycle there were 6 children (40%) increased to 10 children (66.6%) in Cycle I, and in Cycle II there were 13 children (86.6%). There is an increase in numeracy skills in class B with paper plates in the experiments that have been carried out.

Keywords: *Numeracy Skills, Kindergarten B Children, Number Plates*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik motorik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh individu tersebut (Aisyah, Siti, dkk. 2010). Dimana untuk menumbuhkan dan mengembangkan aspek-aspek tersebut perlu bimbingan oleh guru. Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berorientasi sesuai kebutuhan anak. Dimana penyampaian pembelajaran ada pada anak usia dini tidak terlepas dari bermain. Kesenangan yang diperoleh melalui bermain memungkinkan anak belajar tanpa tekanan. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang berpusat pada anak, dimana anak mendapatkan pengalaman- pengalaman nyata yang bermakna bagi kehidupan selanjutnya.

Pada umumnya manusia akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan sehingga perlu sekali mendukung dan memahami perkembangan tersebut. Perkembangan merupakan sebuah mental yang terjadi secara bertahap dalam kurun waktu tertentu, seperti sikap dan tingkah laku (Ahmad Susanto.,2014). Peran dari perkembangan ini akan terlihat dari bentuk perilaku dan sikap yang di lakukan oleh anak-anak usi dini. Perilaku dan sikap ini terbentuk karena adanya sebuah proses mental yang di pengaruhi oleh keadaan sosial disekitarnya. Usia anak-anak menyukai dunia imajinasi dan penuh dengan permainan- permainan yang membuatnya selalu merasa ceria.

Permainan seringkali dianggap anak-anak sebagai sebuah aktifitas yang melibatkan anggota gerak yang sangat menyenangkan. Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak (Yuliani Nurani Sujiono., 2009). Gerak tubuh yang di hasilkan saat permainan berlangsung erat kaitannya dengan proses perkembangan yang terjadi terhadap anak usia dini. Kognitif sendiri memiliki fungsi agar memori dan perbendaharaan kata pada anak dapat berfungsi dengan baik.

Teori kognitif menurut pandangan Piaget di bagi menjadi 4 Tahapan oprasional. Tahap awal yaitu PreOprasional dimana sensori motor mulai aktif di Usia 18-24 bulan, anak mulai mengaktifkan panca indera untuk menangkap sensori dan motorik yang ada disekitarnya. Tahap Kedua yaitu Praoprasional pada Usia 2-7 tahun Usia ini anak-anak sudah mampu berfikir dalam tingkatan simbolik. Tahap Ketiga oprasional konkrit Usia 7- 11 tahun mulai memiliki pemikirqan terorganisir dan rasional. Tahap Keempat oprasional formal Usia 12 tahun keatas memiliki kemampuan secara abstrak dan dapat bernalar secara abstrak tentang hasil dan tindakannya. (Feist & J. Feist, 2014). Usia anak-anak yang mengenyam pendidikan PAUD berusia dalam tahap oprasional, dimana mereka dalam proses kognitif di dominasi oleh cara berfikir simbolik. Perlunya modifikasi pembelajaran untuk keberhasilan perkembangan kognitif pada anak.

Kognitif anak-anak yang di dominasi oleh simbolik membuat penggabungan pembelajaran dengan metode bermain untuk mempermudah anak dalam memahami sebuah wawasan pengetahuan yang baru. Anak memiliki kecendrungan untuk belajar, bermain dan bereksplorasi terhadap objek dan pengalamannya. Anak memiliki kemampuan dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh menuju secara kognitif menuju berfikir verbal, Ade Holis (2016). Bermain dan belajar haruslah memiliki peran yang saling kolaboratif untuk mendukung pertumbuhan kognitif terhadap anak. Upaya pembelajaran tingkat PAUD pada umumnya mengenali hal yang mendasar seperti huruf dan

angka. Sebelum meakukan hitungan yang sempurna seorang anak harus dikenalkan dengan angka untuk bisa mengidentifikasi angka dengan baik dan benar.

LANDASAN TEORI

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Tentang Standard Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Nomor 137 Tahun 2014. Jadi, anak dikatakan sudah mampu berhitung adalah mengenal angka 1-20 secara bertahap, menghitung benda 1-20, membandingkan besar kecilnya nilai angka, mampu menyebutkan angka secara berurutan 1-20 atau sebaliknya 20-1. Pemahaman terhadap angka dasar ini yang akan membuat anak mampu memiliki kemampuan dalam mencocokkan dan menjumlahkan angka secara random.

Menurut Susanto (2011: 56), menjelaskan tentang pengertian kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mampu dalam melakukan kegiatan berhitung yang dimulai dari lingkungan terdekat anak, sehingga kemampuan yang dimiliki anak tersebut mampu berlanjut ke tahap pengertian mengenai jumlah, terkait tentang penjumlahan dan pengurangan sederhana yaitu bilangan 1-20.

Di awal perkembangan anak, keterampilan berhitung sangat penting karena terkait dengan kompetensi aritmatika dasar dan perkembangan kognitif. Konsekuensinya, dalam proses pembelajaran keterampilan berhitung diperlukan taktik atau media yang dapat berperan dalam meningkatkan kemampuan. Anak-anak khususnya yang berusia antara 5 dan 6 tahun harus berlatih berhitung dari 1 sampai 20. Belajar berhitung harus menyenangkan dan tidak membosankan, serta dapat membantu anak-anak memahami hal-hal yang perlu mereka pelajari.

Dasar pembelajaran dan bermain itulah yang perlu di kolaborasikan untuk menghasilkan formula yang tepat dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak sesuai usia dan tingkatnya dalam pembelajaran. Pengenalan angka pada anak bisa dilakukan dengan beberapa metode tergantung bagaimana pemanfaatan bahan ajar untuk meningkatkan kreatifitas berfikir pada anak. Anak usia dini sudah dapat diajari matematika atau berhitung permulaan melalui berbagai cara. Pengenalan berhitung permulaan yang dilakukan sambil bermain dan bernyanyi membuat anak lebih mudah untuk menerima pembelajaran (Ani Ismayati., 2010), kolaborasi bermain dan bernyanyi diharapkan dapat meningkatkan sensitive s memory anak dalam mengingat sebuah angka dasar yang telah diajarkan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang di lakukan peneliti di TK Yasuka III bahwa pembelajaran mengenali angka dengan metode bernyanyi dan bermain sudah di lakukan di tingkat kelas A. Sedangkan di tingkat Kelas B membutuhkan perubahan model pembelajaran yang baru. Kelas B merupakan kelas paling akhir dalam PAUD karena jenjang selanjutnya mereka akan ke tahap sekolah dasar dan menuju transisi perubahan perkembangan kognitif. Model pembelajaran dan modifikasi baru dalam penjumlahan angka perlu di kembangkan dalam sekolah ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelas B.

Metode pembelajaran perlu diekamas dengan sebaik mungkin untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap anak. Pembelajaran menarik perlu dipadukan dengan permainan untuk meningkatkan daya tark siswa yaitu pemanfaatan piring angka untuk media pembelajaran dalam berhitung. Bermain atau permainan merupakan sarana yang tepat bagi anak dalam mengembangkan kemampuan keaksaran dan kemampuan yang lain karena melalui bermain anak mengalami pengalaman belajar bermakna, menyenangkan dan sesuai

dunia anak (Nita Nurcahyani Ws dkk, 2016). Metode baru ini diharapkan memiliki keefektifan metode untuk mengenalkan peserta didik dalam metode pembelajaran.

Metode pembelajaran ini juga memerlukan dukungan dari keluarga supaya apa yang diajarkan disekolah tidak bertolak belakang ketika di rumah untuk mendukung meningkatkan memori kognitif pada anak dalam berhitung. Maka masa peka ini merupakan masa yang efektif bagi orang tua atau pendidik dalam memberikan pemahaman atau pembelajaran kepada anak melalui pemberian contoh-contoh konkret atau berupa peragaan yang mendidik akan lebih efektif diterima oleh anak (Ahmad Susanto., 2014) banyak sekali faktor pengaruh dari perkembangan kognitif pada anak. Faktor pengaruh perkembangan kognitif yaitu pengalaman, kematangan berpikir, transmisi sosial, keseimbangan internal/ekuilibriasi (Faizah, Ulifa Rahma & Yuliezar Perwira Dara, 2017). Perlu sekali memperkuat kematangan kognisi anak untuk menghadapi proses perkembangan kognitif selanjutnya dalam berhitung.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau cara pandang bagi proses pembelajaran. Hal ini mengacu pada mengamati apa yang terjadi dalam suatu proses yang masih sangat umum, untuk memperkuat dan mendukung metode pembelajaran dalam rentang teori tertentu. Pada penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 pada anak TK B di TK Yasuka III Surabaya ini peneliti akan menggunakan media piring angka. Piring angka ini adalah sebuah pendekatan lingkungan dan pengalaman anak akan menjadi sumber permainan anak. Pendekatan ini tidak hanya memfokuskan pada pengembangan kemampuan berhitung 1-20 saja, tetapi dapat juga mengembangkan seluruh kemampuan yang dipunyai anak. Dalam pendekatan dengan piring angka ini anak akan mempunyai daya nalar yang tinggi sehingga dapat meningkatkan kualitas berpikir abstrak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan dari *classroom action research* (CAR), yaitu satu *action research* yang dilakukan di kelas. *Classroom action research* diawali dari istilah *action research* (Khasinah, Siti., 2013). Untuk mempermudah memahami pengertian PTK maka berikut akan diuraikan pengertian tiga unsur atau konsep yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas yakni:

1. Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Tindakan adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas proses belajar mengajar.
3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Beberapa pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut para ahli yakni Menurut David Hopkins (1993), PTK mengandung pengertian bahwa PTK adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang :

- 1) Praktik-praktik kependidikan mereka;
- 2) Pemahaman mereka tentang praktik-praktik tersebut dan
- 3) SITUASI dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan.

Langkah – Langkah Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model Kurt Lewin (1990). Konsep pokok penelitian tindakan model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*);
2. Pelaksanaan (*acting*);
3. Pengamatan atau observasi (*observing*);
4. Refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini bertujuan untuk menyempurnakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan mengatasi masalah berhitung anak yang terjadi di lapangan dengan media piring angka. Oleh karena itu, untuk mencapai apa yang dimaksud di atas, penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart, maka tahapan atau prosedurnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas yang difokuskan pada perbaikan atau penyempurnaan proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Yasuka III masih belum dikembangkan secara optimal. Hal ini tampak ketika guru menyampaikan materi tentang menghitung gambar makanan yang terdapat di majalah, guru sangat dominan sebagai nara sumber, sedangkan anak hanya diam, duduk mendengarkan guru. Guru juga kurang memberikan kesempatan kepada anak, misalnya tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sendiri menghitung gambar yang ada di lembar kerja anak. Selain itu, guru kurang memperhatikan anak secara menyeluruh ketika proses pembelajaran berlangsung dan tidak memotivasi anak yang kurang semangat ketika belajar, sehingga pembelajaran cenderung berpusat kepada guru. Hal ini membuat anak menjadi bosan, terlihat dari sedikitnya anak yang ikut serta dalam kegiatan menghitung gambar makanan. Proses pembelajaran tampak kurang interaktif dan bersifat satu arah, guru sibuk menghitung gambar makanan tanpa memperhatikan kondisi anak yang lainnya.

Proses pembelajaran, guru diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator, guru juga senantiasa diharapkan senantiasa berusaha untuk menciptakan kelas yang aman dan menyenangkan, sehingga kegiatan pembelajaran menarik bagi anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Coughlin yang menyatakan bahwa di kelas yang berpusat pada anak, peran guru bergeser dari yang memberikan keterangan menjadi pihak yang memfasilitasi belajar (Coughlin, et al., 2000). Guru membimbing, merangsang, berbagi tanggung jawab terhadap pembelajaran, bersama dengan anak menciptakan lingkungan yang kondusif.

Materi pembelajaran untuk mengenalkan bilangan sehari-hari diberikan kepada anak kelompok B TK Yasuka III adalah mewarnai angka, menebalkan angka dan sesekali menghitung gambar. Materi pembelajaran yang diberikan tersebut kurang bervariasi, kurang menarik, sehingga membuat anak menjadi jenuh dan cepat bosan. Masitoh menyebutkan bahwa guru yang memberikan materi pembelajaran tidak bervariasi, monoton dapat menyebabkan anak menjadi cepat bosan. Menurut Masitoh, dkk, (2004) keterampilan guru dalam memilih dan menyajikan materi pembelajaran sangat menentukan keberhasilan belajar anak. Guru TK harus mampu memilih dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak agar anak aktif belajar, anak terlibat mental emosional dan fisiknya. Masitoh, dkk, (2004) mengatakan bahwa media pembelajaran digunakan untuk mengenalkan

bilangan pada anak hanya berupa majalah. Guru juga dapat menggunakan piring angka sebagai media dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Piring kertas tersebut digunakan sebagai sarana belajar yang dilakukan dalam beberapa siklus yang cukup menarik minat belajar anak. Hilton mengemukakan bahwa media dan sumber belajar menjadi faktor penting karena media dan sumber belajar merupakan tempat anak bereksplorasi dan menemukan ide-ide baru. Menurut Nugraha (2003) apabila media dan sumber belajar tidak memenuhi kebutuhan anak, misalnya miskin material dan tidak menarik, maka akan menghambat minat anak. Mengacu pada pendapat di atas, mengenalkan bilangan pada anak diperlukan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar. Hal ini bertujuan agar anak tidak merasa bosan dan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi. Depdikbud dalam Rostika menyatakan bahwa apabila siswa menyukai bilangan, maka salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Rostika (2008) Metode yang digunakan dalam pembelajaran berhitung di TK Yasuka III adalah metode piring kertas. Pembelajaran berhitung terlihat monoton dan kurang dikembangkan secara optimal, sehingga minat anak untuk belajar menjadi kurang. Hal ini terlihat dari sedikitnya anak yang ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Mereka terlihat acuh dan asyik dengan kegiatannya masing-masing. Agar proses belajar dapat berjalan dengan baik dan anak termotivasi untuk belajar maka guru diharapkan dapat menyajikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran.

Sriningsih, N. (2009). Menyimpulkan bahwa pembelajaran berhitung untuk anak di TK Yasuka III khususnya kelompok A belum dikembangkan secara optimal. Kondisi pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher centered), penggunaan media, materi dan metode pembelajaran yang kurang variatif, monoton disajikan secara berulang-ulang dan kurang menarik membuat anak menjadi jenuh dan bosan, sehingga anak-anak tidak tertarik lagi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berhitung. Kondisi di atas menyebabkan kemampuan berhitung anak menjadi rendah. Tampak dari rendahnya jumlah skor yang diperoleh masing-masing anak ketika pre test. Padahal dalam kurikulum bidang pengembangan kemampuan kognitif khususnya dalam kemampuan berhitung mengungkapkan bahwa anak usia 4 sampai 5 tahun (kelompok A) seharusnya mampu mengenal semua indikator kemampuan berhitung. Depdiknas (2007). Mengacu pada ketentuan tersebut, apabila kondisi pembelajaran berhitung khususnya untuk kelompok A tidak segera mendapat perhatian, maka akan berpengaruh kepada perkembangan kemampuan berhitung anak selanjutnya. Oleh sebab itu, sebaiknya guru dapat menyajikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, proses belajar dilakukan sambil bermain, bervariasi, menarik dan menyenangkan bagi anak, sehingga anak-anak semakin termotivasi untuk belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Solehiddin bahwa "Proses belajar sebaiknya dibuat secara natural, hangat dan menyenangkan melalui bermain dan berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar. Unsur variasi individual dan minat anak juga sangat diperhatikan sehingga motivasi belajar anak muncul secara intrinsik". Solehuddin. (2000) Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Yasuka III khususnya di kelompok A menurut peneliti dapat dilakukan melalui penggunaan media piring kertas tadi. Penggunaan media Piring kertas sebagai pembelajaran berhitung dapat disajikan secara menarik dan menyenangkan. Penggunaan media Piring kertas pada penelitian ini memberikan manfaat yang besar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A .

Menurut Coughlin, et al. (2000) TK Yasuka III. Adanya upaya yang dilakukan peneliti bersama rekan guru untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi dalam setiap siklus

yaitu siklus I dan siklus II, berdampak positif terhadap kemampuan berhitung anak. Perkembangan kemampuan anak dalam berhitung menggunakan media piring kertas mengalami peningkatan yang optimal. Hal ini dapat dilihat dari gambaran akhir kemampuan berhitung anak berdasarkan hasil post test yang lebih baik jika dibandingkan dengan kondisi awal kemampuan berhitung anak pada saat pre test. Adapun kemampuan mengenal konsep angka 1-20 pada Pra Siklus terdapat 3 anak (20%) meningkat menjadi 6 anak (40%) pada Siklus I, dan pada Siklus II terdapat 12 anak (80%). Kemampuan menghitung banyak benda 1-20 pada Pra Siklus terdapat 4 anak (26,6%) meningkat menjadi 8 anak (53,3%) pada Siklus I, dan pada Siklus II terdapat 12 anak (80%). Dan kemampuan menulis angka 1-20 pada Pra Siklus terdapat 6 anak (40%) meningkat menjadi 10 anak (66,6%) pada Siklus I, dan pada Siklus II terdapat 13 anak (86,6%).

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa semua anak mengalami peningkatan dalam kemampuan berhitung. Hal ini terjadi karena melalui pembelajaran dengan menggunakan piring kertas, proses pembelajaran lebih menyenangkan, lebih menarik sehingga anak-anak semakin termotivasi dan aktif untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena dalam situasi bermain, anak sering ingin terus menerus bermain dan berusaha untuk menang sehingga ia menangkap konsep matematika dasar tanpa disadari. Setiap konsep atau materi dapat dimengerti dengan mudah oleh anak apabila diberikan secara bertahap. Begitu pula proses pembelajaran berhitung melalui penggunaan media piring kertas dalam penelitian ini diberikan kepada anak secara bertahap, mulai dari pengenalan konsep, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan serta pengenalan lambang bilangan. Hal ini dilakukan agar anak-anak lebih mudah dalam berhitung. Pembelajaran pada anak harus diberikan secara teratur setingkat demi setingkat atau bertahap. Materi pembelajaran yang diberikan harus disusun dan diberikan secara bertahap dimulai dari bahan/materi termudah sampai tersulit, dari bahan/materi pengembangan yang sederhana sampai yang terkompleks sehingga anak-anak lebih mudah dalam berhitung. Dengan demikian, melalui penggunaan media piring angka yang disajikan dalam bentuk permainan dan diberikan secara bertahap sangat membantu proses pembelajaran terutama dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian mengenai upaya meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 menggunakan media pembelajaran berupa piring angka pada anak TK B TK Yasuka III Surabaya adalah kemampuan berhitung 1-20 anak dapat meningkat.

Untuk kemampuan mengenal konsep angka 1-20, menghitung banyak benda 1-10, dan menulis angka 1-10 pada Pra Siklus terdapat 7 anak (44,8%) meningkat menjadi 9 anak (57,8%) pada Siklus 1, dan pada Siklus terdapat 12 anak (79%).

Hasil penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 permulaan pada anak TK B TK Yasuka II Surabaya melalui media pembelajaran berupa piring angka terbukti mampu mencapai peningkatan pada tiap siklusnya. Hal ini berarti bahwa melalui media pembelajaran berupa piring angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 anak di TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Holis. (2016). "Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini". Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 9(1).
- Ahmad Susanto. (2014). Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek. Jakarta: Kecana.
- Aisyah, Siti, dkk. 2010. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ani Ismayati. (2010). Fun Math With Children. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Arni. (2016). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 MELALUI PERMAINAN MENGGUNAKAN BATANG KOREK API DI TK AL KAUTSAR KECAMATAN SORAWOLIO KOTA BAUBAU. Digilib IAIN Kendari. <http://digilib.iainkendari.ac.id/343/1/ARNI.pdf>.
- Coughlin, et al. (2000). Menciptakan Kelas yang berpusat pada Anak 3-5 Tahun, (Washington DC: Children Resources International, Inc.
- Depdiknas. (2007). Pedoman Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak,(Jakarta: Depdiknas Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faizah, Ulifa Rahma dan Yuliezar Perwira Dara. (2017). *Psikologi Pendidikan Aplikasi Teori di Indonesia*. Malang: UB Media.
- Febrianty, S. N., & Widayati, S. (2014). *PENGARUH ALAT PERMAINAN MONTESSORI TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 ANAK 1-10 KELOMPOK A KB-TK ARISSKA*. Online Electronic Journal Portal Universitas Negeri Surabaya. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/8301>.
- Feist & J. Feist, 2014. *Teori Kepribadian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kurniawati, E. (2014) *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-20 PERMULAAN MENGGUNAKAN STRATEGI BERMAIN STICK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B TK MOJOREJO 2 TAHUN AJARAN 2013/2014*. UMS Library. http://eprints.ums.ac.id/29017/9/NASKAH_PUBLIKASI_ILMIAH.pdf